



UNTER DER DÄMONENKRONE

Ein DSA-Regionalband von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
 Boxredaktion: Thomas Römer
 Boxcover: Tom Thiel
 Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
 Innenillustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Ruud van Giffen
 Wappen: Jörg Raddatz
 Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
 Farbkarten der Region: Ina Kramer
 Satz: Fantasy Productions

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
 sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
 Copyright © 1997, 1998, 2005 by Fantasy Productions GmbH.
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
 oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
 insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
 oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
 Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Download-Ausgabe 2005
Nur für den privaten Gebrauch.
 Originaltitel unter der ISBN 3-89064-273-X



Unter der Dämonenkrone

Das besetzte Tobrien und das Eisreich
sowie Kampagneninformationen zu den Schwarzen Landen

von

Lena Falkenhagen, Ulrich Kneiphof, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Gun-Britt Tödter und Hadmar Freiherr von Wieser

mit Beiträgen von

Peter Diehn, Bernhard Hennen, Britta Herz, Ralf Hlawatsch, Stefan Küppers,
Jörg Middendorf, Michael Meyhöfer, Frank Parting, Anton Weste und Aram Ziai

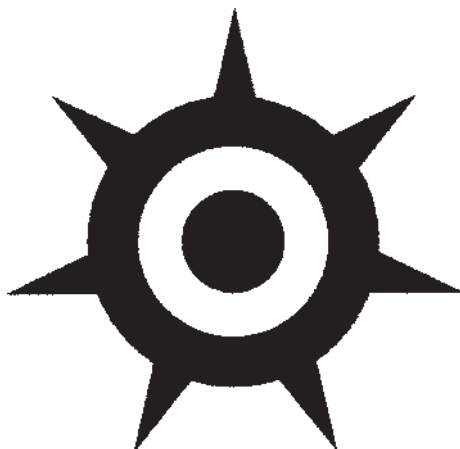
Ein DSA-Regionalband zu den Schwarzen Landen





Inhalt

Liebe Leserin, lieber Leser	5	Die Warunkei – Das Reich des Schwarzen Drachen	79
Zeit für Helden	6	Atmosphäre und Stimmung	79
Vom Spiel in den Schwarzen Landen	6	Vom Land und seinen Gefahren	79
Entsetzen (Regelerweiterung)	10	Die Warunkei – das tote Land	82
Der Vorhof der Niederhöhlen (Meisterinformationen)	12	Die Warunker und das Leben in der Warunkei	83
Chaotische magische Effekte	12	Das Leben geht weiter	83
Allgemeines zu Dämonen	13	Menschen der Warunkei	86
Diesseitige Gegner	20	Blut und Metall – die Drachengarde	87
Borbarads Rückkehr – eine Chronologie des Schreckens	23	Warunk	88
Die Borbarad-Kampagne	38	Abenteuervorschläge	92
Der Kampf gegen die Heptarchen	39	Die Warunkei – Mächte und Monster	92
Ein Krieg der Magier?	42	Machtgestalten	92
Das Wort als Waffe ...	39	Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	94
Der Kriegshafen von Perricum	45	 Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien	98
TOBRIEN UNTER SCHWARZER HERRSCHAFT	47	Atmosphäre und Stimmung	98
Geschichte	48	Vom Land und seinen Gefahren	98
Der typische Tobrier	50	Staat und Herrschaft	102
Tobrische Kultur	50	Die Kirche des Borbarad	103
Die Invasion	52	Städte und Siedlungen Xeraaniens	104
Die Schwarzen Lande	53	Von den Feilschern oder Zehntelern	106
 Transysilien – Galottas Dämonenkaiserreich	55	Szenarien an der Piratenküste	107
Atmosphäre und Stimmung	55	Xeraanien – Mächte und Monster	108
Geschichte	56	Machtgestalten	108
Vom Land und seinen Gefahren	56	Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	110
Das Pandämonium von Eslamsbrück	61	 Das freie Tobrien nach der Besetzung	113
Der Staat	61	Persönlichkeiten des Zwölfgöttlichen Herzogtums Tobrien	115
Yol-Ghurmak – die Dämonenschmiede	63	Beilunk – die Gleißende, Perle des Radromtals	117
Szenariovorschläge	66	 DAS EISREICH	120
Transysilien – Mächte und Monster	67	Nachgrachs Ewiges Eisreich – Königreich Glorania	121
Machtgestalten	67	Atmosphäre und Stimmung	121
Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	71	Nachgrachs Grauen	122
		Gefahren und Kreaturen	122
		Sanktuarien	123
		Nachgrachs Wilde Jagd	124
		Das Leben in Glorania	124
		Jüngste Geschehnisse	125
		Der Kampf der Kalten Herrinnen	127
		Die Bewohner von Glorania	127
		Das Ifirnsrudel	128
		Die Elfen im Schwarzen Eis	129
		Die Sippe der Tränensucher und die Hallen aus Kristall	129
		Der Reichtum des Eisreichs	130
		Das Elixier Sumus	130
		Nadeln in Sumus Leib	131
		Die Wunden Sumus	133
		Theriak – die Rettung in der Not	134
		Szenariovorschläge	134
		Glorania: Mächte und Monster	135
		Machtgestalten	135
		Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	137





Liebe Leserin, lieber Leser

Willkommen in den Niederhöhlen! Oder zumindest deren derischem Vorhof, wenn man den Berichten der Kämpfer der Dritten Dämonenschlacht oder den Erzählungen der Spione und der Flüchtlinge Glauben schenken darf.

Die vorliegende Box stellt quasi das 'Nachwort' zur Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten dar und faßt noch einmal alle Geschehnisse seit dem Jahr 22 Hal / 1015 BF zusammen, als der Dämonenmeister sich auf Dere manifestierte. Vor allem sind hier aber die Auswirkungen zu finden, die seine Schreckensherrschaft mit sich gebracht hat: Große Teile Aventuriens haben sich in den letzten Jahren verändert und sind unter die Knute von Dämonenbeschwörern und Nekromanten gefallen; blühende Landschaften haben sich in Ödnis verwandelt; Tausende haben ihr Leben und ihre unsterbliche Seele verloren, und an ihrer Stelle wandeln Dämonen und Untote. Große Heldinnen und Helden sind gestorben, neue und alte Schurken zu Trägern von Teilen der Macht Borbarads, den Heptarchen und ihren höchsten Dienern aufgestiegen.

Die Schwarzen Lande erstrecken sich über weite Teile Aventuriens, vom ehemaligen Herzogtum Paavi im Norden, über Tobrien und Ostdarpatien bis in Teile Araniens und nach Maraskan – und jedes der Teilreiche weist eine eigene Stimmung, weist eigene Bedrohungen auf. Besonderes Augenmerk sollten Sie auf die Kapitel zu Aranien und Maraskan haben, denn hier werden sowohl die Geschichte und Kultur dieser Regionen als auch deren Veränderung im Lauf der borbaradianischen Invasion beschrieben. (In geringerem Umfang gilt dies auch für das bislang noch nicht detailliert vorgestellte Herzogtum Tobrien.) Mit den hier zu findenden Hintergrundinformationen sollte es ohne weiteres möglich sein, auch aranischen und maraskanischen Helden (auch und speziell aus der Zeit *vor* der Borbarad-Kampagne) Profil zu verleihen.

Für die Box haben wir als zusammenfassendes Thema 'Horror' gewählt, worunter wir alle Aspekte des Entsetzens verstehen, vom wohligen Schauer in Geisterhäusern und bei der Sichtung von Geisterschiffen über die Greuel, die Menschen anderen Menschen antun können, bis hin zu blutigen Jagden auf widernatürliche Monster (oder häufiger: umgekehrt) und zu 'kosmischem Horror', dessen Schrecken erst beim zweiten oder dritten Blick offenbar wird, dann aber um so nachhaltiger wirkt.

In den Schwarzen Landen geht es düster, häufig blutig und noch häufiger scheinbar aussichtslos zu, weswegen wir für das Spiel in den Heptarchien nicht nur etwas höherstufige Helden empfehlen, sondern uns auch bewußt an erfahrenere Spieler und Spielleiter richten, denn hier ist das richtige Spiel mit Stimmungen und großen Gefühlen, mit Pathos und Verzweiflung wichtig, das Charakterspiel, bei dem die Helden in Wut, Verzweiflung, Hoffnung und Entsetzen durch alle Höhen und Tiefen gehen – weitaus wichtiger als jede Monsterschnitzerei.

So, genug der Vorrede. Die Länder von Borbarads Erben warten – und damit eine besondere Herausforderung an Spieler und Spielleiter.

Wattenscheid, im April 1999

Für die Redaktion

Thomas Römer

Zur Beachtung: Jede Ähnlichkeit der hier präsentierten Personen und Mächtegruppen, magischen Praktiken oder Herrschaftsformen mit Personen, Gruppierungen, Religionsgemeinschaften und Ritualen aus der irdischen Vergangenheit oder Gegenwart dient allein der Schaffung einer bedrohlichen, menschenverachtenden, schreckens erfüllten Atmosphäre, gegen die die Helden (und auch die Spieler) Menschlichkeit, Solidarität, Liebe, aber auch Phantasie, Entschlossenheit und Unverzagtheit in die Waagschale werfen sollen – und soll keinesfalls eine Anleitung zur irdischen Nachahmung darstellen.

Zeit für Helden

Mit militärischen Mitteln sind die Schwarzen Lande nicht zu besiegen, dazu haben die Verbündeten in den Schlachten der Invasion zu viele Kämpferinnen und Kämpfer verloren, und selbst, wenn man genügend Truppen zusammenbekäme, wäre dies der einzige Grund, warum sich die Herrscher der Schwarzen Lande einigen würden – einmal davon abgesehen, daß die Länder unter der Dämonenkrone auch durch geographische Hindernisse geschützt sind. Auch die Kriegsflotten des Mittelreichs, Araniens und des Bornlands mußten einen hohen Blutzoll zahlen oder sind mit dem Schutz der wenigen Handelsschiffe im Perlenmeer beschäftigt. Auf der anderen Seite sind die Heptarchen untereinander so sehr zerstritten, ja sogar verfeindet, daß Sie wohl auf Jahre hinaus keine weitere Offensive gegen das Mittelreich oder Aranien unternehmen können, was nicht heißt, daß nicht immer wieder Räuber, Stoßtrupps oder Piraten mit Duldung oder im Auftrag der Schwarzen Herrscher die Grenze überschreiten.

Was bleibt also? Die finsternen Provinzen müssen erkundet, ihre Herrscher und ihre Militärmacht ausgekundschaftet werden; Flüchtlinge müssen aus den Schwarzen Landen hinaus-, Geweihte der Zwölfgötter oder Agenten der Verbündeten hineingeschleust werden; verlorene oder verborgene zwölfheilige Artefakte harren ihrer Bergung; die militärische Schlagkraft der Dämonisten muß gebrochen werden, ohne daß die Bevölkerung Repressalien zu erdulden hat; neue Zaubersprüche und unheilige Artefakte der Heptarchen müssen enträtselt werden; die Bevölkerung benötigt Hilfe und Zuspruch – und schließlich, wenn dies alles getan ist, geht es daran, die Heptarchen von ihrem Thron zu stürzen, ihre Dämonen und ihre Schergen zu vertreiben und wieder Recht und Gerechtigkeit einkehren zu lassen.

Und wer wäre für solche Aufgaben eher geeignet als eine bunt gemischte Heldengruppe mit Entschlossenheit, Witz und Menschlichkeit?



Vom Spiel in den Schwarzen Landen

Mit den Schwarzen Landen haben wir ein neues, phantastisches Kapitel in der facettenreichen Welt Aventuriens aufgeschlagen. Nicht nur, daß – als Folge einer dynamischen aventurischen Geschichtsschreibung – erstmalig grundsätzlich neue Reiche auf dem Kontinent etabliert wurden, allen engagierten Spielleitern haben wir damit auch dramaturgisch eine gänzlich neue Welt eröffnet, genau wie wir mit den bisher erschienenen Boxen die Themen *Mantel und Degen*, *Piraten*, *Stadtabenteuer*, *Tausendundeine Nacht* und andere aufgegriffen haben – die Rede ist vom Sujet des *Horrors*, schließlich hat das dämonische Grauen in Aventurien auf eine bis heute einzigartige Art und Weise Fuß gefaßt.

Borbarads Erben halten ein Gebiet besetzt, das von den eisigen Gefilden des Nordens bis hin zu den Dschungelgebieten Maraskans geographisch und klimatisch, aber eben auch schaurig-emotional nahezu jeden passenden Hintergrund für Abenteuer liefert, die sich dieses düsteren Leitthemas annehmen wollen. Das heißt natürlich nicht, daß mit dem Bestehen der Schwarzen Lande in Zukunft so vertraute 'Kaderschmieden potentieller Bösewichte' wie Al'Anfa ausgedient haben. Keineswegs, nur sind das Thema und die Stimmung, die den Abenteuern in den besetzten Regionen zugrunde liegen, grundsätzlich andere. In den Schwarzen Landen werden die Helden nicht nur gegen weltliche Gegner, untotes Gezücht und schreckenenerregende Dämonen, sondern auch gegen niederhöllische Versuchungen und damit um nichts geringeres, als um ihr Seelenheil selbst zu kämpfen haben.

Ihnen als Meister des Schwarzen Auges obliegt es, Ihrer Spielrunde das überall in den Schwarzen Landen gegenwärtige Grauen zu vermitteln. Neben der Fülle an Material, die Sie in dieser Box finden können und die Ihnen sicherlich ein reichhaltiges Angebot an schaurigen Abenteuerideen liefert, möchten wir Ihnen auch ein paar dramaturgische Tips mit auf den Weg geben, auf welche Art und Weise Sie in einer sowieso schon phantastischen Welt diesen speziellen Aspekt stilvoll herausarbeiten können.

Faszination des Grauens

Zunächst ein paar grundsätzliche Anmerkungen: Unser Bild eines aventurischen Helden ist das eines prinzipiell götterfürchtigen (oder aus anderen Gründen dem Guten verpflichteten) Abenteurers. Mag er sich auch hin und wieder wie ein Schurke verhalten, mag er bisweilen auch in Versuchung geführt werden, letztlich weiß er, wo sein Platz in der Welt ist, und er wird sich (spätestens zum Showdown) definitiv auf die Seite des Guten stellen. Wäre dem nicht so, bräuchten wir keine Abenteuer mehr zu veröffentlichen, denn dann hätten Sie Ihren Bösewicht direkt vor Ort – am Spieltisch!

Nichtsdestotrotz übt die 'böse Seite' auf viele Spieler eine nahezu magische Anziehungskraft aus. Das Böse braucht sich nicht an Normen zu halten, das Böse scheint tun und lassen zu können, was es will. Das Böse scheint viel facettenreicher zu sein, als das 'langweilige Gute'. Schon in den Jahren der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* hat sich gezeigt, daß einige Spieler regelrecht fasziniert von den Möglichkeiten waren, die den Borbaradianern zur Verfügung stehen. Das nahm seinen Anfang mit dem Erlernen durchschlagender Borbaradianerformeln und endete bei machttrunkenen Gedankenspielerien, was man mit Dämonenhilfe theoretisch alles erreichen könnte.

Dabei gewinnt ein Held nur dann Farbe und Profil, wenn er gewissen Beschränkungen unterworfen ist. Der aventurische Recke ist eben kein

Superheld, sondern ein sicherlich herausragender Bewohner Aventuriens, der seine Ziele nur unter Mühen und Schweiß erreicht, der in gefährlichen Situationen für sich oder andere über sich hinauswächst. Den 'Guten' oder 'Gerechten' rollenspielerisch mit seinen selbstauferlegten Restriktionen darzustellen, ist in Wahrheit viel schwieriger, als den 'Bösen', der sich (auf den ersten Blick) an keine Beschränkungen halten muß.

Wenn Sie ähnlich machtgerige Tendenzen auch in Ihrer Runde zu erkennen glauben, dann haben Ihre Spielerhelden bislang nicht erkannt, mit wem oder was sie sich einlassen, wenn sie auf dämonische Hilfe zurückgreifen. Denn ohne es zu merken, sind solche Spieler Opfer jener Versuchung geworden, mit der Borbarad den Großteil seiner Gefolgsleute um sich zu scharen und an sich zu binden vermochte. In diesem Fall ist es wichtig, daß Sie Ihren Spielerhelden noch einmal die Folgen einer solchen Entscheidung verdeutlichen. Denn zur *aventurischen Realität* gehört es, daß jener, der sich mit den Kräften der Niederhöllen einläßt, früher oder später unweigerlich in die Kreise der Verdammnis gerät. Spätestens nach dem Tode wird die Seele eines solchen Helden einen Weg beschreiten, der sie unweigerlich in den Mahlstrom der niederhöllischen Seelenmühle führt – und oft tritt dieser Tod früher ein als vom Paktierer beabsichtigt.

Exakt dieses Ringen der Götter und Dämonen um die Seelen der Aventurier und die Gestalt der Dritten Sphäre ist letztlich das Grundthema, das die Helden in den Schwarzen Landen erwartet. Sobald es sie in die düsteren Gefilde von Borbarads Erben verschlägt, sind sie Sendboten und Streiter der Prinzipien und Werte des 'Guten'. Freundschaft, Liebe, Ehre und Respekt vor der zwölfgöttlichen Harmonie stehen hier gegen Verrat, Haß, Niedertracht und Blasphemie. In den Schwarzen Landen kämpfen Kräfte um den Bestand der Welt, wie sie gegensätzlicher nicht sein können. Die eine Seite versucht verzweifelt, die Welt zu erhalten, die andere Seite versucht sie um jeden Preis zu zerstören. Und absolut jeder, der den Niederhöllen zuarbeitet, trägt das seine dazu bei, die Schöpfung aus den Angeln zu heben. Wenn einzelne unter Ihren Spielern dieses grundlegende Prinzip nicht verstanden haben, dann mag dies eventuell daran liegen, daß Sie als Spielleiter die Kräfte der Niederhöllen zu ungefährlich oder in ihrer Tücke nicht subtil genug dargestellt haben. Denn der Preis, den die 'Bösen' bezahlen müssen, die nur auf den ersten Blick nichts zu verlieren, aber alles zu gewinnen haben, ist stets Einsamkeit, Haß und Versagen, nie aber Ruhm, Freundschaft und das Bewußtsein, selbst im verzweifeltsten Augenblick die eigene Würde bewahrt zu haben.

Wir möchten Ihnen daher mit den folgenden Kapiteln einige Anregungen mit auf den Weg in die Schwarzen Lande geben, die Ihnen bei dem Unterfangen hilfreich sein mögen, das Grauen und die Hoffnungslosigkeit darzustellen, die in Aventuriens Osten zur bitteren Realität geworden sind.

Dämonen

»In den Schwarzen Landen heißt die Frage nicht mehr, ob ein Zant erscheint, sondern wie viele erscheinen. Jeder einzelne von ihnen zehrt bei der Beschwörung an den astralen Kräften des Magus, und jeder dieser Dämonen muß beherrscht werden, wenn diese dem Beschwörer nicht Feind sein sollen!«

—Magister Magnus Karjunon Silberbraue, Meister der Metaspekulativen Dämonologie, auf dem Allaventurischen Konvent der Magie, 27 Hal



In kaum einem aventurischen Landstrich werden die Helden auf derart viele niederhöllische Kreaturen stoßen können wie in den Schwarzen Landen. Demzufolge werden Sie als Meister auch überdurchschnittlich oft in die Situation kommen, einen Dämon darstellen zu müssen. Sie sollten sich, je nachdem, welches Wesen Sie zu verkörpern gezwungen sind, klarmachen, daß Dämonen keine derischen Geschöpfe sind, sondern daß sie völlig fremdartige Denk-, Freß- und Lebensgewohnheiten haben. Ein Magier beschwört nicht einfach irgendeine dienstbare Kreatur herbei, sondern eine Wesenheit, deren eigentliches Streben es ist, den verhaßten Beschwörer zu hintergehen, zu zerreißen, zu versklaven oder aber zu korrumpieren – und damit für die Seite der Niederhöllen zu gewinnen.

Ist der herbeibeschworene Dämon mächtigerer Natur, dann muß sogar davon ausgegangen werden, daß sein Streben einem noch höheren Ziel gilt: der Vernichtung und Umgestaltung der Dritten Sphäre an sich. Ein solcher Dämon glaubt nicht nur, dem menschlichen Beschwörer überlegen zu sein, er ist es in der Regel auch! Nur die Verblendeten, Machtgierigsten und Unbelehrbarsten glauben daran, durch einen Dämonenpakt gewinnen zu können. Denn das fruchtbarste Versprechen der Siebten Sphäre ist es, daß der Beschwörer seine persönlichen Ziele leichter, einfacher und schneller erreicht. Nur vergessen die meisten dabei nicht nur, daß der jeweilige Dämon stets danach trachten wird, die Wünsche seines Beschwörers nach Kräften zu pervertieren, er wird irgendwann auch den Preis für sein Tun einfordern.

Daß der Pakt mit dämonischen Entitäten letztlich noch nicht einmal Borbarad vor seinem Fall bewahren konnte, wissen wir inzwischen. Aber da Aventurien eine phantastische Welt ist und Beschwörungsformeln zur Anrufung dämonischer Wesenheiten wie *Difar*, *Braggu* oder *Zant* seit weit über zehn irdischen Jahren quasi zum Standardrepertoire bestimmter aventurischer Zauberkundiger gehören (darunter wahrscheinlich auch einige Ihrer Spieler), muß die eigentliche Frage lauten, wie Sie als Meister im Spiel mit dieser Herausforderung umgehen. Wie vermitteln Sie dem Spieler unmittelbar, daß der jeweilige Held mit dem Feuer spielt? Ihr Ziel sollte daher in der *Verunsicherung des Spielers* liegen. Wenn Ihr Spielerheld vor jeder geplanten Beschwörung fiebernd abwägt, ob er einen Beschwörungsversuch riskieren soll, wenn also die Wagnisse zu hoch erscheinen, dann haben Sie Ihr erstes Etappenziel erreicht. Doch wie vermitteln Sie das Grauen, das der Held selbst herausfordert? Die Schlüsselwörter heißen hier Unwägbarkeit und Versuchung. Denken Sie daran, daß die Formelangaben im **Mysteria Arkana** und in den folgenden Kapiteln nur ein Versuch sind, Ordnung ins Chaos zu bekommen – ein Dämon ist aber eine Entität des Chaos. Gerade in den Schwarzen Landen gibt es (auch aus dramaturgischer Sicht) keinerlei Anlaß, sich auf etwaige 'Regeln' verlassen zu dürfen. Spielen Sie mit unerwarteten Effekten und ungewöhnlichen Reaktionen. Ein gelungenes Beispiel hierfür finden Sie in **Rohals Versprechen** auf S.37f., in dem Sie einige Zantim im schaurigen Einsatz erleben können. Verunsichern Sie Ihre Spieler. Lassen Sie einen beschworenen Dämon auftauchen, der sich unerwartet umdreht und 'kalt lächelnd' verkündet, daß er wisse, "wo die Familie des Beschwörers lebt ...", bevor er ganz normal seinen Dienst versieht. Lassen Sie gleich zwei oder drei Dämonen erscheinen. Wenn die kräftezehrende Bindung fehlschlägt, verzichten Sie auf einen direkten Angriff. Lassen Sie die ungebundenen Dämonen hämisch lachend mitteilen, daß sie sich nun das holen, was dem Helden "wirklich lieb und teuer ist". Wenn diese sich dann lachend in Rauch auflösen, darf der Spieler gern darüber nachgrübeln, ob die Dämonenbrut nun die hilflose Liebste in der Ferne zerfetzt oder den heimatlichen Hain auf schreckliche Art und Weise entweiht. Eine Variante, die eindeutig mit der Erwartungshal-

tung des Helden spielt (siehe unten). Wenn Sie es deftiger mögen, dann lassen Sie den ungebundenen Dämon einfach in eine Waffe des Beschwörers einfahren. Ein 'besessener' Magierstab, der seinem Besitzer vor Aktivierung eines Stabzaubers Lebenspunkte abzapft, ist nur eine von vielen Handlungsalternativen. Vielleicht fährt der Dämon auch in die Lieblingswaffe eines Kameraden (!) ein und hintertreibt dessen Versuche, diese zu benutzen. Die daraufhin folgenden gegenseitigen Anschuldigungen und das in Aussicht stehende Zerwürfnis der Heldengruppe mag für den Dämon weitaus lohnenswerter erscheinen, als einfach nur vom Blut des Magiers zu kosten ...

Noch subtiler wird es, wenn Sie dem jeweiligen Spieler durch einen Dämon, der nicht unbedingt selbst herbeibeschworen sein muß, versuchen. Wie wäre es, wenn ein Heshtot vor einen Helden hintritt und ihm anbietet, ein Jahr lang jeden Tag eine Stunde in seinen Diensten zu stehen, wenn dieser an einer bestimmten Stelle in den Schwarzen Landen etwas Blut opfert? Wenn ein beschworener Difar nach erfülltem Dienst plötzlich wieder auftaucht und dem Beschwörer wispernd anträgt, ihm ein begehrtes Artefakt zu stehlen, falls dieser im Gegenzug sieben Füchse erlegt? Wenn sich ein Shruuf bereit erklärt, in die Waffe eines Helden zu fahren und diese mit urtümlicher Macht zu beseelen, wenn dieser bereit ist, auf seinen Ehrenkodex im Schwertkampf zu verzichten? Wenn ein Zant die Helden verfolgt und ihnen bei jedem (schier hoffnungslosen) Kampf seine Hilfe anbietet – wenn diese ihm einen klitzekleinen blasphemischen Dienst erfüllen? Einen Dämon zu verkörpern, kann – insbesondere in den Schwarzen Landen – schaurigen Spaß bereiten. Drohen Sie den Spielern und umgarren Sie sie schon im nächsten Atemzug, heucheln Sie Demut, lügen Sie die Spieler an, geben Sie sich schleimig dienstbeflissen und verraten Sie sie bei der nächstbesten Gelegenheit. Legen Sie jeden Beschwörerwunsch auf die Goldwaage. Ein Prozedere, das auch Ihrem Erschurken das Genick brechen kann und vielleicht den entscheidenden Lösungsansatz in einem Ihrer Abenteuer bereit hält. Denn das Kommando "Vernichte sie" kann sich auch auf die eigenen Kameraden erstrecken; der Befehl "Befördere diese Nachricht zu meinem Freund Alrik" sagt noch lange nichts über den Zustand der Depesche aus, in dem diese bei dem Empfänger ankommt. Selbst ein meisterlicher Beschwörer wie Fran-Horas dürfte einst in diese Falle getappt sein.

Was die Helden betrifft: Nur Sie kennen die geheimsten Wünsche und Sehnsüchte Ihrer Spieler. Spielen Sie mit ihnen, führen Sie sie in Versuchung und machen Sie ihnen auf diese gefährliche Art und Weise klar, warum Borbarads Erben so viele Gefolgsleute korrumpieren konnten. Wenn gar nichts mehr hilft, dann seien Sie unbedingt konsequent. Wenn einer Ihrer Helden irgendwann feststellt, daß er den Segen der Zwölfe verloren hat, dann mag vielleicht noch eine läuternde Queste helfen. Im Zweifelsfall müssen Sie einen solchen Dämonenpaktierer – auch gegen den Protest des Spielers – konfiszieren und Ihrem Schurkenrepertoire einverleiben. Als Meisterfigur mag ihm noch manch vernünftiger Einsatz beschieden sein – ein aventurischer Held ist eine solche Figur nicht mehr.

Schwarze Erzählkunst

Das grundlegende Problem, in einem Fantasy-Rollenspiel Horror und Grusel zu erzeugen, besteht darin, daß sich Ihre Spieler jederzeit auf ihre Rolle als Held berufen können. Der selbstbewußte Elf fürchtet sich im Zweifel nicht vor dem wabernden Schatten, der aus irgendeiner Ecke auf ihn zukriecht – er schleudert ihm selbstbewußt einen FULMINICTUS entgegen. Der tapfere Krieger überlegt nicht lange, ob er sich vor den drei heranwankenden Skeletten fürchten soll, er



drischt ihnen einfach seine Ochsenherde um die morschen Gebeine. Das ist der Hauptgrund, warum wir Ihnen in diesem Band einige optionale Regeln anbieten, die Ihnen dabei helfen sollen, zu überprüfen, wie sich derartige Erlebnisse auf das Gemüt Ihrer Helden auswirken. Regeln stellen aber immer nur ein unzureichendes Korsett dar, das den verbalen und mimischen Einsatz während des Rollenspiels nur unvollkommen ausfüllen und schon gar nicht ersetzen kann. Im Gegenteil, insbesondere von Ihrem meisterlichen Geschick als Erzähler hängt es ab, wie sich die allgemeine Stimmung während des Spielabends entwickelt.

Viele durch einschlägige Filme vorbelastete Spielleiter verwechseln 'Horror' leider immer noch mit profanen Schockeffekten. Solche Effekte lassen aber in einem Rollenspiel nur sehr selten effektiv einbauen. Der Schlüssel, die Schwarzen Lande in all ihrem morbiden Grauen darzustellen, liegt daher in einer stimmungsvollen Beschreibung. Das Gebiet, das von Borbarads Erben beherrscht wird, kann getrost als weitläufiger Vorhof der Niederhöllen bezeichnet werden. Die Erzdämonen haben längst damit begonnen, die ehemals vertrauten Provinzen nach ihrem Gutdünken umzugestalten. Dementsprechend sollten Sie nebenbei immer wieder hervorheben, wie sich dieser dämonische Einfluß auf die durchreiste Wegstrecke, zum Beispiel auf die Flora und Fauna der betroffenen Landstriche auswirkt. Es schadet nicht, wenn Sie Ihre Beschreibungen hin und wieder auf ein Detail (ein geborstener Baumstamm, ein zerwühltes Grab oder vielleicht eine gedrungene Trauerweide) lenken und sich vor dem Spielabend mit einigen stimmungsvollen Umschreibungen ausrüsten, die den meisterlichen Erzählrahmen abstecken. Sozusagen als Overtüre, die das eigentliche Abenteuer einrahmt und die Aufmerksamkeit Ihrer Spieler in die von Ihnen gewünschte Richtung lenkt. Einfache Beispiele hierfür sind Begrifflichkeiten wie: *fahl, blaß, grauenerregend, tief im Schatten liegend, ausgezehrt, porös, hoffnungslos, beinern, trostlos, fremd, mordernd, faulig, bleich, krank oder lästerlich*. Wenn Sie die Bewohner (nicht unbedingt die handlungstragenden Schurken) der Schwarzen Lande charakterisieren, bieten sich Begriffe wie *verzweifelt, gebrochen, mutlos, bang, bekümmert, verzagt, geduckt, still* oder *tonlos* an. Ziel des Ganzen ist es, die sogenannte 'Fallhöhe' herauszuarbeiten, mit der sich die Helden nach Eindringen in die Schwarzen Lande konfrontiert sehen. Die Helden müssen stets einen Hauch jener Hoffnungslosigkeit und Resignation zu spüren bekommen, die die besetzten Gebiete im Klammergriff halten.

Ein weiterer Trick besteht im maßvollen Einsatz gängiger Grusel-Klischees und dem Schüren tief in uns allen steckender Kindheitsängste. Wen gruselt es nicht, einen dunklen, feuchten Keller oder einen modrigen Dachboden zu betreten? Und wie steht es demzufolge mit geisterhaftem Knarren und Stöhnen in windschiefen Türmen, alten Grab- oder unbekannten Tempelanlagen, heranwabernden Nebelschwaden, irrem Lachen aus der Dunkelheit, Krähen und Raben über einem Gebeinfeld, Ruinen im fahlen Licht des Madamals, unheimlichen Mooren, schwefelgelben Wolkenzusammenballungen samt geisterhaftem Wetterleuchten, wispernden Stimmen oder klagendem Wind, der über Felsformationen von bizarrer Seltsamkeit hinwegfegt? Andere gängige Klischees finden Sie als Standardeinlage in allen einschlägigen Publikationen und Filmen, etwa der kopflose Reiter, die führerlose, verhangene Kutsche mit rabenschwarzen Gäulen, das Geisterschiff, der Galgenbaum an der Wegkreuzung, ekelerregende Schleimspuren am Wegesrand und dergleichen Dinge mehr. Fühlen Sie sich inspiriert und verpflichtet, in den Schwarzen Landen mit solchen Elementen zu spielen. Aber übertreiben Sie es nicht, denn viel hilft nicht immer viel! Ein einzelner wandelnder Leichnam kann, treffsicher eingesetzt, weit-

aus grauerregender sein als ein ganzes Untotenheer. Eine Kerzenflamme, die plötzlich aus unbekannten Grund erlischt, kann weitaus gruselerregender sein, als ein ganzes Rudel geifernder Dämonen. Machen Sie Ihren Spielern bewußt, daß sie sich nicht mehr im gewohnten (und relativ geschützten) Aventurien befinden. Mehr noch, verdeutlichen Sie ihnen, daß die Helden *vollständig auf sich allein gestellt sind*. Erst wenn Ihre Gruppe auf subtile Art und Weise die eigene Verletzlichkeit spürt, der sie sich mit Betreten der Schwarzen Lande ausgesetzt hat, greift auch ein sich langsam ausbreitendes Gruselgefühl. Wirklich durchschlagende Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie mit der Erwartungshaltung Ihrer Helden spielen. Sie regen die Phantasie Ihrer Spieler nicht an, indem Sie ihnen stündliche eine Monsterhorde präsentieren. Viel schauriger ist es, wenn die Gruppe weiß, das da *irgend etwas* in ihrer Nähe lauert, irgend etwas, das nur durch ein gelegentliches Kratzen, einen Schatten oder ein gelegentliches Wispern zu erkennen ist. Solange die Spieler Ihre eigene Phantasie bemühen müssen, wird jeder von ihnen auch durch seine eigenen, unausgesprochenen Ängste gequält. Sobald Sie ihnen aber 'den Ghul' oder 'den Irrhaken' mit ein paar knappen Worten präsentieren, verpufft dieser Zauber und geht schließlich im Rollen der Würfel unter. Meisterliche Beschreibungen reichen niemals an die Vorstellungen der Spieler heran, aber sie lassen sich – gezielt eingesetzt – dazu einsetzen, die Einbildungskraft der Spieler zu schüren. Wenn sich Ihre Gruppe gegenseitig 'verrückt macht', haben Sie Ihr Ziel aufs trefflichste erreicht.

Als letztes noch ein Tip zur Spieldisziplin. Sie werden bald bemerken, daß sich der eine oder andere Spieler diesem Gruselgefühl durch flapsige Bemerkungen oder lockere Sprüche zu entziehen sucht. Kein Wunder, denn die Offenbarung der eigenen Gänsehaut vor den anderen Mitspielern beziehungsweise das Eingeständnis, sich tatsächlich vor etwas Imaginärem zu gruseln, gehört zu den intimsten Empfindungen, die sich während eines Rollenspielabends aus Ihren Spielern herauskitzeln lassen. Spätestens vor Schlüsselsituationen Ihres Abenteuers sollten Sie daher unmißverständlich klarmachen, daß Sie ab jetzt jede Aussage Ihrer Spieler wortwörtlich nehmen werden. Diese Vereinbarung garantiert Ihnen, daß nicht irgendeiner Ihrer Spieler eine schaurige Szene durch eine unpassende Bemerkung ins Lächerliche zieht. Gänzlich gefeit sind Sie natürlich nie vor derartigen Reaktionen – aber immerhin zwingen Sie Ihre Spieler auf diese Art und Weise am Spieltisch, Helden- und Spielerkommentare sorgsam voneinander zu trennen. Eine Portion spielerischen Ernstes, die übrigens nicht nur greift, wenn Sie Ihre Helden ins Horrorgenre entführen ...

Die Spielarten des Horrors

Nun ist Horror nicht gleich Horror. Dem einen gefallen psychische Bedrohungen ohne einen Tropfen Blut, die andere will Splatter mit Blut und Gekröse, wieder andere stehen auf 'klassische Themen' wie Vampire und Werwölfe ... Daher sind auch die Schwarzen Lande nicht von überall gleichen Bedrohungen erfüllt, sondern in der Art ihres Horrors durchaus unterschiedlich:

Xeraanien ist gewissermaßen 'Schwarze Lande für Anfänger'; hier lassen sich alle Elemente einführen, die die Länder von Borbarads Erben prägen: alte Schlachtfelder und niedergebrannte Ruinen, in denen die Geister der Gefallenen umgehen; Monstrositäten aus verschiedenen niederhöllischen Domänen, die in einer ihrem Meister gefälligen Umgebung – geschändeten Wäldern oder verfluchten Küstenmooren – leben; ein irrsinniger Herrscher, der die geduckte, schweigende Bevölkerung auspreßt, und seine skrupellosen Schergen; eine Kunst-Religion, die sich mit totalitärem Anspruch ausbreitet; ja, sogar wandeln-



de Tote. All dies findet sich in Xeraanien jedoch jeweils örtlich begrenzt und in 'vorsichtiger Dosierung', dazwischen immer wieder der ein oder andere Bauer, der einem Unterschlupf gewährt, die Möglichkeit, sich ins Freie Tobrien oder nach Ilsur durchzuschlagen – alles in allem eine gute Möglichkeit, sowohl niedrigstufige (das heißt in den Schwarzen Landen: ab Stufe 5) Helden einzubringen, als auch eher salon- oder basarerfahrenen Helden einen ersten Vorgeschmack auf kommende Schrecken zu geben.

Das **Dämonenkaiserreich des Galotta** fügt den lokalen Schrecken Xeraaniens noch die großflächige Verwandlung der Natur hinzu, die sich in der 'Bösartigkeit' vieler elementarer Phänomene äußert: würgende Bäume, plötzlich unter dem Fuß erweichender Fels, gezielte Orkanböen, Lagerfeuer, das nicht wärmt – hier sollte man nichts als gegeben annehmen. Dazu kommt ein von Rachedurst getriebener Herrscher, der gerade dabei ist, einen 'Idealstaat' aufzubauen, in dem Bespitzelung an der Tagesordnung ist und Masken und Illusionen Dämonen verbergen können, ein Hofstaat von Kollaborateuren und Speichelleckern und die Allgegenwart unheiliger Rituale. Eine wichtige Komponente des Schreckens in Galottas Land ist die Hilflosigkeit, die die Abenteurer gegenüber der Staatsmacht haben (müssen), denn natürlich werden für jeden von den Helden niedergebrannten Blakharaz-"Tempel" 50 unschuldige Dorfbewohner ohne viel Federlesens exekutiert oder geopfert.

Eine weitere Spur härter geht es im **Reich des Schwarzen Drachen** zu: Das Land ist stellenweise so sehr geschändet, daß über weite Strecken nur noch 'verbrannte Erde' übriggeblieben ist, die in jähem Kontrast zur noch belebten Natur steht. Der Drache sendet nächtens seine eigenen Alpträume aus, seine Untoten paradiere auf den Straßen, seine Häscher führen die Flüchtlinge einem schrecklichen Schicksal zu – aber seinen Elitetruppen anzugehören, um es ein wenig besser zu haben, nicht ständig getreten zu werden, ist andererseits der Traum vieler Bewohner der Warunkei. Diesem Land sind Borons Geschenke Schlaf und Tod entzogen (ja, in diesem Land der Nekromanten ist auch Selbstmord keine akzeptable Alternative), und wer hier überleben will, läuft Gefahr, bald abzustumpfen, will er nicht dem Wahnsinn verfallen. Ekel, Abscheu und Entsetzen(sproben) prägen hier das Leben der Helden. Untote in so großer Zahl haben in Film und Buch kaum ein Vorbild (es sei denn als Parodie), denn der Schrecken geht nicht von der Tatsache aus, daß es lebende Leichname gibt, sondern daß sie in erschreckender Normalität ihrem (wenn auch meist sehr einfachen) Nachtwerk nachgehen, daß sie und die sie umgebende Ver-

wesung überall präsent sind. Hier müssen Sie als Meister einige Arbeit für Ihre Beschreibungen aufwenden, wenn die Warunkei nicht zu einem billigen Zombie-Film verkommen soll.

Das **Eisreich** zieht seinen Schrecken vor allem aus der Leere, der Weite und Gnadenlosigkeit des Landes, dem Ausgeliefertsein, dem Kampf gegen Naturgewalten (den man schlußendlich nicht gewinnen kann). Und wenn einen in der gnadenlosen Weiße dann noch jederzeit eine Monstrosität anspringen kann, wenn man bedenkt, was das grausame Eis in seiner Gnade an größeren Schrecken zudeckt ...

Dazu kommt die Willkür, die die Handlungen der beiden Hauptschurkinnen prägt. Beide sehen Menschen nur als Spielfiguren in ihrem Machtspiel, und beide können Schrecken herabrufen, die schon unter normalen Umständen Helden in Lebensgefahr bringen können – wieviel mehr also in einer Umgebung, in der jeder einzelne Lebenspunkt kostbar ist? Auf der anderen Seite ist es durchaus gedacht und firungefällig, sich hier heldenhaft zu benehmen, Schurken und Monster zu bekämpfen, Entführte zu befreien und die Herrschaft der Kalten Königinnen ins Wanken zu bringen. In diesem Sinne ist Glorania nur körperlich gefährlich – dies aber sicherlich genauso sehr wie die Blutige See oder Maraskan.

Oron ist gewissermaßen ein Sonderfall, da der Schrecken in diesem Schwarzen Reich eindeutig vom Verfall der moralischen Werte, dem Verlust von Liebe und Menschlichkeit ausgeht. In diesem Sinne ist Oron ein weitaus 'totalitärer' Staat als das Dämonenkaiserreich oder die Warunkei – und die Lamijanim und der Belkelel-Kult, die Blutrosen und der Schwarze Wein sind eher 'Dreingabe'. Die Stimmung sollte also so sein, als wenn man sich plötzlich auf dem Territorium einer Psycho-Sekte, in 1984 oder der *Schönen Neuen Welt* befindet, das Ganze gewürzt mit morbider S/M-Ästhetik und dem dazugehörigen Machtgefälle. Allein die verzweifelte Bemühung, nicht unangenehm aufzufallen, kann hier schon Horror genug sein, vor allem, wenn man bedenkt, daß ja auch Oron nach außen hin den Anschein eines ganz normalen Staates erwecken will.

Verbindend (und gleichermaßen trennend) zwischen den Schwarzen Reichen liegt die **Blutige See**. Hier ist weniger Geisterschiff-'Romantik' gefragt (obwohl auch diese einen gewissen Teil beiträgt), sondern eher die Darstellung eines Bordlebens, das davon geprägt ist, nicht zu wissen, ob, wann und von wo die Schrecken – als Piraten, Monster oder Naturgewalt – auftauchen werden, wo jedes falsche Segelmanöver das letzte sein könnte. Hier kann man sich gut an verschiedenen U-Boot-Filmen (seien es *Das Boot* oder *Abyss*) orientieren. An den Küsten





ist dagegen der Horror aus den Geschichten von H. P. Lovecraft (im Stil von *Schatten über Innsmouth* oder *Cthulhus Ruf*) oder aus John Carpenters *The Fog* präsent: das Meer als Brutstätte feuchter, kalter, vielmögiger und vielförmiger Wesen, die man vorzugsweise nicht genauer betrachtet ...

In **Maraskan**, zumal im Inselinneren, werden sich vielleicht viele Hack- und-Slay-Freunde – zumindest anfänglich – am heimischsten fühlen, denn im verwandelten, mutierten und ständig wechselnden Innern der Insel ist der Horror am greifbarsten, bekämpfbarsten, am ehesten in Richtung Splatter orientiert. Wenn die Helden aber herausgefunden haben, daß sie allein gegen Myriaden kleiner, bössartiger Veränderungen stehen, von denen die mutierten Scheußlichkeiten nur die Spitze des Eisbergs sind; wenn sie merken, daß hier die Natur (oder die Göt-

ter oder die Gigantin Maraskan) es den dämonischen Eindringlingen mit gleicher Münze zurückzahlt; wenn sie die ersten Veränderungen an sich selbst bemerken, zuerst vielleicht nur in verquerten Gedankengängen, schließlich aber im Wachsen eines sechsten Fingers ... dann ist es meist zu spät zur Flucht. Wir haben daher (und auch wegen der ... äh, gewöhnungsbedürftigen maraskanischen Philosophie) Maraskan deutlich als 'Schwarze Lande für Fortgeschrittene' vorgesehen.

Genretypische Vorlagen und Anregungen sind nicht nur die *Predator*- oder *Alien*-Filme, ein Schuß *Apocalypse Now*, *Species* und der *Schrecken vom Amazonas*, sondern vielmehr *Die Farbe aus dem All*, die von den realen Schrecken der Atombombe ausgelösten Ängste vor Verstrahlung und schleichender Veränderung und ihre Überzeichnung in allerlei Mutantenkräften und Mutantenschrecken in Film und Spiel.

Entsetzen (Regelerweiterung)

In der Welt des **Schwarzen Auges** sind die sogenannten Helden nicht allein Hauptfiguren wie die Helden eines Buches, sie sollten auch hilfsbereit, edelmütig, opferbereit, kurzum: heldenhaft sein. Daher darf man ihnen auch zugute halten, daß sie anders als gewöhnliche Landleute, ja selbst sogar anders als viele einfache Soldaten, nicht in blinde Panik verfallen, wenn ihnen gefährliche Ungeheuer und andere Bedrohungen von Leib und Leben gegenüberstehen. Anders verhält es sich hingegen, wenn sie Zeugen von entsetzenerregenden Szenen werden:

Unter *Entsetzen* verstehen wir (im Gegensatz zur unmittelbaren Angst, die aus dem Gefühl persönlicher Bedrohung entsteht) das zugleich allgemeinere und tiefergehende Gefühl der Abscheu, des Grauens, des Ekels, das entsteht, wenn irgend etwas massiv gegen alle Gesetze der Natur, der Götter oder der Menschlichkeit verstößt. Entsetzen führt schnell zur Resignation und zur Abstumpfung, zum unterschweligen Glauben, daß alles hoffnungslos sei, wenn solch widerwärtige Dinge geschehen können.

Bei allen von den Helden beobachteten Vorgängen, *die hinreichend unheimlich und widerwärtig sind, um einen solchen allgemeinen Zweifel und ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit und der Machtlosigkeit auszulösen*, können Sie als Meister eine Probe verlangen – bei vielen Begegnungen und Ereignissen in den Schwarzen Landen werden derartige Proben sogar ausdrücklich vorgeschlagen sein. (Für das Spiel innerhalb der Schwarzen Lande sind die Entsetzens-Regeln eigentlich unabdingbar; sie lassen sich aber auch außerhalb der dämonisch verfluchten Gebiet verwenden, etwa wenn die Helden auf einen besonders grausigen Ritualmord stoßen, einer scheußlichen Verwandlung ansichtig werden oder einen extrem unheiligen Zauber beobachten.)

Regeltechnisch werden solche Entsetzens-Proben als MU-Proben gewürfelt, die je nach Schwere des Schreckens erschwert oder erleichtert sein können: Eine gute Richtlinie ist, wie gefühls- oder gar vernunftbegabt das Opfer ist und ob es einem der Götter heilig ist; übliche Modifikatoren entnehmen Sie der nebenstehenden Tabelle.

Beim Anblick vieler widernatürlicher Wesen ist ebenfalls eine Entsetzens-Probe fällig, deren Erschweris davon abhängt, ob man ein solches Wesen (meist einen Dämon oder Daimoniden) zum *ersten* oder zum *wiederholten* Male sieht. Die entsprechenden Aufschläge sind bei den jeweiligen Wesen (in den Kapiteln zu den einzelnen Schwarzen Landen) in der Form **Entsetzen: +A/+B** vermerkt. Nachdem man ein entsprechendes Wesen zum dritten oder vierten Mal gesehen hat, kann man davon ausgehen, daß es einen nur noch durch seine Kampffähigkeiten oder sein gräßliches Aussehen schreckt oder beeindruckt, nicht aber noch *entsetzt*. Wenn ein solches Wesen eine der oben ge-

nannten entsetzlichen Aktionen ausführt und die Helden dabei Zeuge werden, sind die Aufschläge (+A) für das Wesen zu den Aufschlägen für die Aktion hinzuzurechnen.

Manche Situationen sind zudem recht eng mit einer latenten Angst der Beobachter verbunden, so daß die entsprechende Schlechte Eigenschaft als Malus gerechnet wird.

Wird ein Held z.B. in einer engen Kammer eingeschlossen, so ist wegen der direkten Bedrohung eine gewöhnliche RA-Probe angebracht. Wird der Held hingegen Zeuge, wie ein anderer bei vollem Bewußtsein versteinert oder eingemauert wird, so ist es (zumindest in den Schwarzen Landen) an der Zeit, die Widerstandskraft gegen diese *entsetzliche* Erfahrung zu überprüfen, indem eine MU-Probe, erschwert um die RA gewürfelt wird: Die eigene Angst vor dem Eingeschlossenwerden wirkt sich erschwerend aus.

In ähnlicher Weise können bei abscheulichen Vorgängen mit Leichnamen die TA mit einbezogen werden, oder die HA bei Szenen, die mit Abstürzen (oder dem Limbus) zu tun haben; ebenso der AG, wenn der Held einen zu der Situation passenden Aberglauben verfügt. (GG, JZ und NG sind, da keine Ängste, hier weniger anwendbar.)

Mißlingt eine derartige MU-Probe, so sinkt zuerst einmal der MU-Wert um einen Punkt; das macht eventuell die Neuberechnung der

Opfer

Objekt	-10
Pflanze	-8
Tier	-6
vernunftbegabtes Lebewesen	-2
Geschöpf der eigenen Art	+/- 0
einem Gott heilig / Geweihter	+2

Tat

bewußt die Götter verhöhrend	+1 bis +3
verbunden mit großen Schmerzen / außerordentlich brutal	+2 bis +6
Betrachter selbst betroffen	+2
Betrachter ist vollkommen hilflos	+2
ruft eigene Ängste hervor	+ entsprechende schlechte Eigenschaft (s.u.)

Betrifft ein Greuel mehrere verschiedenartige Opfer, so bestimmt sich der Modifikator nach dem emotional bewegendsten Opfer, für die übrigen kommt je nach Anzahl +1 bis +3 hinzu.



Werte für MR, AT und Ausweichen nötig. Mißlingt sie spektakulär (in dem eine natürliche 20 fällt oder die Probe um mehr als 10 Punkte mißlingt), raubt der Schock dem Helden einstweilen W6 Punkte. Als direkte Auswirkungen eines solchen Schocks wären folgende Handlungen denkbar (entweder nach Meisterentscheid oder mittels eines W6-Wurfs):

- 1: **Lähmendes Entsetzen.** Der Betroffene ist nicht eher in der Lage, eine vernünftige Aktion (Kampf, Flucht, Zauber, Reden) auszuführen, bis ihm eine MU-Probe+10 (jede KR eine Probe erlaubt) gelingt oder er Schaden erleidet.
- 2: **Katatonie.** Der Betroffene ist für W20+10 KR stocksteif und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr. Er kann keinerlei willentliche Aktionen mehr unternehmen.
- 3: **Furcht.** Der Betroffene weicht zurück und ist nicht in der Lage, sich dem Gegenstand seines Entsetzens zu nähern – rückt dieser vor, so weicht der Betroffene wieder zurück.
- 4: **Panik.** Der Betroffene ergreift auf der Stelle kopflos die Flucht, ohne dabei auf die Gefahren der Umgebung zu achten. Er flieht mit höchster Geschwindigkeit und hält erst ein, wenn seine AU auf Null gesunken ist.
- 5: **Kampfrausch.** Der Betroffene stürzt sich mit Gebrüll auf die Ursache des Entsetzens, wobei er seine Umgebung und seinen eigenen Zustand ignoriert (AT+3, PA–3, erlittene SP werden vom Meister notiert).
- 6: **Keine weiteren Auswirkungen.**

Rollenspielerisch sollte die entsetzenerregende Szene in einer gewissen Weise die Charakterdarstellung in den nächsten (aventurischen) Wochen prägen: Das stetige, nahezu besessene Reden und Grübeln über die Erfahrung ist ebenso denkbar wie der jäh aufwallende Zorn gegenüber dieser und ähnlichen Szenen oder auch eine nackte Abscheu, verbunden mit dem Wunsch, eine möglichst große Entfernung zwischen sich und die entsetzenerregende Szene zu legen. Dieses Gefühl des Entsetzens hält pro verlorenem MU-Punkt einen Monat an.

Wieder Mut fassen

—Zurückverhalten kann man verlorene MU-Punkte in einer ruhigen Umgebung (die außerhalb der Schwarzen Lande, zumindest aber in einem größeren Sanktuarium liegen sollte) mit einer Rate von einem Punkt pro Monat. Das bedeutet nicht, daß der Held in dieser Zeit nicht gespielt werden darf, nur, daß er sich möglichst von aufwühlenden und entsetzenerregenden Erlebnissen fernhalten soll – die normalen Gefahren des Abenteuerlebens hingegen machen nicht viel aus ...

—Der Aufenthalt in einem *Kloster der Noioniten* oder an der *Schule der Austreibung zu Perricum* stellt einen verlorenen Punkt pro Woche wieder her, für die Obhut eines guten Seelenheilens oder einer erfahrenen Hexe kann nach Meisterentscheidung das Gleiche gelten.

—In manchen Situation ist es den Helden eventuell möglich, den Greuel einigermaßen ungeschehen zu machen oder zumindest den Urheber der gerechten Strafe zuzuführen. In einem solchen Fall können Sie als Meister entscheiden, daß der MU-Verlust dadurch wieder ganz oder teilweise aufgehoben wird.

—Eine Ausnahme zur MU-Regeneration gibt es: Fällt der MU-Wert jemals unter 8 (eigentlich das regeltechnische Minimum), dann sind entsprechend viele Punkte vom Höchstwert verloren.

Alrik hat schon erhebliche Grauen miterleben müssen (MU-Grundwert 15, derzeit MU 11). Nun muß er noch mit ansehen, wie ein hilfloses Opfer von einem Karakil in eine Schlucht fallengelassen wird. Der Meister verlangt eine MU-Probe, erschwert um die HA. Leider fällt exakt eine 20, und beim Nachwürfeln eine 4. Alriks Mut fällt durch den Schock jäh auf 7, also einen Punkt unter 8. Das macht ihn nicht nur derzeit zu einem entsetzensgeschüttelten, brabbelnden nervlichen Wrack, auch später wird er maximal einen MU-Wert von 14 zurückerhalten.

—Ausnahmen zu dieser Regel sind natürlich göttliche Wunder (vor allem des Praios, der Rondra, des Boron und der Hesinde, aber auch der Peraine und der Rahja) sowie der Gebrauch des 'Wunderkrauts' Finage. Sowohl Wunder als auch das Heilkraut können natürlich auch zeitweilige MU-Verluste aufheben.

—Dieser permanente MU-Verlust (und *nur* der permanente) kann sich ganz oder teilweise auf eine andere Gute Eigenschaft übertragen. Erklärt werden kann das gut mit 'Abstumpfung', einem nervösen Zucken oder Zittern oder einem 'schwächenden Nervenfieber'. Außerdem ist es möglich, daß die ein oder andere Schlechte Eigenschaft ansteigt – verständlicherweise sollte es diejenige sein, die am ärgsten auf die Probe gestellt war.

Wenn Sie dies gerne in Regeln gefaßt sehen (und weil kaum ein Opfer solcher nervlichen Verwirrung sich frei entscheiden kann, was ihm zustößt), können Sie folgende Tabelle konsultieren, wobei Sie für jeden Punkt MU unter 8 einmal würfeln sollten:

W20	Auswirkung
1–6	Tiefgreifende Resignation und Depression: MU bleibt um einen Punkt gesenkt.
7–8	Verdrängung der schrecklichen Ereignisse: Statt MU sinkt die KL um einen Punkt.
9–10	Abstumpfung gegenüber Schrecken und anderen Empfindungen gleichermaßen: Statt MU sinkt die IN um einen Punkt.
11–12	Verfolgungswahn, Augenflackern, unsteter Blick, Zittern: Statt MU sinkt das CH um einen Punkt.
13–14	Nervöses Zittern: Statt MU sinkt die FF um einen Punkt.
15–16	Nervenfieber, ständige Verspannungen, Muskelzucken: Statt MU sinkt die GE um einen Punkt.
17–18	Auszehrung: Statt MU sinkt die KK um einen Punkt.
19–20	Wahnvorstellungen: Nicht der MU sinkt um 1 Punkt, sondern die am stärksten beanspruchte Schlechte Eigenschaft steigt um 1 Punkt.





Der Vorhof der Niederhöllen (Meisterinformationen)

Auf den folgenden Seiten wollen wir uns kurz mit einigen – vornehmlich regeltechnischen – Besonderheiten beschäftigen, die das Spiel in den Schwarzen Landen von einer gewöhnlichen Kampagne unterscheiden.

Einige dieser Aussagen können natürlich auf ganz Aventurien übertragen werden und von Ihnen als Meister nach Belieben auch dort eingesetzt werden.

Chaotische magische Effekte

Die Vernichtung Borbarads hat den Fluß astraler Energien in Aventurien kräftig durcheinandergewirbelt, was sich in folgenden Phänomenen bemerkbar macht:

Astralfluktuationen

—Die Kosten für Zauber sind nicht mehr so leicht vorhersehbar. Rollen Sie nach jedem Zauber einen W6: Geradzahlige Werte werden zu den Kosten des Zaubers addiert, ungeradzahlige werden von den Kosten abgezogen. Es kann dadurch geschehen, daß einige Zauber völlig kostenlos gesprochen werden können.

—Große Mengen freigesetzter Astralenergie bewirken besondere Phänomene. Teilen Sie die aufgewendeten ASP (incl. der o.g. Schwankungen) für einen Zauber durch 10 (echt runden, also $1,3 = 1$, $1,7 = 2$...), ziehen Sie gegebenenfalls einen Punkt für meisterliche ZF ab und legen Sie auf diesen Wert eine Probe mit dem W20 ab. Bei Gelingen der Probe kommt es zu einem besonderen Effekt, den Sie als Meister bestimmen können und der in der Hälfte der Fälle dem Zauberer schadet, im Rest der Fälle dem Zauberer nützt. Typische Effekte wären Reichweitschwankungen, das Auftreten von Mindergeistern oder die teilweise Umkehrung der Wirkung.

—An 'magischen Orten' (die zumeist auch die Schnittstellen von Kraftlinien sind) können sich spontan magische Wesen manifestieren. Rollen Sie einen W20: 1–12 ein Mindergeist, 13–16 eine Geistererscheinung, 17–18 ein Kobold oder Feenwesen, 19–20 ein niederer Dämon. Diese drei genannten Effekte werden – sich langsam abschwächend – sicherlich bis zum Ende des Jahres 29 Hal / 1022 BF anhalten.

Dämonenpräsenz im Limbus

Der nähere Limbus ist – über ganz Aventurien – weiterhin mit Dämonen 'überbevölkert'. Bei Sphärenreisen (mittels PLANASTRALE) muß jede Spielrunde mit W20 gewürfelt werden; bei einer 20 trifft der Reisende auf einen oder mehrere Dämonen (bei 1–3 auf W6 sind dies W3+1 Niedere, bei 4–5 W3 Weniggehörnte und bei einer 6 ein Vielgehörnter; alle diese Dämonen besitzen die Fähigkeit der *Regeneration im Limbus*). 'Über' den Schwarzen Landen erscheint ein Dämon bereits bei 18–20. Des weiteren ist auch der TRANSVERSALIS aventurienweit um 3 Punkte erschwert; eine Probe, bei der auch nur eine 19 oder 20 fällt, gilt als Patzer. In diesem Falle wurde der Teleportierende von Dämonen abgefangen. Wenn es kein 'echter' Patzer war, erleidet er dadurch W20+10 SP.

Dieser Effekt bleibt mittelfristig (also sicherlich einige Jahre) in Kraft.

Verbindung zur Siebten Sphäre

Schlußendlich gelten auch die Erleichterungen beim Beschwören von Dämonen weiterhin: FUROR BLUT und HEPTAGON sind aventurienweit um 1 Punkt erleichtert, in den Schwarzen Landen um weitere 3 Punkte, dortselbst (aber je nach Region leicht unterschiedlich) für Wesen aus den Domänen Thargunitoths, Agrimoths, Belshirashs, Charyptoroths, Asfaloths, Belkelels, Belhalhars und Lolgramoths um weitere 3 Punkte (wobei die Präsenz Lolgramoths abzunehmen scheint). Diese Erleichterungen gelten nur für das *Herbeirufen*, nicht jedoch für das Verbannen der jeweiligen Dämonen; auf die Beherrschbarkeit haben sie keinen Einfluß. Die Modifikationen wirken jedoch sehr wohl auf alle Zauber, die eine Anrufungskomponente beinhalten (wie den MUTABILI oder den STEIN WANDLE).

Im Detail heißt dies für die einzelnen Schwarzen Lande (Effekte jeweils aufsummiert):

Glorania (BLS –7, BLH –7, alle anderen –4)
Ysilien (AGM –7, BLK –7, LGM –7, an der Tobimora und am Yslisee auch CPT –7, alle anderen –4)
Xeraanien (BLH –7, CPT –7, alle anderen –4)
Warunkei (TGT –7, LGM –7, alle anderen –4)
Blutige See (CPT –7, BLH –7, ASF –7, alle anderen –4)
Oron (BLL –7, BLH –7, alle anderen –4)
Fürstkomturei Maraskan (BLH –7, ASF –7, CPT –7, alle anderen –4)
Reich der Großen Schlange (ASF –7, BLH –7, AGM –7, alle anderen –4)

Auch dieser Effekt bleibt mittelfristig in Kraft.

Borbarads Todesfluch

Die von vielen Magietheoretikern aufgrund der Erkenntnisse Karjunon Silberbraues und Robaks von Punin befürchteten Auswirkungen der schieren Kenntnis borbaradianischer Formeln (sowohl der 'klassischen Sieben' als auch derjenigen, die aus diesen Modellen entwickelt wurden) sind eingetreten: Die Hellsichtkomponente hat die Studiosi aufgefunden, die Beherrschungskomponente hat versucht, sie an den – zu jenem Zeitpunkt schlagartig verschwindenden – Meister zu binden. Dieser letzte Zauber des Dämonenmeisters breitete sich nicht schlagartig, sondern mit endlicher Geschwindigkeit entlang der magischen Kraftlinien und von dort ausstrahlend aus, so daß die entferntesten Winkel Aventuriens spätestens zwei Monate nach seinem Verschwinden von der Wirkung dieses Fluchs betroffen werden.



Spieltechnisch heißt dies: Magisch aktive Helden mit aktiver Kenntnis in Borbaradianersprüchen ('alten Stils') laufen Gefahr, zur 'dunklen Seite' hin manipuliert zu werden oder, wenn sie dagegen geistigen Widerstand leisten, schweren körperlichen Schaden zu erleiden. Addieren Sie zu diesem Zweck die positiven ZF aller dem Helden bekannten Borbaradianersprüche auf und zählen nochmals je einen Punkt für ZF zwischen -5 und 0 hinzu. Teilen Sie diese Summe durch 10. Zauberer, die sich die Kenntnis der Borbaradianerformeln aus dem Gedächtnis haben entfernen lassen (siehe **Rohals Versprechen**), müssen für die entsprechenden Zauber ebenfalls nur 1 Punkt addieren. Der so berechnete Wert ist der *Borbaradianische Gefahrenwert* (BG). Wenn nun Borbarads letzter Zauber beim Opfer ankommt, bestehen drei Möglichkeiten. Zum einen kann das Opfer sich der Versuchung ergeben, zum Borbaradianismus konvertieren und entweder als Agent der Schwarzen Lande Unheil säen oder direkt in die Heptarchien aus-

wandern, um dort zu Ruhm und Ansehen zu gelangen. Zum anderen kann es die Zähne zusammenbeißen und die der Versuchung folgenden Schmerzen ertragen wollen; dies bedeutet, daß das Opfer so viele LP permanent verliert, wie der BG beträgt. Die dritte Möglichkeit ist schließlich, seinen Willen gegen den des Dämonenmeisters zu setzen, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um den doppelten BG abzugeben und zu hoffen, daß diese gelingt. Bei Gelingen erleidet das Opfer zwar immer noch permanenten Schaden, jedoch nur in Höhe des halben BG, bei Mißlingen verfällt es jedoch den borbaradianischen Verführungen. (Daß Sie diese Wahl und das Resultat insgeheim mit Ihrem Meister durchspielen sollten, versteht sich von selbst ...) Die von allen borbaradianischen, blutmagischen und Anrufungskomponenten bereinigten ehemaligen borbaradianischen Zauberformeln finden Sie im **Compendium Salamandris** (das im Herbst 1999 erscheint).

Allgemeines zu Dämonen

Die Schwarzen Lande sind voll von ihnen. Sie warten hinter jeder Ecke. Sie sind gefährlich und brutal, aber dumm. Mit geweihtem Stahl, Gebet und Zauberspruch sind sie leicht zu besiegen. Kennst du einen, kennst du alle ...

Falsch! Halten Sie sich als Meister nicht sklavisch an die Beschreibungen oder die Spielwerte einzelner Dämonen – es sind Geschöpfe des Chaos, die durch die Beschwörungsformel nur sehr unvollkommen in eine diesseitige Gestalt gepreßt werden. Sehr viele (vor allem niedere) Dämonen sind ohnehin als 'Klassen' oder 'Rassen' von Dämonen anzusehen, als *Bragguide* oder *Zantide*, und ebenso wie die Tiere speziell gezüchteten Pferdeschlaes zwar meist sehr ähnlich in Gestalt und Farbe sind, so gibt es doch immer wieder Ausnahmen von diesen Regeln. Welche genaue Art von Dämonen nun bei einer Beschwörung erscheint, ist nicht nur von der Struktur der Thesise und des Wahren Namens abhängig, sondern auch von Sternkonstellationen, ja, wenn Sie als Meister wollen, sogar vom Frühstück des Beschwörers. Allen Dämonen sind jedoch (neben den in den **Mysteria Arkana** auf Seite 147 genannten spieltechnischen Besonderheiten) folgende Eigenschaften gemein:

—**Beweglichkeit:** Dämonen sind nur teilweise an die Naturgesetze der Dritten Sphäre gebunden und können sich meist nicht nur unnatürlich schnell, sondern auch in wilden Sprüngen und Haken vorwärtsbewegen, Hindernisse überwinden, aus dem Stand in den Sprint gehen usw.

—**Bösartigkeit:** Dämonen kennen keinen rondrianischen Ehrbegriff; sie können sich (wenn Situation und Dramaturgie dies erfordern) auch zu viert auf einen Gegner stürzen, sie agieren aus dem Hinterhalt, sie setzen ihre 'natürlichen Fähigkeiten' zu maximalem Nutzen ein, sie schonen keine Unbeteiligten oder Güter.

—**Unberechenbarkeit:** Dämonen können aus unerfindlichen Gründen plötzlich den Kampf abbrechen, genauso, wie sie spontan ihre Taktik oder Angriffsweise ändern können. Dies gibt Ihnen als Meister vor allem den Spielraum, Ihre Helden nicht bei jeder zweiten Begegnung mit Dämonen zu Boron zu schicken.

—**Grausamkeit:** Dämonen versuchen häufig, derischen Wesen so viel Schmerzen wie möglich zu bereiten, durch besonders brutale Aktionen Angst und Schrecken zu verbreiten, und so mag es geschehen, daß die Helden mit dem Entsetzen davonkommen, während ein Dämon ihren einheimischen Führer stückchenweise zerfetzt ...

Eine gute Darstellung von (scheinbar 'gewöhnlichen') Dämonen in all ihrer Bösartigkeit und Vielseitigkeit finden Sie im Abenteuer **Rohals Versprechen** auf den Seiten 36ff.

Mehr zu Dämonen, ihrer Beschwörung, ihren Vorlieben und Eigenschaften steht in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 115 bis 185.

Dämonennamen: Aberglaube und Wirklichkeit

Zwar ist es in den Schwarzen Landen üblich, die Namen der Erzdämonen laut zu nennen – eine Praxis, die in den zwölfgöttergefalligen Reichen blankes Entsetzen auslösen würde –, aber selbst hier erscheint nicht bei jedem 'Möge Blakharaz dich holen!' der Herr der Rache persönlich. Die tatsächliche Auswirkung ist jedoch, daß damit die wider-natürliche 'Normalität' in den Köpfen der Untergebenen gefestigt wird – und zumindest die Magierphilosophie legt nahe, "daß bei einer genügend großen Anzahl individueller Bewußtseinszustände das Bewußtsein das Sein prägt ..." Aus genau dem gleichen Grund ist ja auch das Nennen der Namen der Götter in vielen Heptarchien unter schwere Strafen gestellt, sind ihre Symbole ausgetilgt, ihre Geweihten erschlagen oder vertrieben worden.

Überall außerhalb der Schwarzen Lande sollten Sie allerdings an der Praxis festhalten, die Nennung eines Erzdämonen-Namens mit unheimlichen Effekten wie plötzlichen Luftzügen, fremdartigen Geräuschen und Gerüchen zu begleiten – sei es, weil die Herzöge der Niederhöhlen vielleicht doch ein offenes Ohr für derische Äußerungen haben, oder sei es nur, weil sich der Unwillen und das Entsetzen eventueller Zuhörer in einem spontanen minder-magischen Effekt entlädt. Einmal davon abgesehen, daß jemand, der 'Xarfai! Xarfai!' brüllend über den Marktplatz vom Rommily springt, Glück hat, wenn die Noioniten ihn eher erreichen als die Bannstrahler ...

Dämonologische Etikette

Um die Differenzen der drei Magiergilden darzustellen, benützen Sie ein sehr einfaches Stilmittel: die Benennung der Erzdämonen.

Weißmagier benützen grundsätzlich nur Umschreibungen, da sie glauben, daß wiederholte Nennungen von Dämonennamen zu einer Beschwörung führen können. (Aus diesem Grund sprechen ja viele Aventurier auch nur von 'dem Bethanier'.) *Graumagier* beschränken sich



aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamidya. *Schwarzmagier* halten diese Vorsicht für gefährlich naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder ratlos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, muß sie beherrschen – und darf sie nicht fürchten. Daher verwenden die meisten Schwarzmagier die Dämonennamen in Zhayad, der angeblichen Sprache der Niederhöhlen. Die üblichen Beschwörungskürzel, die meist zu einer speziellen Glyphe vereinigt werden, stammen ohnehin aus dem Zhayad-Alphabet – interessanterweise stammen die Laute jedoch aus dem Zelemya oder Ur-Tulamidya.

Zhayad (Kürzel)	Zelemya	Typische Beinamen
Tyakra'man (BLK)*	Blakharaz	Herr der Rache
Xarfai (BLH)*	Belhalhar	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul (CPT)	Charyptoroth	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin d. Nachtblauen Tiefen
Thezzphai (LGM)	Lolgramoth	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool (TGT)	Thargunitoth	Herrin der Untoten
Iribaar (AMZ)	Amazeroth	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach (BLS)*	Belshirash	Eisiger Jäger
Calijnaar (ASF)	Asfaloth	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar (TSF)	Tasfarelel	Gieriger Feilscher, Herr d. Neides
Mishkhara (BLZ)*	Belzhorash	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharcil (AGM)	Agrimoth	Schänder der Elemente
Dar-Klajid (BLL)*	Belkelel	Herrin der Schwarzfaulen Lust

*) Häufig wird auch des 'Bel'-BL zu einer Ligatur verschliffen, so daß BLK (Bel-Akharaz) zu B*KZ wird, BLH zu B*HR, BLS zu B*SR, BLZ zu B*ZH und BLL zu B*KL. Dies hängt jeweils von der persönlichen Form der Invokationsformel (die ja quasi eine separate Thesis darstellt) ab.

Um es an dieser Stelle noch einmal zu sagen: Der *Wahre Name* eines Dämons (gleich welcher Klasse) entstammt keiner derischen (Kunst-)Sprache, sondern ist ein kompletter Teil einer Zauberformel mit all ihren sprachlichen, graphischen, gestischen und astral-strukturellen Komponenten, also das Äquivalent einer Thesis eines Zauberspruchs (oder eines Teils davon) – und die ritualisierte 'Nennung' des Wahren Namens kann in der Tat Folgen haben ...

Interessanterweise haben sich die Beschwörer in Borbarads Nachfolge – wie auch der vergangene Meister selbst – erstaunlich zurückgehalten, was die Anrufung Amazeroths und Belzhorashs angeht, ersteres wohl im gesunden Wissen um die Fallstricke, die Iribaar schon beim ersten Kontakt auslegt, zweites wohl in Hinblick darauf, daß man noch ein Volk benötigt, das man beherrschen kann – und da sind Seuchen nun einmal deutlich der falsche Weg.

Was Amazeroth angeht, so heißt es, daß einige Beschwörer, namentlich die Heptarchen selbst, sich bisweilen der Dienste Nishkakats versichern – und daß in den Schwarzen Landen etliche Quitslinga unerkannt umherstreifen ...

Bevorzugte Verbreitungsgebiete verschiedener Dämonen

Im folgenden finden Sie eine kurze Auflistung, welche Dämonen für welche Region der Schwarzen Lande typisch sind; I steht hierbei für

den Band **Unter der Dämonenkrone**, II für den Band **Blutrosen und Marasken**. Dies heißt nicht, daß diese Dämonen *ausschließlich* in den bezeichneten Gebieten auftreten, jedoch sind sie in anderen Heptarchien fast genauso selten wie in den vom Dämonenhauch freien Landen.

Dämon (Herrscher)	Region	Seite	MA
Achorhobai (AGM)	Ysilien	I/72	–
Agribaal (AGM)	Ysilien	I/72	148
Amrifas (AGM)	Ysilien	I/73	148
Arjunoor (AGM)	Ysilien	I/73	149
Arkhobal (AGM)	Ysilien	I/73	150
Asqarath (BLK)	Ysilien	I/74	150
Azzitai (AGM)	Ysilien	I/74	150
Balkha'bul (TSF)	Xeraanien	I/115	151
Braggu (TGT)	Warunkei	I/94	151
Canilaraan (BLL)	Oron	II/40	–
Dharai (LGM)	Ysilien	I/74	153
Difar (LGM)	Ysilien	I/75	154
Fajlaraan (BLL)	Oron	II/40	–
Gotongi (AMZ)	Ysilien	I/75	154
Hanaestil (BLL)*	Oron	II/39	156
Heshthot (AMZ)	Ysilien	I/75	156
Iriadhzal (BLK)	Ysilien	I/75	157
Isphanil (BLL)*	Oron	II/39	158
Isyahadin (unabh.)	Xeraanien	I/111	158
Je-Chrizlayk-Ura (AGM)	Ysilien	I/76	159
Kah-Thurak-Arfai (AGM)	Ysilien/Warunkei	I/76	159
Karakil (LGM)	alle, spez. Ysilien	I/76	160
Karmanath (BLS)	Glorania	I/138	160
Kharz'oreel (BLS)	Glorania	I/138	–
Khidma'kha'bul (TSF)	Xeraanien	I/110	–
Laraan (BLL)	Oron	II/40	161
Ma'hay'tam (CPT/AGM)	Blutige See	II/76	–
Mactans (unabh.)	Blutige See	II/76	161
Morcan (TGT)	Warunkei	I/96	163
Muwallaraan (BLL)	Oron	II/40	–
Nephazz (TGT)	alle, spez. Warunkei	I/96	164
Nirraven (TGT)	Warunkei	I/96	164
Shakalaraan (BLL)	Oron	II/40	–
Shaz-Man-Yat (BLL)*	Ysilien	II/45	166
Shruuf (BLH)	alle, spez. Xeraanien	I/111	167
Thalon (BLS)	Glorania	I/140	168
Thaz-Laraanji (BLL)	Oron	II/45	168
Tuur-Amash (AGM)	Ysilien	I/78	169
Ulchuchu (CPT)	Blutige See/Xeraan.	II/78	170
Umdoreel (BLS)	Glorania	I/140	170
Uzuzoreel (BLS)	Glorania	I/140	170
Vhatacheor (CPT)	Blutige See	II/78	171
Wilde Jagd (BLS)	Glorania	I/141	–
Yash'Natam (BLS)	Glorania	I/141	172
Yash'Oreel (BLS)	Glorania	I/141	–
Yel'Arizel (LGM)	Ysilien	I/78	172
Yo'Nahoh (CPT)	Blutige See	II/79	173
Zant (BLH)	alle, spez. Xeraanien	I/112	173

*) Die Zuordnung der Shaz-Man-Yat und ihres Gefolges zur Erzdämonin Belkelel ist in der theoretischen Dämonologie durchaus umstritten.



Optionale Regel: Beherrschungsprobe

Üblicherweise wird nach der erfolgreichen Beschwörung eines Dämonen ja eine Beherrschungsprobe auf die Stufe des Beschwörers abgelegt, die bestimmt, ob das gerufene Un-Wesen dem Zauberer zu Willen ist. Dies bedeutet jedoch, daß ein Akademie-Abgänger (z.B. aus Rashdul oder Brabak) nicht einmal zur Beschwörung seiner 'Prüfungs-Dämonen' (der *demonstratio*) in der Lage ist. Wir haben die Beschwör- und Beherrschbarkeit von Dämonen für Spieler-Zauberer zwar bewußt niedrig gehalten, um eine 'Inflation' dämonischer Erscheinungen zu verhindern – aber im Rahmen der borbaradianischen Invasion und Schwarzen Lande sind diese Regelungen zunehmend 'unrealistisch' und schwierig zu vertreten. Wenn Sie in sich in Ihrer Gruppe also für das häufigere Auftreten von Dämonen entscheiden, mag Ihnen folgende optionale Regel für eine realistischere Darstellung der gegnerischen Beschwörer dienen (von 'Dämonen in Spielerhand' raten wir weiterhin ab):

Die Beherrschungsprobe im Rahmen einer Dämonenbeschwörung wird auf den Wert für Dämonenkontrolle abgelegt, der sich zu $(MU + MU + CH + ZF) / 4$ berechnet, wobei abgerundet wird und 'ZF' für den jeweiligen Zauberkraftwert in FURORBLUT oder HEPTAGON bezeichnet. MU- oder CH-Steigerungen durch Elixiere oder Zauber kommen nicht zur Anwendung, sehr wohl aber bestimmte dämonische Artefakte, die speziell die Beherrschung erleichtern sollen. Bei der gemeinschaftlichen Beschwörung gilt in diesem Fall, daß für die Eigenschafts- und ZF-Werte der jeweilige Durchschnitt (ebenfalls abgerundet) eingesetzt und nach der Viertlung noch die Gesamtanzahl der Beschwörer addiert wird.

Dienste von Dämonen

Hier noch einige Anmerkungen und Klärungen zu einigen typischen Diensten, zu denen ein Beschwörer einen Dämon zwingen kann:

Alptraum: Dies ist zwar ein typischer Dienst für Dämonen aus Thargunitoths oder Amazeroths Gefolge, doch kann dieser Dienst die unterschiedlichsten Formen annehmen, die vom einfachen Alpdruck (schlechte Träume, keine Regeneration, am nächsten Tag MU-1) bis zur Erschaffung kompletter, überaus real erscheinender Alptraumwelten reichen kann.

Besessenheit: Der Dämon versucht, in das Opfer einzufahren, dem dagegen eine Probe auf die Magieresistenz erlaubt ist. Gelingt diese Probe, so wurde der Dämon zurückgewiesen, das Opfer erleidet 2W6 SP. Mißlingt diese Probe, so ergreift der Dämon Besitz vom Opfer und zwingt es zu Taten, die dem dämonischen Meister wohlgefällig sind – der Beschwörer selbst erlangt dadurch keine Kontrolle über den Besessenen.

Kampf: Der Dämon beteiligt sich an *einem* Kampf zugunsten des Beschwörers, entweder so lange, bis alle Gegner getötet oder geflohen sind oder der Dämon vernichtet ist.

Manifestation: Wird ein Dämon zur Manifestation gezwungen (was bei weitem nicht bei allen Dämonen möglich ist), so erhält er eine festere, derische Komponente und kann in der Dritten Sphäre verbleiben, ohne daß dies den Beschwörer weitere Astral- oder Lebenspunkte kostet. Er ist außerdem in der Lage, neben seinen typischen Diensten einfachen Befehlen ("Geh dorthin", "Bleibe hier stehen", nicht aber Kampfaufträge) des Magiers Folge zu leisten. Jeder dieser Befehle kostet den Beschwörer 1 ASP. Alle regulären Dienste, die der Dämon leisten kann, sind mit einem um 10 % niedrigeren AE-Aufwand für den Beschwörer verbunden.

Die Manifestation endet, wenn der Beschwörer dies wünscht oder wenn der Dämon erschlagen oder vertrieben wird (es sei denn, er besäße die Eigenschaft *Präsenz*). Ein manifestierter Dämon kämpft ohne ausdrücklichen Befehl nur dann, wenn er selbst attackiert wird.

Binden von Dämonen

Im Gegensatz zur Manifestation ist es mit speziellen (und nur den Heptarchen, ihren höchsten Dienern und einigen hochrangigen Paktiern) möglich, Dämonen gänzlich auf Dere zu binden. Hinweise hierzu finden Sie in den *Mysteria Arkana* auf Seite 131.

Suchen und Vernichten: Kann nur mit einem Opfer als Zielobjekt ausgesprochen werden. Ein Dämon, der mit diesem Auftrag unterwegs ist, bewegt sich in manifestierter Gestalt mit seiner maximal möglichen Geschwindigkeit durch die Lande, wobei er langsam die 'astrale Fährte' des Opfers aufnimmt. Je genauer der Beschwörer Bescheid weiß, wo das Opfer zu suchen ist, desto schneller geht dies natürlich vonstatten. Sobald der Dämon sein Opfer gefunden hat, greift er es an und versucht, es zu töten; er wartet nicht auf eine günstige Gelegenheit. Einzig geweihter Boden (siehe dort) oder einige magische Schutzvorkehrungen können einen Dämon davon abhalten, sein Opfer zu finden oder anzugreifen. Ist der Dämon bei seiner Suche erfolglos oder kann sein Opfer nicht angreifen, verschwindet er beim nächsten Neumond.

(Ähnliches gilt für gewöhnliche *Suchdienste* oder Aufgaben wie *Suchen und Stehlen*.)

Transport: Dieser Dienst hält so lange an, bis der Beschwörer den Dämon entläßt; muß dieser jedoch warten, so kostet dies pro Stunde so viele ASP wie ansonsten pro Person und Meile. Während des Transports schützt der Dämon seinen Beschwörer vor direkten Angriffen.

Wache: Der Dämon hält so lange Wache, bis er einen widerrechtlichen Eindringling abgewiesen oder getötet hat; er ignoriert jedoch Wesen, die dem Objekt seiner Wache nicht gefährlich werden können. Es ist auch möglich, daß das zu bewachende Etwas ein Lebewesen – meist der Beschwörer selbst – ist.

Dämoneneigenschaften

Zwar sind Dämonen vielgestaltig und verschieden, aber dennoch haben sich einige Übereinstimmungen in den Eigenschaften gefunden, die bei vielen Dämonen auftreten und die spieltechnisch folgende Effekte haben:

Existenz: Hat ein Dämon die Eigenschaft *Existenz*, so kann er ohne weitere Zufuhr von Astralenergie durch einen Beschwörer in der Dritten Sphäre verbleiben. Ein Dämon, der durch den Dienst *Manifestation* an die Dritte Sphäre gebunden wird, hat automatisch diese Eigenschaft; es gibt jedoch einige Dämonen, für die dies 'von Natur aus' zutrifft.

Präsenz: Ein Dämon mit dieser Eigenschaft verbleibt, wenn er im Kampf erschlagen wurde, in der dritten Sphäre und kann sich (unter Verlust von 10 % (aufgerundet) seiner permanenten Lebenspunkte) beim darauffolgenden Sonnenuntergang neu materialisieren. Präsenz setzt die Eigenschaft *Existenz* oder den Dienst *Manifestation* voraus. Endgültig gebannt werden kann ein solcher Dämon nur, wenn seine LP endgültig auf Null sinken oder wenn er mit einer geeigneten Formel exorziert wird.

Regeneration im Limbus: Es ist bekannt, daß Zauberkundige im Limbus deutlich schneller ihre magischen Kräfte regenerieren können, als



es ihnen im Diesseits möglich ist. Was Wunder also, daß diese Eigenschaft auch – und in deutlich höherem Maße – bei sphärischen Wesenheiten zu finden ist, die ja erst von der Kraft zusammengehalten werden. Dies bedeutet, daß ein Niederer Dämon im Limbus pro KR 1W6 Lebenspunkte regeneriert, ein Gehörnter Dämon sogar 3W6 LP. **Regeneration:** Dämonen, die über die Eigenschaft Regeneration verfügen, können ihrer näheren Umgebung in der Dritten Sphäre Kraft entziehen und sie in Lebenskraft umwandeln. Dies heißt, daß ein Niederer Dämon mit dieser Eigenschaft pro Kampfrunde 1W6–1 Lebenspunkte regeneriert, ein Gehörnter Dämon 2W+2 LP.

Verschleierung: Dämonen mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, sich kurzfristig (etwa eine SR lang, maximal 1x am Tag) unsichtbar zu machen; sie sind dann nur noch mittels Hellsichtzaubern aufzufinden.

Körperlosigkeit: Etlliche Dämonen (vor allem aus Thargunitoths Domäne) besitzen keine feste, derische Gestalt (auch dann nicht, wenn sie zur Manifestation gezwungen oder gebunden werden). Diese Dämonen können durch Waffen (auch magische oder geweihte) nicht verletzt werden, können ihrerseits aber auch keine körperlichen Angriffe ausführen.

Geweihter Boden – Dämonen und Tempel

Nach der Volksmeinung, die auch von vielen Geweihten und Zaubern geteilt wird, kann kein Dämon je einen Tempel betreten – bedauerlicherweise ist dies nur die halbe Wahrheit, denn genauso wenig wie es 'den Dämon' gibt, existiert 'der Tempel' oder 'der geweihte Boden'. Allgemein gilt: Was Tempel und die Heiligkeit des Bodens angeht, kann man grob eine Unterteilung in einfach und zweifach geweihten Grund vornehmen, wobei nur Tempel, die ein reguläres Einsegnungsritual erhalten haben (sicherlich von Gottheit zu Gottheit verschieden), als 'zweifach geweiht' gelten können. Alle anderen Schreine, etliche Dorftempel am Rand der Welt, die meisten Boronanger u.ä. sind nur 'einfach geweiht' – und nein, es findet sich kein 'Gütesiegel: zweifach geweiht' neben der Tempeltür ...

Niedere Dämonen können keinesfalls Tempel eines der Zwölfe betreten, ebensowenig einfach geweihten Boden der entsprechenden gegensätzlichen Gottheit (für einen Nephazz ist es genauso unmöglich, einen Boronanger wie einen Rahjatempel zu betreten). **Gehörnten Dämonen** ist es unangenehm, einfach geweihten Boden der Gegengottheit zu betreten; wenn sie jedoch z.B. durch *Suchen und Vernichten* dazu gezwungen werden, dann hält sie auch eine einfache Weihe nicht ab. (Geweihten Boden einer anderen Gottheit mögen sie zwar nicht, können ihn aber ignorieren.) Auf zweifach geweihtem Boden erleiden sie pro Kampfrunde Schaden (ca. 1W6 SP), ist der Grund gar ihrem göttlichen Widersacher geweiht, sogar schweren Schaden (um 3W6 SP). Ob ein Dämon einen Tempel betreten kann oder will, ob er vor dem Tempel wartet, daß ein Opfer herauskommt, und wieviel Schaden er genau in welcher Art Tempel erleidet (ein *Asqarath* würde in der Stadt des Licht wohl schlicht und einfach verpuffen ...), liegt aber letztendlich in der Hand des Meisters.

Dämonen, Geweihte und Wunder

Da Geweihte in der Lage sind, Dämonen durch Gebete oder geweihte Waffen zu schaden, verwundert es nicht, daß hier der 'Göttliche Schutz', den die Geweihten gegenüber gewöhnlichen Drebürgern haben, ins Gegenteil verkehrt wird: Wenn eine Heldengruppe mit einem Geweihten einem Dämon gegenübersteht, dann wird – ungeachtet der Gottheit – fast immer der Geweihte zuerst attackiert werden.

Wunder, vor allem von Praios- oder Hesinde-Geweihten ausgesprochene Bannflüche, wirken auch gegen Dämonen, ebenso wie eine durch göttliches Einwirken gesteigerte Magieresistenz hilfreich sein kann. Allerdings sollte man sich nicht verleiten lassen, die Macht der derischen Vertreter der Götter automatisch größer als die der derischen Vertreter der Erzdämonen anzunehmen – ein junger Praiotus mag einem Heshtot widerstehen, bei einem Arjunoor sieht die Sache schon ganz anders aus ...

Letztlich sei hier noch der Volksglaube erwähnt, daß ein Erzdämon über die Möglichkeit verfügt, einen Geweihten der gegnerischen Gottheit einmal in seinem Leben durch Verzweiflung oder Verlockung zu versuchen. Selbst der Bote des Licht sei vor solchen Verführungen nicht gefeit, und keiner wisse, wann der Erzdämon die Gelegenheit für günstig erachte ...

Aus welchen Gründen des kosmischen Gleichgewichts auch immer – dieser Volksglaube entspricht der Wahrheit und eröffnet Ihnen als Meister die Möglichkeit zu höchst interessantem Rollenspiel mit dem Spieler des Geweihten, denn eine solche Versuchung sollte natürlich nicht mit ein paar Würfelwürfen abgehandelt werden. Aber einer Hesinde-Geweihten *mehr und geheimes Wissen* zu versprechen, einem Praiotus zur *gerechten Rache* zu verhelfen, einer Ingerimm-Geweihten das *perfekte Schmiedekunstwerk* vorzuführen, sollte doch im Rahmen Ihrer meisterlichen Möglichkeiten liegen ...

Ein gutes Beispiel zu solchen Versuchungen finden Sie übrigens in der Bibel (AT, Hiob 1,13 – 2,10).

Magische und geweihte Waffen

Viele Helden haben während der jüngsten Zeit die bislang nur von Magiern postulierte Unverwundbarkeit von Dämonen leidvoll bestätigt gefunden: Dämonen, gleich welcher Art und Macht, also *alle* Bewohner der Siebten Sphäre, sind vollständig immun gegen den Schaden normaler Waffen oder gegen Hiebe und Tritte unbewaffneter 'weltlicher' Angreifer. Ihr jeweils angegebener RS wirkt gegen magisch oder auch göttlich verstärkte oder erzeugte Schadenswirkung in vollem Umfang.

Magische Waffen

Als *magische Waffen* gelten alle Objekte, in denen mindestens ein permanenter Astralpunkt gespeichert wurde, also alle mittels ARCANOVI erstellten Artefakte (auch wenn sich nur spezielle davon als Waffen eignen) sowie Objekte, deren *Struktur* zum Zeitpunkt des Angriffs durch Zauberei verändert ist.

Ohne ARCANOVI auf Waffen anwendbare Zauber sind der EISENROST (vorzugsweise reversiert, ANVILARIUM, die Kombination eines Spruches mit dem APPLICATUS, BRENNE!, CALDOFRIGO, SCHMELZE!, eventuell KRAFT DES ERZES, mit METAMORPHO oder ERSTARRE! geformte Waffen, UNBERÜHRT VON SATINAV, jedoch *nicht* objektgebundene Illusionen wie AUREOLUS oder WIDERWILLE, auch *nicht* – entgegen anderslautender Behauptungen – mittels MOTORICUS oder HEXENHOLZ bewegte Objekte.

Ebenfalls als magische Waffen gelten die magischen Gerätschaften *Zauberstab*, *Bannschwert*, *Hexenbesen* (auch, wenn in selbigem keine permanente AE gespeichert ist, jedoch muß er mit noch 'aktiver' Flugsalbe bestrichen sein), *Vulkanglasdolch* und *Knochenkeule*.

Die Verwendung *magischer Metalle* beim Schmieden einer Waffe heißt nicht, daß diese Waffe damit automatisch 'magisch' wird – sie nimmt



nur leichter Artefaktzauber an; von sich aus 'magisch' sind nur die edelsten der magischen Metalle: Endurium, Titanium und Eternium (und nur Endurium ist davon für die Helden *eventuell* verfügbar).

Als magische Angriffe gelten weiterhin alle waffenlosen Attacken (nicht aber die bloße Berührung) von Zauberkundigen (wobei die meisten waffenlosen Attacken einen Dämon natürlich kalt lassen) oder magischen Wesen wie Vertrautentieren, Einhörnern, Gargylen – und natürlich Elementaren oder anderen Dämonen.

Geweihte Waffen

Als *geweihte Waffen* gelten auf jeden Fall die 'Dienstwaffen' der Praios-, Rondra-, Boron- und Ingerimm-Kirche, also die den Priestern bei ihrer Weihe verliehenen Sonnenszepter, Rondrakämme, Rabenschnäbel oder Schnitter und Schmiedehämmer. Verliert der Geweihte diese Waffe oder wird sie zerstört, so muß er in der Tat zum Tempel seiner Weihe oder zum Haupttempel des Kultes pilgern, um Ersatz zu erhalten.

Die Weihe einer einzelnen Waffe kann nur von einem Geweihten (auch Spieler-Geweihten) der Rondra oder des Ingerimm, in Ausnahmefällen auch des Praios, des Boron und der Hesinde (eventuell sogar Firun-Geweihte für einzelne Pfeile) durchgeführt werden. Dies ist jedoch ein Mirakel, das den Einsatz von W20+7 Karmapunkten erfordert. Die Waffe ist dann – je nach Situation und Meisterentscheid – für mindestens W20+7 Angriffe, längstens jedoch für W20+7 Tage geweiht und gegen Dämonen wirksam.

Im Feld durchgeführte 'Große Waffenweihen', der Segen über die Klingen einer kompletten Armee, können nur von hochrangigen Vertretern der o.g. Kirchen, also von Meisterpersonen gesprochen werden. Dies ist als Großes Wunder zu werten, jedoch gilt die Weihe nur für die direkt folgende Schlacht.

Ebenfalls als geweihte Angriffe gelten alle Schläge, die während der Wirkung eines *Stoßgebets im Kampf* geführt werden.

Geweihte Ritualgegenstände (und natürlich auch die zwölfgöttlichen Talismane) können unter Umständen ebenfalls als improvisierte Waffe eingesetzt werden, aber ob dies sinnvoll ist, bleibt ein Meisterentscheid.

Sanktuarien

Nach diesen Aussagen zu geweihtem Boden bleibt noch die Frage zu klären, was *Sanktuarien* sind, ein Begriff, der in den Beschreibungen der Schwarzen Lande häufiger auftauchen wird.

Unter Sanktuarien verstehen wir Örtlichkeiten in den Schwarzen Landen, die nicht nur nicht verflucht sind, sondern auch eine besondere 'Schutzaura' aufweisen, die es 'unheiligen' oder 'widernatürlichen' Wesen unmöglich macht, sie zu betreten. Diese Aura rührt entweder daher, daß sich hier ein den Zwölfgöttern besonders geheiligter (und noch ungeschändeter) Ort oder Gegenstand befindet – sei es ein Tempel, der Ort eines großen Wunders oder eine Stätte intensiven Gebets – oder daß hier die elementaren oder antimagischen Kräfte besonders stark sind – typischerweise alte Kultstätten der Druiden, 'Wohnorte' von Dschinnen, Lagerstätten von Koschbasalt und dergleichen mehr. Da, wie erwähnt, diese Orte vor 'unheiliger' Magie geschützt sind, mußten immer wieder 'fleischliche' Söldner herangezogen werden, um ein Sanktuarium entweder so zu entweihen, daß die Untoten oder Dämoniden nachrücken konnten, oder es gleich im Handstreich zu besetzen. (Die Kämpfe um Ilsur, wo das Blutbanner die Heiligen Quellen vor dem Zugriff der Borbaradianer beschützt, sind ein typisches Beispiel für solche Versuche der Schwarzen Horden.) Zwar haben die Schergen der Heptarchen im Lauf der Invasion und in den letzten Monden viele mögliche Sanktuarien entweiht (indem sie die Tempel

geschändet, den verehrten Humus mit Feuer und Schwert vernichtet haben), aber es gibt noch sicherlich zwei Dutzend Orte in den Schwarzen Landen, die als sichere Orte angesehen werden und wohin sich auch immer wieder Widerständler, Flüchtlinge, gesuchte Geweihte oder die Helden zurückziehen können.

Als weiteren festgelegten Begriff wollen wir hier noch die 'Basis' einführen: Ein Sanktuarium ist vollständig von den Schwarzen Landen umgeben (z.B. die Insel Sumus Kate), und das Erreichen eines solchen kann ein wichtiges Etappenziel für Reisen in den Schwarzen Landen sein, wohingegen eine Basis am Rande eines verfluchten Gebietes liegt und, wie der Name schon sagt, als Ausgangspunkt für Abenteuer gedacht ist. (Die 'klassische Basis' für die Erkundung der Schwarzen Lande ist Perricum, das mit dem Haupttempel der Rondra und der Schule der Austreibung ebenfalls Sanktuariums-Qualitäten aufweist.) Die Größe eines Sanktuariums kann von wenigen Rechtschritt (dem Inneren des Rondra-Tempels zu Kurkum) bis zu einigen Rechtschritten (Stadt Beilunk und Umland) reichen, ja, sogar 'bewegliche Sanktuarien' (meist natürlich Schiffe) sind bekannt. Diese Größe ist jedoch nicht nur von der 'Stärke der Aura', sondern von einer Vielzahl von Faktoren abhängig, so daß Sie als Meister freie Hand haben, wenn es um die Erschaffung neuer (oder besser: noch nicht beschriebener) Sanktuarien geht – nur, zu viele sollten es nicht sein ...

Paktierer

Im Verlauf der borbaradianischen Invasion und auch jetzt noch in den Schwarzen Landen haben sich viele Menschen (und auch einige Wesen anderer Rassen) von den Göttern abgewandt und sind zu Verehrern der erzdämonischen Mächte geworden, zu Paktierern mit dem Chaos der Niederhöhlen. Sei es aus dem Streben nach Macht oder Reichtum, sei es, weil dies die einzige Möglichkeit war, unter diesen dämonischen Umständen zu überleben.

Es ist noch immer möglich, aus schierer Verzweiflung an den Göttern und der Welt den Pakt mit einem Erzdämon zu schließen (und das nicht nur in den Schwarzen Landen), doch die meisten Paktierer sind freiwillig und in dem Bewußtsein, daß nur die Erzdämonen ihnen übermenschliche Macht geben können, das Bündnis mit der Finsternis eingegangen, häufig in Form blutiger Opferungs- und Initiationsrituale. Daraus haben sich bis heute sogar bereits verschwörerische Grüppchen, Logen und Sekten mit eigenen Kulthandlungen, Titulaturen und Weihegraden entwickelt – die Keimzelle einer Religion, die ganz Dere dem Chaos preisgeben könnte.

Alle spielrelevanten Informationen zu Paktierern finden Sie in den *Mysteria Arkana* auf den Seiten 134ff., zu den Vorteilen und Nachteilen, die ein solcher Pakt mit sich bringt, im Kapitel zu den Erzdämonen (MA 137ff.). Weitere spieltechnische Werte sind eigentlich nicht nötig, da das genaue Auftreten eines Paktierers ohnehin Meistersache ist und wir – gerade in diesen Zeiten – deutlich davon abraten, einen Paktierer spielen zu wollen. Zwar mag es verlockend sein, die Tragik und die inneren Kämpfe eines unwillentlichen oder verzweifelten Paktierers im Ersten Kreis der Verdammnis zu spielen, aber auch hier sind auf die Situation angepaßte Meisterentscheidungen sicherlich die bessere Wahl gegenüber festgelegten Zahlenwerten ...

Als einzige Erweiterung der Möglichkeiten eines Paktierers sei hier noch erwähnt, daß es einem Paktierer möglich ist, einem Beschwörer einen Dämon 'abzunehmen', d.h., die Kontrolle über einen bereits beschworenen Dämon (des eigenen niederhöllischen Schutzpatrons, versteht sich) zu übernehmen, was zwar eine schwierige, aber wohl mögliche Unternehmung ist.



Borbaradianismus

Eine besondere Form des Paktierertums ist der 'klassische Borbaradianismus', die Fähigkeit, auch als Nicht-Magiebegabter die borbaradianischen Formeln (oder alle Formeln, die entsprechend modifiziert wurden, siehe *Metaspekulative Dämonologie*, MA 237) zu erlernen, getreu Borbarads Doktrin: "Alle Menschen sind Magier." Früher – und so ist es wohl in Xeraans Reich noch heute – mußten die Novizen des Borbaradianismus auf ein Götzenbild schwören, daß sie ihre Seele Borbarad verpfändeten, der die gesammelten Seelen dann gegen die seine bei Boron eintauschen würde. In Wirklichkeit landeten diese so aufgegebenen Seelen jedoch nicht bei Borbarad, sondern bei Xamanoth, dem Verbotenen Wissen, einer 'Erscheinungsform' Iribaar-Amazeroths, dem Gegenspieler Hesindes. (Ob es sich hierbei um einen perfiden Plan des Erzdämonen handelte, mit dem er schließlich Borbarads Seele gewinnen wollte, ist unklar, zumindest findet sich jedoch in allen borbaradianischen Formeln eine Anrufungs-Komponente Amazeroths ...)

Dies bedeutet, daß viele Borbaradianer unwissentlich eine besondere Form des **Paktes mit Amazeroth** eingegangen sind. Sie haben jedoch keine weiteren Vorteile aus diesem Pakt, außer, daß sie nun der Zauberei mächtig sind – dafür tragen sie aber auch keine Dämonenmale.

In dieser Form gibt es den Borbaradianismus als nunmehr in den Schwarzen Landen anerkannte (und ritualisierte) Religion immer noch, auch, wenn sich viele, die nach Macht, Ruhm und Reichtum streben, mittlerweile direkt den Erzdämonen unterwerfen.

Auch vom Borbaradianismus kann man sich durch schiere Willenskraft lösen (oder natürlich durch göttliches Eingreifen, was aber, auch von Seiten Hesindes, Phexens oder Nandus', sehr selten sein sollte). Die Methode ist die gleiche wie in den **Mysteria Arkana** auf S. 136 angegeben, die Probe für das Befreiungsritual ist um 13 Punkte erschwert, die Opferung von eigener Lebensenergie erleichtert die Probe um ½ Punkt pro geopfertem LP (und dieser LP-Verlust bleibt auch permanent, wenn die Probe mißlingt). Wenn man auf diese Art dem Borbaradianismus abschwört, verliert man natürlich die Fähigkeit zu zaubern und kann sie auch nie wieder erwerben; ebenso ist in Zukunft ein freiwilliger Pakt mit Amazeroth nicht mehr möglich.

Blutmagie

Unter der Dämonenkrone haben sich die schurkischsten Zauberer ganz Aventuriens gesammelt, und so wundert es nicht, daß die Opferung von Mensch und Vieh zum Zwecke der Untotenerhebung, der Dämonenbeschwörung oder zur Schaffung von Chimären oder Golems in allen Schwarzen Landen üblich, ja schrecklicher Weise sogar *gewöhnlich* ist. Die Dämonisten und Nekromanten haben diese Technik sogar ein wenig perfektionieren können, so daß sie gewisse Risiken, die die Blutmagie mit sich bringt, sogar ignorieren können – ob dies auf den Kräften des pervertierten Landes beruht, ob Borbarad ihnen dieses Wissen vermittelt hat oder ob die Heptarchen diese Methode entwickelt haben, ist ungewiß.

Generelle Informationen zur Blutmagie finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 40f.

Da die Beschwörer und Nekromanten so viele Opfer zur Verfügung haben, ist die Kenntnis um die *Verbotenen Pforten* (MA 38f.) nur wenig verbreitet.

Golems und Chimären

In der Warunkei, in Glorania und vor allem in Galottas Reich sind in letzter Zeit Golems beobachtet worden, die die Vermutung nahelegen, daß es mehreren Beschwörern gelungen ist, den STEIN WANDLE so zu modifizieren, daß andere Materialien als Lehm und Holz verwendet werden können. Anscheinend ist dafür zusätzlich zur Anrufung Asfaloths noch eine Invokation Agrimoths oder Belshirashs vonnöten, was nahelegen würde, daß es sich bei der Erschaffung von Golems dieser Art um eine Elementarschändung handeln würde. Ein Charyptoroth zugeordneter Wasser-Golem wurde jedoch genauso wenig beobachtet wie ein künstliches Wesen aus Luft oder Feuer, jedoch sehr wohl schon solche aus gepreßter Asche oder Schlacke und aus Morast – und selbst von einem Wesen aus Rauch wurde berichtet.

Grundsätzliches zur Erschaffung vom Golems finden Sie im **Codex Cantiones** auf Seite 68 und in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 183ff; die Erschaffungsproben für solche besonderen Golems sind um einen weiteren W6 erschwert, jedoch können auch Agrimoth- oder Belshirash-gefällige Paraphernalia zum Einsatz kommen. Anstatt der Stufenprobe zur Beherrschung des Golems kann auch die optionale Regel zur Dämonenkontrolle zum Einsatz kommen. Einen Golem aus Eisen finden Sie als Beispiel in vorliegendem Band auf Seite 75, einen Eisgolem auf Seite 137. Den MUTABILI HYBRIDIL (CC 63f. und MA 180ff.) kennt man in den Heptarchien in mehreren Varianten, die sich primär nur in der Art der Anrufung unterscheiden – in der Form, daß zur Asfaloth-Komponente noch die Anrufungen des jeweiligen





Erdämons hinzugefügt werden, die der entstehenden Kreatur besondere Fähigkeiten aus der entsprechenden Domäne zuteil werden lassen. Diese Varianten sind auch nötig, um einen Dämon aus der entsprechenden Domäne (den man natürlich noch separat beschworen und zum Verweilen gezwungen haben muß) mit einem Lebewesen zu verschmelzen, damit auf diese Weise ein Daimonid entsteht. Hierfür ist die MUTABILI-Probe um 7 Punkte für Niedere Dämonen und um 21 Punkte für Gehörnte Dämonen erschwert; die Kosten werden verdoppelt (je nach Größe des Daimoniden also zwischen 90 und 300 ASP), zur Ermittlung der permanenten Kosten wird durch 50 geteilt und echt gerundet. Zurbarans Tinktur wirkt natürlich nur auf den drittsphärischen Teil der Chimäre, so daß einzig die Probenerschweris um 25 % gesenkt wird und die Kosten um 10 ASP sinken.

Daimonide

Wie gerade erwähnt, handelt es sich bei Daimoniden um Misch-Kreaturen aus einem Lebewesen der Dritten Sphären und einem Dämon oder einer dämonischen Macht, entweder aus einem MUTABILI oder durch den dämonischen Einfluß des geschändeten Landes entstanden. In gewissem Sinne sind auch Paktierer in hohen Kreisen der Verdammnis den Regeln für Daimonide unterworfen. Bei der Erschaffung einiger Daimoniden mittels des MUTABIL ist es sogar gelungen, fortpflanzungsfähige Exemplare zu erzeugen, was diese Wesen unheimlich gefährlich macht, da sie im Gegensatz zu den meisten Dämon-Lebewesen-Mischungen auch in größeren Rudeln auftreten können.

Allgemein gilt für Daimonide:

- Fast alle Daimoniden können nur auf Terrain existieren, das von ihrem dämonischen ‘Schutzpatron’ verflucht wurde (also wird man Belshirash-Daimonide nur im Eisreich antreffen), Ausnahmen bestätigen die Regel (vor allem bei Daimoniden der ‘zweiten Generation’. Sie können jedoch keinesfalls geweihten Boden (in den Schwarzen Landen allerdings höchst selten) betreten, egal, welcher Gottheit er geweiht ist.
- Sie sind von allen Arten Waffen zu verletzen, jedoch richten Waffen, die der gegensätzlichen Gottheit geweiht sind, doppelten Schaden an, magische Waffen zwei zusätzliche TP.
- Der (“natürliche”) Rüstungsschutz von Daimoniden wirkt auch gegen Schaden verursachende Kampfzauber.
- Die Magieresistenz von Daimoniden wirkt gegen Verwandlungen von Lebewesen und gegen Beherrschungen verdoppelt, gegen Hellsicht-, Verständigungs- und Kampfzauber normal. Sie zählen als Lebewesen, sind daher auch gegen Verwandlungen von Unbelebtem immun, ebenso gegen Illusionen.

Am Rande sei hier noch erwähnt, daß einige der Konstrukte, die Meister Leonardo für ‘Kaiser’ Galotta schaffen muß, so sehr von dämonischem Un-Leben erfüllt sind, daß sie quasi ein Mittelding aus einem Artefakt und einem Daimoniden darstellen.

Totenangst

Allgemein ist es üblich, daß die Helden *Totenangst-Proben* ablegen müssen, wenn sie einem Untoten begegnen. Die Modifikatoren auf diese Probe sind von Untotem zu Untotem verschieden – und im Rahmen einer Kampagne in den Schwarzen Landen sollten auch noch Entsetzens-Proben dazukommen.

Natürlich ist beim Anblick des Endlosen Heerwurms keine TA-Probe für jeden einzelnen, vorbeiparadierenden Untoten nötig, und genauso kann (und muß) man sich an der Warunkel an die ‘Kalten Alriks’ gewöhnen: Größere Gruppen von Untoten erschweren die Probe um 3 bis 5 Punkte; ca. ab der dritten bis fünften Begegnung mit ein und derselben Art von Untoten ist keine Probe mehr erforderlich, wenn nicht besondere neue Umstände (Meisterentscheidung) dies erfordern.

Wesen/Aktion	Totenangst	Entsetzen
Lebender Leichnam	TA	+2/-2
Zombie	TA-3	+1/-1
Skelett	TA-2	+1/—
Mumie	TA+1	+0/+0
kämpfende Einzelteile	TA-2	+2/+1
setzt sich gerade wieder zusammen	TA-4	+3/+2
Tierkadaver (nach Größe und Zustand)	TA+2 bis TA-2	-2/-4

Handelt es sich bei den Leichnamen, Skeletten oder Zombies um die von Ogeren oder Trollen, so sind die Entsetzens- und TA-Proben nochmals um je einen Punkt erschwert.

Was geschieht, wenn die Entsetzens-Probe mißlingt, finden Sie im Abschnitt **Entsetzen** (siehe Seite 10). Je nach Ausgang der TA-Probe geschieht zudem folgendes:

TA-Probe spektakulär gelungen (1 gewürfelt bei einem TA-Wert größer als 1): Der betroffene Held sucht schreiend das Weite (möglichst so weit, daß er die Untoten nicht mehr sehen kann) und ist für weitere 2W6 KR nicht in der Lage, sich den Untoten zu nähern oder sie zu bekämpfen. Greift er danach doch in einen Kampf ein, so muß er erneut eine TA-Probe ablegen. Gelingt auch diese, so flieht er wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS. Ansonsten kann er mit einem um 3 reduzierten Mut-Wert (mögliche AT/PA-Einbußen beachten) am Kampf teilnehmen.

TA-Probe gelungen (oder 1 gewürfelt bei einem TA-Wert von 0 oder 1): Der Held versucht so gut wie möglich, die Untoten zu umgehen, sie nicht auf Kampfreichweite heranzulassen, sie so schnell wie möglich aus dem Blickfeld zu bekommen. Ist ein Kampf unvermeidlich, kämpft der Held mit einem um 3 reduzierten MU-Wert (mögliche AT/PA-Einbußen beachten). Ein Held, dessen TA-Probe gelungen ist, wird sich nach einem Kampf auch *sofort* vom Ort des Geschehens entfernen und diesen Ort in Zukunft meiden.

TA-Probe mißlungen: Der Held zeigt sich unbeeindruckt und kann unternehmen oder unterlassen, was er will.

Verschärfung der Gesetzgebung

Der massive Einsatz von Dämonen auf Seiten der Borbaradianer hat unter den Magiern der freien Länder einen erheblichen Schock ausgelöst, betrachteten doch viele das Problem ‘siebtsphärischer Entitäten’ eher akademisch – eine Geisteshaltung, die spätestens seit der Schlacht von Eslamsbrück als unzeitgemäß betrachtet werden muß: Dämonen sind eine häufige Erscheinung und müssen daher auch vom allgemeinen und dem Gildenrecht behandelt werden. Auf dem Allaventurischen Konvent im Jahre 1020 BF wurden von der versammelten Magierschaft (unter dem Druck weltlicher und kirchlicher Mächte, teilweise gegen den erbitterten Widerstand der *Bruderschaft der Wissenden*) etliche Kompromißvorschläge ausgehandelt, die mittlerweile Eingang in die verschiedenen Konkordate zwischen den Gilden und den jeweiligen Herrschern gefunden haben. Unter Ignorierung etlicher juristischer Spitz-



findigkeiten und Sonderregelungen gilt nun folgendes:

—Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem Kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar oder unmittelbar dauerhaften oder tödlichen Schaden zufügt, wird ohne Ansehen eventueller Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft. Gleiches gilt weiterhin für die Anwendung von Blutmagie an denkenden Wesen (seit 1010 BF: Codex Albyricus V/28–29), für die Invokation dämonischer Effekte (KRABELNDER SCHRECKEN, PANDÄMONIUM, TLALUCS ODEM) mit Schadensfolge, für von Golems, Chimären oder Untoten verursachte Tode und Verstümmelungen. Dies gilt im Mittelreich, dem Horasreich, dem Kalifat, dem Bornland, in Thorwal, Nostria, Andergast, Al'Anfa und dem Shikanydad. In einigen Ländern und Provinzen (die bei *Lehren und Erlernen* genannten) fallen unter diese Strafbestimmungen auch Schäden durch Geister oder durch herbeibeschworene Tiere, in Weiden, Garetien, Albarnia und im Bornland sogar durch Elementarwesen. —Das *Beschwören von Dämonen* (ohne daß dadurch Schaden entsteht), das Erschaffen von Golems, Chimären und Untoten gilt in den oben genannten Ländern als kapitalesses Gildenverbrechen und wird mit *disvocatio* und *disliberatio*, im Wiederholungsfalle mit *expurgico* geahndet – und gildenlose Magier, wie auch andere Zauberkundige, die eines solchen Verbrechens für schuldig befunden werden, müssen mindestens mit Bannung ihrer Zauberkraft durch Eisen und sieben Jahren Steinbruch rechnen. Ausnahmen (Dispense) von dieser Regelung

zu Lehrzwecken (des Exorzismus oder der Bekämpfung) gelten nur für den jeweiligen Grund und Boden der Akademie.

—Das *Lehren und Erlernen dämonologischer Formeln* und Rituale ist in folgenden Ländern und Provinzen unter Strafe gestellt: Shikanydad von Sinoda, Aranien, Freies Tobrien, Garetien, Darpatien, Weiden, Albarnia. Dispense zum Zweck des Lehrens und Erlernens von Bannungen und Exorzismen erhalten nur Weiß- und Graumagier mit untadeligem Verhalten und nachgewiesener zwölfgöttergefälliger Lebensführung – bestätigt durch gesiegelte Schreiben der jeweiligen Gildenräte, gegengezeichnet durch die Hofmagi (oder Entsprechungen).

—Die *reine Kenntnis dämonologischer Formeln* oder von Dämonennamen reicht nirgendwo für eine Verurteilung – das aber ist dem aufgeputzten Pöbel oder den Bannstrahlern häufig egal, wenn sie wegen Fällen von Kornfäule, Mißgeburten, Bränden oder abgestandenem Bier den oder die nächste Zauberkundige als Sündenbock an den Galgen oder auf den Scheiterhaufen bringen, dabei dann auch vor Verwandtschaft, ja selbst Haus- und Nutztieren nicht halt machen – und sich häufig noch am Besitz ihrer Opfer bereichern. Zwar tut die Inquisition der Praioskirche ihr möglichstes, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten und solche Auswüchse einzudämmen und die Schuldigen hart zu bestrafen, aber dennoch kann sie nicht verhindern, daß es – speziell im zentralen Mittelreich, im Bornland und in Nostria – immer wieder zu 'Hexen'verbrennungen.

Diesseitige Gegner

Neben Dämonen, Daimoniden, Golems und Chimären können die Helden in den Schwarzen Landen natürlich auch Wesen aus Fleisch und Blut begegnen – und das, entgegen anderer Vermutungen, auch durchaus in deutlich größerer Zahl als irgendwelchen jenseitigen Schrecken.

Im folgenden finden Sie eine kurze Auflistung möglicher Gegner, die wir zu 'Archetypen' zusammengefaßt haben und sie unter diesen Begriffen auch im weiteren Text führen. Daneben gibt es in den Schwarzen Landen natürlich auch noch wilde Tiere, die den Helden gefährlich werden können (oft unnatürlich aggressiv; ihre MU- und AT-Werte sind etwas höher als die im *Bestiarium Aventuricum* genannten) und noch einige 'klassische' Monstrositäten. Schließlich haben wir hier noch die Werte archetypischer möglicher Verbündeter der Helden oder gewöhnlicher Bewohner von Stadt und Land aufgeführt.

All diese typischen Charaktere sind zwar auf die tobischen Gebiete ausgelegt, können mit den entsprechenden Modifikationen aber natürlich auch in Oron, Glorania oder auf Maraskan eingesetzt werden.

Glücksritter

In den Schwarzen Landen gestrandete, noch wenig erfahrene Abenteuerer, die sich mit 'dem System' arrangiert haben. Wenn sich ihnen die Möglichkeit bietet, die Schwarzen Lande zu verlassen oder im richtigen Moment die Seiten zu wechseln, sind sie durchaus dazu bereit. Meist recht solide ausgerüstet und häufig noch guten Mutes. In diese Gruppe fallen auch reisende Händler, oder, böse gesprochen: Kriegsgewinnler.

MU 12	KL 11	IN 12	CH 11	FF 12	GE 13	KK 13
ST 3	MR 4	LE 36	AE –			
AT/PA 12/10 (Einhandwaffe) TP 1W+4 RS 3 (Leder)						
Herausragende Talente: eine Nahkampftechnik, Gassenwissen, Wildnisleben, Sinnenschärfe; Händler zusätzlich noch entsprechende Talente, dafür meist etwas geringere Waffenkenntnisse.						

Schlagetots

Dies sind desillusionierte, aber erfahrene Glücksritter, die meist auf eigene Faust und für den eigenen Gewinn arbeiten, ihre Seelenpein in Wein ertränken und Schwächere drangsaliieren, um wenigstens noch ein letztes Gefühl von Kontrolle zu haben. Andernorts wären sie wahrscheinlich Schlägertrupps eines Verbrecherbarons, Zuhälter oder ähnlich angenehme Zeitgenossen geworden.

MU 12	KL 11	IN 12	CH 11	FF 13	GE 14	KK 15
ST 7	MR 6	LE 50	AE –			
AT/PA 13/12 (Einhandwaffen, häufig Hieb Waffen) TP 1W+5						
RS 4 (Leder + Helm oder Kette, eventuell Schienen)						
Herausragende Talente: eine Nahkampftechnik, Gassenwissen, Orientierung, Wildnisleben, Sinnenschärfe, Zechen, Schätzen						
Besonderheiten: bisweilen Paktierer oder Borbaradianer						

Söldner

Die Hauptmacht der Kriegsmaschinerie in den Schwarzen Landen ruht auf den Schultern angeworbener Kämpferinnen und Kämpfer, denn Gold (oder versprochener Landbesitz) sind die einzigen festen Werte, mit denen man in den Schwarzen Landen einigermaßen kalkulieren kann, will man schon Leben und Gesundheit aufs Spiel setzen. Uns so finden sich in den Reihen der Söldner nicht nur Kämpfer aus allen Teilen Aventuriens, sondern auch viele Bauern und Städter, die sich so der Mühen und Plagen der Handarbeit entziehen wollen – und hoffen, möglichst nie eingesetzt zu werden.

MU 12	KL 11	IN 11	CH 11	FF 12	GE 13	KK 14
ST 4	MR 4	LE 40	AE –	AT/PA 12/11 (Einhandwaffe)		
Herausragende Talente: eine Nahkampftechnik, eine Fernkampftechnik, Körperbeherrschung, Zechen						



Söldner-Veteranen

Einst für eine zeitlich befristete Operation angeheuert, haben es viele Söldner in den Schlachten der Invasion verstanden, sich für die neuen Herren unentbehrlich zu machen, so daß sie in einigen Gegenden schon fast einen Staat im Staate bilden. Diese Veteranen sind meist besonders abgestumpft und auf eigenes Wohllleben bedacht, aber durchaus als Kämpfer respektable Gegner. Und sie sind beileibe nicht nur die Offiziere, die auf dem Feldherrenhügel bleiben – dazu haben sie selbst viel zu viel Gefallen an blutigen Schlachten gefunden.

MU 15	KL 12	IN 11	CH 12	FF 13	GE 15	KK 16
ST 10	MR 8	LE 60	AE –			
AT/PA 14/12 (Schwerter oder Scharfe Hieb Waffen, selten Infanteriewaffen)						
TP 1W+5 RS 3+ (je nach Reichtum, meist Platte)						
<i>Herausragende Talente:</i> ein bis zwei Nahkampftechniken, Schußwaffen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Zechen, Menschenkenntnis, Kriegskunst, Gefahreninstinkt						
<i>Besonderheiten:</i> häufig Belhalhar-Paktierer						

Gardisten

Im Gegensatz zu Söldnern haben Gardisten eine ganz klare Vorstellung von Befehl und Gehorsam, vor allem aber von Loyalität: Sie sind getreue Diener ihrer neuen Herren, die ihnen Lohn und Brot, zusätzliche Annehmlichkeiten und besagte klare Befehlsstruktur bieten. Sie stellen das neue Recht nicht in Frage – und irgendwer muß es ja schließlich gegen Aufruhr und Anarchie durchsetzen ...

MU 12	KL 11	IN 10	CH 11	FF 12	GE 14	KK 14
ST 4	MR 3	LE 40	AE –	AT/PA 13/11 (meist Schwerter)		
TP 1W+4 RS 3 bis 6 (je nach Ausstattung)						
<i>Herausragende Talente:</i> zwei bis drei Nahkampftechniken, bisweilen Schußwaffen, Reiten, Selbstbeherrschung						

Piraten

Viele Piraten, besonders die Verzweifelten und Erfolglosen, haben sich von ihren 'Jagdgründen' im Südmeer abgewandt, um Gold und Ruhm in nördlichen Gewässern zu suchen – bedauerlicherweise waren weder andere, skrupellose Freibeuter schneller, so daß erneut nur einfache Mannschaftensränge oder der Tod auf sie warteten ...

MU 13	KL 11	IN 11	CH 11	FF 12	GE 15	KK 14
ST 6	MR 4	LE 45	AE –			
AT/PA 14/12 (vornehmlich Scharfe Hieb Waffen) TP 1W+3						
RS 1 (Kleidung)						
<i>Herausragende Talente:</i> eine Nahkampftechnik, Klettern, Körperbeherrschung, Zechen, Gassenwissen, Boote Fahren, Glücksspiel, Sinnenschärfe; Berufsfertigkeit Seefahrer, dementsprechend meist recht gut in Schwimmen, Holzbearbeitung, Schneidern						

Piraten-Veteranen

Wer auf der Blutigen See einige Zeit überlebt und es zu Ruhm und Ansehen gebracht hat, muß zu einem Menschenschlag gehören, bei dem sich Eigennutz, Brutalität und natürlicher Irrsinn (oder natürliche Stumpfheit) verbinden, und so sind die Piratenkapitäne und -Veteranen der Blutigen See die gefährlichsten, weil unberechenbarsten Gegner, auf die die Helden stoßen können.

MU 15	KL 10	IN 12	CH 11	FF 12	GE 16	KK 16
ST 12	MR 10	LE 60	AE –			
AT/PA 15/14 (meist Scharfe Hieb Waffen) TP 1W+5						
RS 2 (Kleidung und eventuell Schienen und Helme)						
<i>Herausragende Talente:</i> eine Nahkampftechnik, Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Zechen, Lügen, Menschenkenntnis, Schätzen, Wettersvorhersage, Boote Fahren, Falschspiel, Sinnenschärfe; Berufsfertigkeit Seefahrer						
<i>Besonderheiten:</i> häufig Belhalhar- oder Charyptoroth-Paktierer; meist hoher JZ-Wert						

Freischärler

Der gewöhnliche Freischärler ist ein ehemaliger Bauer oder Handwerker, der sich zuerst aus Angst vor den neuen Herren in den Wäldern versteckte, dann aber nicht nach Westen auswanderte, sondern sich entschied, seinen Freunden und Verwandten zu helfen und die Schergen der Heptarchen zu bekämpfen. Meist sind es wirklich persönliche Gründe, warum ein Freischärler in den Wäldern lebt, selten einmal 'hehre Ziele' oder eine Neigung zum Heldentum – und dementsprechend vorsichtig agieren die meisten Freischärlergruppen auch.

MU 13	KL 11	IN 12	CH 11	FF 13	GE 14	KK 15
ST 5	MR 3	LE 45	AE –			
AT/PA 12/11 (Einhandwaffen, bisweilen auch einfach nur Gerätschaften)						
TP 1W+3 RS 2 (dicke Kleidung, selten Lederrüstung)						
<i>Herausragende Talente:</i> eine Nahkampftechnik, Schußwaffen, Fährtensuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Sinnenschärfe; dazu meist eine dem Vorleben entsprechende Berufsfertigkeit und eventuell dazugehörige Talente						

Erfahrene Freischärler

Diese Kämpferinnen und Kämpfer leben meist schon seit den ersten Wochen der Invasion in den Wäldern, einige sogar als Kundschafter in den Städten. Sie kennen sich mit der Befehlsstruktur in den Heptarchien recht gut aus und sind häufig in der Lage, mit wenigen Fragen Freund und Feind auseinanderzuhalten. Für sie ist der Widerstand ein ehrbarer Beruf geworden, den sie mit der Professionalität eines Handwerksmeisters ausüben, wiewohl es auch einige gibt, die von Rache getrieben sind.

MU 14	KL 12	IN 13	CH 12	FF 13	GE 15	KK 15
ST 9	MR 7	LE 55	AE –	AT/PA 14/13 (Einhandwaffe)		
<i>Herausragende Talente:</i> eine Nahkampftechnik, Schußwaffen, Klettern, Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Fährtensuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Heilkunde Wunden, Sinnenschärfe						
<i>Besonderheiten:</i> Unter den erfahrenen Freischärlern sind häufig ehemalige Gardisten und Büttel, etliche Landadlige, aber auch Geweihte zu finden.						



Bauern/Fischer

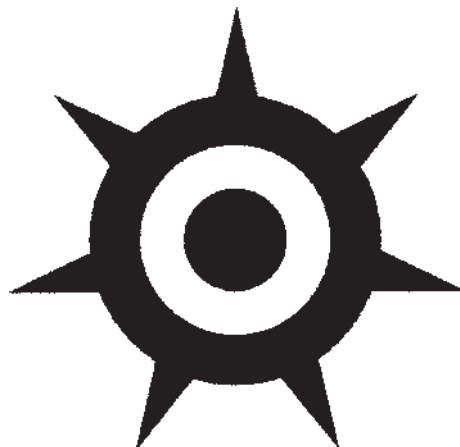
In den Dörfern im Binnenland und an der Küste geht das Leben fast seinen gewohnten Gang. Zwar sind die Steuern höher, die neuen Herren launischer – aber so war es zu Urgroßmutterns Zeiten auch schon mal, und auch, daß man für die Launen der Herrschaften bluten und in den Krieg ziehen muß, ist nichts Unbekanntes. Nur, daß die Herren Zauberer Land und Meer verseucht haben, nimmt man ihnen wirklich übel. Andererseits existiert noch immer ein Rest Gastfreundschaft (ob man den Namen Traviar nun nennen darf oder nicht) und eine sture Grundhaltung, die auch den ehrgeizigen Plänen der Heptarchen zum Stolperstein werden kann.

MU 8	KL 10	IN 11	CH 11	FF 12	GE 12	KK 13
ST 2	MR 0	LE 35	AE –			
AT/PA 10/9 (Dolche, Knüppel, Arbeitsgeräte)				TP 1W+2		
RS 1 (Kleidung)						
<i>Herausragende Talente:</i> Orientierung, Wildnisleben, entsprechende Handwerks- und Berufsfertigkeiten						

Stadtbürger/Handwerker

Die Bewohner der besetzten Städte haben sich meist ganz passabel mit den neuen Verhältnissen arrangiert, sei es aus Furcht um Besitz, Leben und Seelenheil, sei es, weil 'das Leben ja weitergehen muß', sei es aus skrupellosem Geschäftssinn. Sie zu Aufstand oder Flucht zu bewegen, dürfte kaum möglich sein, aber vielleicht haben sie ein weiches Herz bewahrt und verbergen einen flüchtigen Helden in ihrem Keller.

MU 9	KL 11	IN 11	CH 11	FF 13	GE 10	KK 11
ST 2	MR 4	LE 30	AE –			
AT/PA 11/9 (Dolche, Knüppel, Säbel, Arbeitsgeräte, seiltten Infanteriewaffen)						
TP 1W+2 RS 1 (Kleidung)						
<i>Herausragende Talente:</i> Gassenwissen, Feilschen, Schätzen, entsprechende Handwerks- und Berufsfertigkeiten						





Borbarads Rückkehr – eine Chronologie des Schreckens

Die folgende Zeitleiste faßt nicht nur die aventurischen Geschehnisse im Rahmen der Borbarad-Kampagne zusammen, sondern gibt auch Hinweise, welche entsprechenden Abenteuer wann angesiedelt sind. Falls Sie die Abenteuer der Kampagne (oder der Nebenlinie) noch spielen wollen, sollten Sie auf die Lektüre dieses Geschichtsabrisses verzichten.

Eine Aufstellung der Abenteuer, die sich mit Borbarads Rückkehr und den dadurch ausgelösten Ereignissen beschäftigen, finden Sie im Anschluß an diesen Geschichtstext.

Die Urzeit

Kein Mensch – und wahrscheinlich auch kein Echsenwesen oder Troll – weiß, wie lange der Kampf der Nandussöhne schon währt, in welcher Gestalt sie wann das erste Mal gegeneinander fochten, nicht einmal, ob sie überhaupt die *Söhne* des Nandus sind (oder nicht vielleicht seine Töchter oder die dunkle und die lichte Seite seiner selbst).

Aus den Urzeiten wissen wir nur aus trollischen Steinchroniken, daß beide die Trolle, die ja über eine *wirklich* weit zurückreichende Geschichte besitzen, mehrmals aufgesucht und umworben haben, für ihre jeweilige Sache zu streiten (siehe **Rausch der Ewigkeit**). Von den Achaz und ihren ehemaligen Herrscherassen sind ähnliche Aufzeichnungen bekannt, aber bei weitem noch nicht entschlüsselt. (Der Erzmagier Rakorium, für seine Weltverschwörungsthesen berühmt-berüchtigt, versucht gerade Quellen zusammenzustellen, die beweisen sollen, daß der Aufstieg der Echsenreiche auf Borbarads unseliges Tun zurückzuführen ist.)

Von den alten Tulamiden sind uns in wenigen Bruchstücken die Macht und die Taten des Fasarer Magiermoguls Assarbad überliefert, woraus man schließen *kann*, daß es sich bei ihm um Borbarad höchstselbst gehandelt hat. Ob Rohal allerdings in der Gestalt Sulman al-Nassoris auftrat, darf bezweifelt werden.

Die Vergangenheit

Die ersten konkreten Daten über das Erscheinen der Zwillinge stammen – natürlich – aus der Rohalzeit. Während der Regentschaft des Weisen entpuppt sich der Magier Tharsonius von Bethana als die neue Gestalt Borbarads. Dieser zieht durch die Lande, sammelt Wissen und Anhänger und läßt sich schließlich in der Gorischen Wüste nieder, wo ihm Dämonen eine Schwarze Feste errichten.

Die Wirren des Kriegs der Magier, der nach dem Rücktritt Rohals vom Kaiserthron entbrennt, nutzt Borbarad, um die Schar seiner Anhänger zu vergrößern; zeitweilig hält er komplette Grafschaften in Aranien und Mhanadistan unter der indirekten Kontrolle seiner Schergen. Derweil sammelt Rohal unerkannt ein Heer von etwa 200 Streibern – Krieger, Geweihte und Zauberer – und stößt direkt zu Borbarads Schwarzer Feste vor. Am 22. Boron des Jahres 590 BF kommt es zur Endschlacht zwischen den Heeren der Brüder und ihnen selbst. Eine Zeitmanipulation von Seiten Borbarads mißlingt, was ihn verwundbar macht. Rohal schleudert Borbarad mit einer mächtigen Bannformel in den Limbus und setzt ihn dort fest; die entfesselten astralen Kräfte und die Fäden des Schicksals, die die Zwillinge verbinden, bedingen jedoch auch Rohals Verschwinden (in eine von ihm selbst geschaffene Minderglobule). Er hinterläßt mehrere Erbstücke, deren Gesamtheit sich viel später als der *Stein des Weisen* herausstellt. Jahrhunderte vergehen.

Etwa seit dem Jahr 960 BF häufen sich die Versuche verschiedener schwarzmagischer Sekten und Zirkel, die borbaradianische Lehre zu verbreiten und ihren Herrn und Meister ins Diesseits zurückzurufen. Als Grundlage dient ihnen oftmals *Borbarads Testament*, ein vom Meister für den Fall seines Ablebens verfaßtes Werk, das demjenigen, der ihn wiedererweckt, ungeahnte Macht verspricht und das eine mögliche Methode seiner Rückkehr mittels eines 'Seelengötzen' beschreibt. In Wirklichkeit ist diese Methode des Rückrufs nichts weiter als ein in unverständliches Brimborium verpackter Pakt mit dem Erzdämonen Amazeroth, der den Paktierern 'Verbotenes Wissen' enthüllt – die Möglichkeit, unter dem Einsatz von (eigener oder fremder) Lebenskraft zu zaubern. Einen Vorgeschmack auf die zukünftige Macht bilden die sieben borbaradianischen Formeln, die sich in diesem Buch finden. Daß diese Formeln allerdings sowohl eine Hellsichts- wie auch eine Beherrschungskomponente enthalten,



Rohal der Weise
(zeitgenössische Darstellung)



die es einem wiedergekehrten Borbarad ermöglichen würde, seine Anhänger zu lokalisieren und zu beherrschen, wurde erst im Jahre 1019 entdeckt ...

Die Hal-Zeit

und die Prophezeiungen des Thamos Nostriacus

Die Jahre 996/997 BF erleben den Versuch dunkler Mächte, das nach der Zweiten Dämonenschlacht zu sieben Kelchen eingeschmolzene Schwert Siebenstreich erneut zu formen und für sinistre Zwecke zu verwenden; eine Gruppe unter dem Festumer Magus Rakorium kann dies jedoch verhindern (**Die sieben magischen Kelche**); die Kelche werden erneut versteckt, einen davon behält Rakorium in Verwahrung.

Ein Kloster der Borbaradianer in den Amboßbergen konnte von Agenten Rohezals im Jahre 1002 entdeckt und gestürmt werden, was zum ersten Mal eine Quelle von Wissen über die Borbaradianer erschloß (siehe das – nicht mehr erhältliche – Abenteuer **Die Seelen der Magier**). Eine der Agentinnen Rohezals, die Elfe Azaril Scharlachkraut, hatte sich jedoch unter Zwang den Borbaradianern angeschlossen, konnte dem Untergang des Klosters entgehen und wurde in den folgenden Jahren eine der glühendsten Prophetinnen des Borbaradianismus.

Aber die Zeichen der Zeit scheinen nicht nur für Borbaradianer günstig, sondern auch für andere Schwarzmagier: So gelingt es dem verkrüppelten Xeraan mittels einer mächtigen Illusion, die Amazonen von Kurkum zu Raubzügen in die Umgebung aufzustacheln und seine Schatztruhen zu füllen, bis ihm endlich das Handwerk gelegt werden kann (siehe **Die Göttin der Amazonen**) – was ihn jedoch nicht daran hindert, dem Markgrafen Throndwig von Warunk einen Nachtdämon auf den Hals zu hetzen, um ihn wiederum um viele tausend Dukaten zu erleichtern, was jedoch ebenfalls schließlich verhindert werden kann (siehe das Abenteuer **In den Fängen des Dämons** und den Roman **Der Dämonenmeister**).

Im Jahre **1003** entfesselt der ehemalige Gareth Hofmagus Galotta, durch eine Intrige der rätselhaften Nahema gestürzt und in Ungnade gefallen, vermittels mächtiger Apparatemagie den Zug der Tausend Oger, der das Mittelreich an den Rand des Zusammenbruchs bringt und weite Teile West-Tobriens entvölkert, bis er schließlich an der Trollpfote aufgehalten werden kann (so nachzuspielen im Abenteuer **Mehr als 1000 Oger** und nachzulesen im Roman **Der Dämonenmeister**).

Anfang 1008 entführt der Pirat El Harkir in einem dreisten Meisterstreich den alanfanischen Großadmiral Darion Paligan, der seitdem als verschollen galt.

Unter anderem als Folge hievon tobt von **Firun 1008** bis **Rahja 1009** der *Khomkrieg*: Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa, führt eine Offensive gegen das Kalifat von Mherwed, wird schließlich jedoch von der Magierin Nahema getötet. Derweil befreit die Expedition des Phileasson Foggwulf den Elfenkönig Fenvarien nach über 3000 Jahren Gefangenschaft aus einem Kerker des Namenlosen. Fenvarien reist auf die Inseln im Nebel, um sein Volk zu einigen.

Im **Herbst 1009 BF** scheint der gleichermaßen geniale wie fanatische (und deswegen bereits 995 BF von der Fasarer Akademie verbannte) Borbaradianer Liscom Ghosipar die Lösung gefunden zu haben, indem er Borbarad einen neuen Körper zur Verfügung stellt und einen Karfunkelstein eines Alten Drachen als Kraftquelle und Fokus verwendet. Unter Mithilfe eben jenes Alten Drachen Teclador gelingt es einer Gruppe Abenteurer jedoch, den Karfunkel zurückzuerobern und Liscoms Pläne zu vereiteln; der Borbaradianer selbst kommt dabei ums Leben (**Staub und Sterne**), kann sich aber in den folgenden Namenlosen Tagen als Wiedergänger erneut formen und seine Pläne fortsetzen.

Im Jahre **1010** dringen Raidri Conchobair und Cuanu ui Bennain auf der Suche nach der Dämonenzeitadelle tief ins Eherne Schwert vor, werden jedoch nicht fündig. Im Peraine des Jahres beginnt der Orkensturm mit dem Überfall der Schwarzpelze auf den Svelltschen Städtebund. Im Ingerimm verschwindet Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen auf einem Jagdausflug im Bornland (Eingeweihte vermuten eine Verwicklung Galottas in diese Ereignisse), daraufhin usurpiert Graf Answin von Rabenmund den Kaiserthron des Neuen Reiches. Die Gunst der Stunde nutzend, läßt sich Königin Amene zur Horas ausrufen. Orkkrieg, Answinkrise und Horasproklamation halten das Mittelreich bis Ende 1012 in Atem.

Rahja 1011: Das Konzil der Elementaren Gewalten vom Raschtulswall offenbart sich der Öffentlichkeit an der Academia der Hohen Magie zu Punin, beunruhigt ob der elementaren Erschütterungen der letzten etwa sieben Jahre, und prophezeit eine Elementarkatastrophe großen Ausmaßes. Doch die Puniner Magister interessieren sich eher für den verschollen geglaubten Zauberspruch IGNISPHAERO und eine Abschrift des angeblich verlorenen *Groszen Elementariums*. Enttäuscht kehrt die Gesandtschaft in das Gebirge zurück, hält den Kontakt jedoch aufrecht.

»Zweimal, nicht einmal, werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.«
—Proph. I/2

»Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.«
—Proph. I/5, erste Deutung

»Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimkehrt und bewiesen, daß der Elfenkönig nimmermehr wahr.«
—Proph. II/4

»Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drach bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.«
—Proph. II/5

»Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.«
—Proph. I/5, zweite Deutung

»Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.«
—Proph. II/4, zweiter Teil



Herbst 1012: Der Vulkan, der inmitten des Neunaugensees vermutet wird, bricht aus und wärmt in den folgenden Wochen das Wasser auf. In der Folge kommt es im See zu verstärktem Auftreten von unbekannten Lebewesen und Mindergeistern.

Phex 1012: Auf den Silkwiesen vor Gareth werden die orkischen Heere unter dem Schwarzen Marschall Sadrak Whassoi in einer großen Schlacht geschlagen.

Im **Tsa 1013** landen unbekannte Invasoren bei Ruthor im Lieblichen Feld und hinterlassen eine Spur der Verwüstung, etwa 150 Kinder werden entführt – der *Kinderraub von Ruthor*. Die Verfolgung eines schwarzen Schiffs wird erfolglos aufgenommen, ein Dämon vernichtet die Verfolger. Später stellt sich heraus, daß der Magier Xeraan hier die Opfer für die Erschaffung der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* verschleppte ...

Ende Hesinde 1014: Hilberian Grimm von Greifenstein ernannt sich nach einer visionären Begegnung mit Greifen zum Gegen-Boten des Lichts, was zu einer Spaltung der Praioskirche führt. Während in Gareth der Große Hoftag abgehalten wird, werden auf Maraskan die Heiligen Schriftrollen der Beni Rurech gefunden, die die Wiederkehr Borbarads prophezeien (**Am Rande der Nacht**).

»Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.«

—Proph. I/4

»Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zerteilen Ordnung und Einheit.«

—Proph. I/3

1015 BF / 22 Hal: Der Sturm bricht los

Praios: Mehrere der berühmtesten Helden Aventuriens, darunter angeblich der legendäre Rohezal vom Amboß, geraten bei einer Beratung im Kaiserpalast zu Gareth in einen durch ein mächtiges Artefakt, der *Ring Satinaus* genannt, hervorgerufenen Zeitstrom und werden in die Vergangenheit gezogen. Sie zerstören am 22. Boron 590 BF während der Schlacht zwischen Rohal und Borbarad an der Schwarzen Feste das Kristallherz des Dämonenmeisters und ermöglichen so dessen Verbannung in den Limbus.

Peraïne: Die Schule der Austreibung zu Perricum nimmt einen Festumer Magier auf, der seit seinem Aufenthalt in Selem nicht mehr bei Verstand ist. Er faselt ständig davon, daß in den Namenlosen Tagen ein mächtiger Magier geboren würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstreckt.

Ingerimm: Der Hochgeweihte des Praios-Tempels zu Baliho wird von einer Vision heimgesucht: Auf dem Naira Kubuch in der Roten Sichel schlüpft eine Eidechse aus einem Greifenei, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und ihre Eltern auffrißt. Pardona, offenbar inspiriert vom Namenlosen höchstselbst, der die Rückkehr Borbarads erahnt, zwingt mit Hilfe eines Grakvaloth den Erzvampir Walmir von Riebeshoff in ihre Dienste. Ende Ingerimm versucht Liscom erneut, seinen Meister aus dem Limbus zu befreien. So groß ist sein Verlangen, Borbarad zurückzuholen, daß er als Wiedergänger nach Weiden gelangt und im Frühsommer dort das Ritual vollendet. Gerade die Tatsache, daß Liscom untot ist, erlaubt ihm, die Beschwörung durchzuführen.

2. Rahja: Liscom von Fasar gelingt es, Borbarads Gefängnis im Limbus mit einer Zeitmanipulation größten Umfangs aufzubrechen und seinen Geist in die Dritte Sphäre zu rufen. Dabei wird im nordöstlichen Weiden, um den Beschwörungsort Dragenfeld herum, ein kompletter Landstrich verwüstet. Einigen Abenteurern gelingt es, das Ritual zu stören und Liscom – diesmal endgültig – zu vernichten. Einer der Abenteurer wird zum *Ersten Gezeichneten*, der im der Lage ist, borbaradianische Zauberei zu erkennen und aufzuspüren (**Alpträum ohne Ende**). In der gleichen Nacht gibt es in Salza Geistererscheinungen, die die Thorwaler zum Verlassen der Stadt bewegen, sowie gehäufte spirituelle Aktivitäten auf dem ganzen Kontinent. Auch der Aufruhr von Kabash, initiiert von Xeraan, beginnt zur selben Zeit.

In der Folgezeit wird die Weidener Wüstenei von der Praios- und Hesindekirche abgeriegelt und untersucht, jedoch lange Zeit ohne klare Ergebnisse.

Ende des Jahres: Die Zwerge beginnen ob mysteriöser, unheil kündender Träume mit den langwierigen Vorbereitungen für die Wahl eines Hochkönigs, werden sich aber auch in den kommenden Jahren nicht einig. Pardona begründet die Vampirplage, indem sie im Verlauf der beiden nächsten Monate ein gutes Dutzend Weidener verschleppt und vom Blut des Erzvampirs trinken läßt, so daß Vampire aus ihnen werden.

»Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingenbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß.«

—Proph. I/1

»Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft« / »Wenn der allein Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.«

—Proph. III/1 und Proph. IV/1

1016 BF / 23 Hal: Die Fleischwerdung des Bösen

Borbarads Geist nimmt im **Efferd** zum ersten Mal Kontakt mit seinen Gefolgsleuten auf: In Ysilia wird der zwergische Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch damit beauftragt, das unter dem Kloster Arras de Mott verborgene Transpropriatorium verfügbar zu machen. In Weiden weitete sich derweil die Vampirplage aus und wird auch vom Herzog bemerkt.

Ende Travia: Herzog Waldemar von Weiden beauftragt die Helden der Dragenfelder Katastrophe mit dem Ersten Gezeichneten, die Vampirplage aufzuklären.



»Wenn der Bote des wandelnden Bildes
zum Bündnis bittet.«
—Proph. IV/2

»Wenn die Verdeberin der Leiber einen
Leib dem Verderber der Welten verschafft.«
—Proph. III/2



Borbarad mit der Dämonenkrone
(Darstellung aus der Ilsurer
Borbarad-Kapelle)

Mitte Boron: Die Hexe Luzelin erwählt kurz vor ihrem Tod durch die Folgen eines Vampirbisses den *Zweiten Gezeichneten*. Die Gezeichneten machen den Nachtschattensturm als Zentrum des Übels aus.

22. Boron: Die Gezeichneten können nicht verhindern, daß der Geist Borbarads in einen von Pardona aus geraubtem Blut und Sikaryan von mehr als hundert Menschen hergestellten Körper fährt; Borbarad lehnt das Angebot der Dunkelfelfe ab, sich mit dem Namenlosen zu verbünden, und verschwindet. Die bloße Anwesenheit der Helden stört das Ritual, wodurch Borbarads Körper nicht so fehlerfrei gelang, wie von Pardona geplant – jede von ihm angenommene Gestalt weist an jeder Hand sechs Finger und an jedem Fuß sechs Zehen auf, der Dämonenmeister zeigt eine mysteriöse Vorliebe für die Farben Schwarz und Rot. Die Schwarzfelfe ergreift vor den Helden die Flucht.

Winter 23 Hal: Borbarad läßt Mitgliedern von Borbaradianerzirkeln Visionen und Gesichte zukommen. Gefolgsleute sammeln sich um ihn, und erste wichtige Personen der aventurischen Reiche werden korrumpiert. Sein fast perfekter Körper und seine enormen magischen Fähigkeiten erlauben es ihm, praktisch jede menschliche oder elfische Gestalt anzunehmen. Borbarad bereist in der nächsten Zeit – meist mittels eines *Karakil* – den Kontinent: das zerstörte Arras de Mott im Finsterkamm mit dem darunter gelegenen Elementewandler, Paavi und das nördliche Eherne Schwert mit der Zitadelle der Dämonen, das künftige Schlachtfeld Tobrien, die Gorische Wüste mit den Trümmern der Schwarzen Feste, Samra mit den Ruinenfeldern von Zhamorrah, das zerstrittene Maraskan sowie Selem mit der Silem-Horas-Bibliothek. Aus der Amazonenburg Kurkum dringen die Gerüchte eines Rondra-Wunders, tatsächlich verkündete die Göttin der Amazonenkönigin Yppolita, daß sie in den kommenden Jahren ihren letzten Kampf austragen und inmitten eines grausamen Krieges sterben wird. Die Helden, die sich die Gezeichneten nennen, beginnen Aventurien zu bereisen und warnen vor der dräuenden Gefahr, werden zumeist aber nur belächelt.

Phex 23 Hal: Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch trifft auf Arras de Mott ein und hilft scheinbar aus tiefem Glauben heraus beim Wiederaufbau – in Wahrheit bereitet er jedoch das Transpropriatorium für Borbarad vor.

Rahja: Der Druide Archon Megalon, der von der Gefahr erfahren hat, die von Arras de Mott ausgeht, versucht, die Bauarbeiten mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu sabotieren.

Namenlose Tage: Der Hüter Nicola de Mott wird auf seiner Rückreise von Gareth nach Arras de Mott von Jandrim's Schergen gemeuchelt und durch einen Quitslinga ersetzt, damit das Kloster vollständig in der Hand der Borbaradianer ist.

1017 BF / 24 Hal: Verführer und Verführte

18. Rondra: Vollmond – der Elementenwandler zu Arras de Mott entfesselt einen Astralsturm, der zum anwesenden Geist Borbarads geleitet wird, damit dieser Unmengen der Kraft erhalte. Unter der Anleitung Archon Megalons und mit dem Beistand des alten Geoden Eschin vom Quell zerstören Abenteurer jedoch das Herz des Elementewandlers und töten die Borbaradianer; Borbarads Versuch, schier **Grenzenlose Macht** zu erhalten, ist weitgehend gescheitert.

Rondra bis Travia: Borbarad erscheint der Hohen Borbaradianerin Saya di Zeforika zwei Monde lang jeden Rohalstag im Traum und weist sie an, die Machtübernahme im Lieblichen Feld und die Zerschlagung des Hesinde- und Horas-Kultes vorzubereiten. Danach wendet er sich wieder in Richtung Maraskan.

Efferd: Das Orakel von Elenvina bestimmt Jariel Heliodan zum einzigen Boten des Lichts, Hilberian fügt sich dem Orakel; Ende der Spaltung der Praioskirche. Die Gezeichneten erhalten in den kommenden Monden Vorladungen von höchsten Stellen: Kirchen- und Staatsoberhäupter sowie verschiedene Akademien verlangen ihr Erscheinen; die Gefahr wird mittlerweile ernst genommen, die Informationen jedoch der Öffentlichkeit vorenthalten, damit keine Panik entsteht.

Boron: Zweitausend Anhänger des Rur-und-Gror-Glaubens verlassen unter der Führung von 32 Priestern und 32 Meuchlern der Bruderschaft des Zweiten Fingers Tsas Maraskan, nachdem der Ort Asboran gefunden worden war, der Schutz vor dem Sphärenschänder bieten soll.

Im **Winter und Frühling** diesen Jahres befindet sich Borbarad auf Maraskan, wo es ihm gelingt, den KGIA-Komissar Delian von Wiedbrück zu töten und zu impersonieren. In Gestalt von Wiedbrücks kehrt Borbarad nach Rommilys zurück und wird nicht einmal von Dexter Nemrod durchschaut.

11. Ingerimm: Der Untergang Altaïas auf der Insel Altoum. Vermutlich von Borbarad persönlich beschworene Dämonen legen die Stadt in Schutt und Asche, um vor allem das dreihellige Orakel der Insel – das vor Borbarad und seinen Machenschaften warnen könnte – unbenutzbar zu machen.



1018 BF / 25 Hal: Die Saat geht auf

1. Praios: Delian von Wiedbrück wird auf Empfehlung Dexter Nemrods zum Berater in Sicherheitsangelegenheiten am Hofe Fürst Herdins von Maraskan ernannt. Als eine seiner ersten Amtshandlungen läßt von Wiedbrück die Festungen in der Maraskankette neu befestigen und besetzen und die Gegend von Widerständlern säubern.

Rondra: Delian von Wiedbrück untersagt die Diskusstafette. In den folgenden Aufständen können viele disloyale Elemente entdeckt und verhaftet werden. Auf von Wiedbrücks Rat hin läßt Fürst Herdin die Seeblockade der Insel verstärken.

Efferd bis Tsa 25 Hal: Borbarad bereist die Insel, wirbt Gesinnungsgenossen bzw. verdirbt Widerständler. Er faßt den Entschluß, das Endurium der Amran-Anji-Mine an sich zu bringen, und entdeckt aufgrund der enormen magischen Ausstrahlung von Charyptoroths Szepter, einem altechsischen Artefakt, die Kultstätte Ssel'Althach. Da sich seine Präsenz bei einem Diebstahl offenbaren würde, beschließt er, den Raub von Getreuen durchführen zu lassen, was Mitte Phex auch geschieht.

Travia bis Ingerimm 25 Hal: Eine Expedition des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik untersucht zusammen mit Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter, die Vorfälle in Altaia und zieht Parallelen zur Weidener Wüstenei, während Übergriffe südlicher Stadtstaaten ausgeschlossen werden.

Winter 25: Goldfunde an der Letta lösen einen Goldrausch aus; die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.

Ende Phex: Nach langen Vorbereitungen ruft Saya di Zeforika die Macht Mishkaras in einem Magnum Opus der Pestilenz an. Hektabeli tragen den Roten Tod in die Mark Dröl.

Phex/Peraine: Von langer Hand vorbereitet, gelingt es einer von Borbarad verführten Rebellengruppe, die maraskanische Enduriummine am Amran Anji zu erobern und große Mengen des magischen Metalls zu rauben. Borbaradianer in der Tarnung von Reichsgardisten, KGIA-Agenten und maraskanischen Rebellen rufen mittels eines mächtigen Blutrituals einen Dämon herbei, der weiteres Erz fördern soll, ermorden die siegreichen Rebellen und brechen mit ihrer Enduriumbeute zum *Friedhof der Seeschlangen* auf. Dort bereiten sie eine große Beschwörung vor, die der Öffnung der Pforten des Grauens in die anti-elementaren Domänen Agrimoths, Charyptoroths und Belshirashs dienen und sechsfach anti-elementare Dämonen hervorbringen soll; die Schwarzen Schwerter werden geschmiedet.

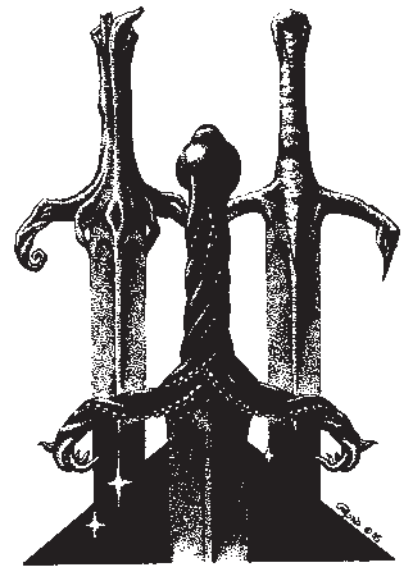
20. Peraine: Auf dem Kronrat in Gareth erscheinen ein Magier und ein Krüppel – Gefolgsleute Galottas – und prophezeien schlimme Zeiten. Während der Magier mit Hilfe eines PANIK ÜBERKOMME EUCH entkommen kann, wird der Krüppel von der Geweihtenschaft des Praios überwältigt.

Im **Ingerimm** erreicht die Nachricht vom Verschwinden der Endurium-Karawane Tuzak und den neuen Borontempel – die Haupttempel in Punin und Al'Anfa erhalten (praktisch zeitgleich mit der KGIA) die Nachricht vom Verschwinden der Karawane und setzen Agenten auf die Angelegenheit an.

22. Ingerimm: In den Magierakademien zu Rashdul und Khunchom werden Erschütterungen der Sphären registriert: Die Pforten des Grauens wurden am Unheiligtum der Charyptoroth aufgestoßen. Im **Rahja** sind sich Alanfaner Boronkult und KGIA klar darüber, daß auf Maraskan eine Angelegenheit ungeheurer Tragweite vor sich geht. Schließlich werden die Gezeichneten im Auftrag des Raben von Punin zur Untersuchung der Vorfälle auf die Insel geschickt.

Ende 25: Der nivesische Großschamane Kailäkinen weissagt entbehrungsreiche "Winter, die zwei Winter dauern" und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab.

»Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«
—Proph. V/4, mögliche Deutung



Die drei schwarzen Schwerter

1019 BF / 26 Hal:

Doppelköpfiger Wolf und Dämonenkrone

15. Praios: Jariel Heliodan, der Bote des Lichts, öffnet und verkündet in Gareth die Zweite Offenbarung von Balträa, die den Kampf gegen Dämonenhorden weissagt. Unter der Bevölkerung wird die Offenbarung auf Amene-Horas und das Horasreich bezogen, es kommt zu Tumulten.

Ende Praios erreichen die Gezeichneten die verlassene Enduriummine, vertreiben den Dämon und können gut 25 Stein Enduriumerz bergen.

Anfang Rondra dringen sie zum Charyptoroth-Insanctum am Friedhof der Seeschlangen vor, können die meisten der dort anwesenden Paktierer erschlagen, einen der drei Ma'hay'tamim vernichten und Charyptoroths Szepter und eines der Schwarzen Schwerter – das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam* – bergen, ehe ein Eingreifen des schrecklichen Yo'Nahoh sie zum Rückzug zwingt. In den folgenden Tagen begegnen sie dem Wächter von Charyptoroths Szepter, einem Leviatan, der nach einer rituellen Wiederherstellung seiner Ehre den *Dritten Gezeichneten* erwählt.

Rondra: Die drei vor über 20 Jahren ermordeten Rondra-Geweihten aus Shamaham beginnen mit

»Wenn die Bäume auf der See wurzeln.«
—Proph. III/5, erster Teil

»Wenn das kühne Tier mit dem Kröten-sinn seinen Kürschmeister gekürt.«
—Proph. IV/3



ihrer allnächtlichen, mysteriösen Wacht. Ohne Borbarads Wissen und Zustimmung faßt in Mhanadistan der berühmte Chimärologe Abu Terfas den Plan, das Land der Ersten Sonne mit asfalthischen Chimärenhorden für Borbarad zu unterwerfen. Er geht in Tarmis einen Pakt mit Asfaloth ein, die durch die Hexe Achaz repräsentiert wird.

8. Rondra: In Schloß Baliiri wird die zweite Hälfte des Aarensteins gestohlen, der Karfunkel des Wurms von Chababien, der angeblich von Fran- und Hela-Horas bei finsternen Anrufungen genutzt wurde.

18. Rondra: Die Zauberin Nahema weissagt Amazonenkönigin Yppolita deren bevorstehenden Tod in den kommenden Tagen des Namenlosen.

22. Rondra: Das yaquirische Kronsiegel mit der zweiten Hälfte des Aarenstein wird zurückgewonnen, Borbarads Pläne für die Machtübernahme im Lieblichen Feld erhalten dadurch eine nicht eingeplante Verzögerung. Die nun langsam abflauende Rote Keuche hat mittlerweile viele tausend Menschen im Süden des Lieblichen Feldes und in der Mark Dröl zu Boron gebracht.

Ende Rondra: In Khunchom beauftragen Akademieleiter Khadil Okharim und Erzmagus Rakorium die Gezeichneten, die verlorenen Komponenten für den Bannspruch Bastrabuns zu finden, um eine magische Mauer gegen das von Borbarad beherrschte Maraskan errichten zu können. Die Suche dauert bis in den Travia-Mond hinein.

8. Efferd: Aufgrund der gesammelten Informationen wird die Inquisition (in Begleitung von Sonnenlegionären und KGIA-Agenten) im Fürstenpalast zu Tuzak vorstellig. 'Delian von Wiedbrück' wird als hochrangiger Schwarzmagier enttarnt, Fürst Herdin verliert den Verstand, ein Flügel des Palastes wird zerstört, Borbarad jedoch entkommt.

Am **10. Eff.** wird eine Nachrichtensperre über die Insel verhängt.

Ende Efferd/Anfang Travia: Chimären aus Abu Terfas' Palast im Khoramgebirge greifen die Siedlung Borbra an und zerstören den heiligen Baum der Tsa (**24. Eff.**). Der Asfaloth-Paktierer beginnt mit dem Aufbau der insektoiden Horden im Vielgestaltigen Tal bei Tarmis. Die Gezeichneten erleben den Angriff mit und werden auf die Pläne des Magiers aufmerksam. Auch Borbarad erfährt von diesem Ereignis und übernimmt zeitweise den Körper Tarlisins von Borbra, um die Gezeichneten zu überwachen. Die Gezeichneten spüren Abu Terfas im Tal von Tarmis auf und können ihn erschlagen und damit auch verhindern, daß die insektoiden Horden Überhand nehmen. Borbarad entläßt den Körper Tarlisins aus seinen Diensten. Aus dem 'Nachlaß' des Abu Terfas geht einer silberne Hand in den Besitz des nunmehr *Vierten Gezeichneten* über.

Travia: In den ostmaraskanischen Gewässern kommt es zu ersten Sichtungen von unbeflaggten Schiffen fremder Bauart. Der Rote Tod hat in der Mark Dröl bereits die Hälfte, in Chababien rund ein Drittel der Bevölkerung dahingerafft.

Am **1. Boron** wird Graf Helme Haffax von Wehrheim neuer Fürst von Maraskan. Im **Winter 1019** werden immer mehr fremde Schiffe um Maraskan herum gesehen, darunter auch einige, „die wie Wasserkäfer übers Meer laufen“; die Anzahl und der Größe der Schiffe nimmt von Monat zu Monat zu; die Reichsgroßadmiralität leugnet Verluste eigener Schiffe.

8. Firun: Drei Galeeren der Maraskanflotte nehmen Kurs Ost, um den Gerüchten über die seltsamen Schiffe auf den Grund zu gehen. In einem Sturm fällt eine Dämonenarche über die Flottille her und vernichtet sie.

Am **30. Firun** ernannt sich Glorana zur 'Königin von Paavi'.

4. Tsa: In Anchopal bricht eine Expedition der Golgariten zusammen mit Tarlisin von Borbra in die Gor auf, man will die Gebeine der Wüste vor Borbarad schützen.

Am **11./12. Tsa** gelingt auf der Gefängnisinsel Rulat vielen gefangenen Answinisten unter ungeklärten Umständen, aber mit Unterstützung angelandeter Söldner die Flucht. Die Befreier, angeführt von Ingolf Notmarker und einem borbaradianischen Beschwörer und begleitet von der Stimme Borbarads, gehen dabei mit unglaublicher Brutalität und unter Zuhilfenahme von Blutmagie vor.

Ende des Monats wird Melcher Dragendot, als Abgesandtem Raidri Conchobairs, der Zugang zum Kelch der Magie sucht, vom Festumer Erzmagier Rakorium abgewiesen. Er traut niemandem und hat sich die Erinnerung um den Aufenthalt des Schlüssels zum Schwert Siebenstreich gelöscht.

Sommer 26: Der ewige Winter hat in den Nordlanden Einzug gehalten, Eiseskälte und Dauerschnee in den Gebieten längs der Letta und ihrer Nebenflüsse.

Vom **11. Ingerimm bis zum 8. Rahja** sind Sphärenbeben in der Gorischen Wüste zu spüren; Borbarad eröffnet und erneuert mehrere Pakte mit verschiedenen Erzdämonen und erweckt den Drachen Rhazzazor zum Unleben. Die Erschütterungen sind so stark, daß sich sogar geringfügige Verschiebungen einiger Sternbilder ergeben.

Herzog Kunibald, begleitet vom Inquisitor Darium von Finstermoor, nimmt am **14. Ingerimm** in Mendena die Untersuchung des Answinistenaufstands persönlich in die Hand – und das, obwohl die Beziehung des Herzogs zum Grafen Answin hinlänglich bekannt ist.

»Wenn fünf firnglänzende Finger den
Fluch der Felder gefunden.«
—Proph. IV/4



Am 18. **Ingerimm** durchquert ein Verband fremder Schiffe aus Thalukken, Zedrakken und zwei Ma'hay'tamim den Sund zwischen Rulat, Tisal und dem Festland und vernichtet alle passierenden oder vor den Inseln ankernden Schiffe; die Reichstruppen auf den Inseln sind abgeschnitten. Am 19. **Ingerimm** setzen sie ein Kontingent Söldner in der Baronie Sardosk ab.

20. **Ingerimm**: Zwei Drittel der Invasionsstreitmacht laufen in die Tobimora-Mündung ein und setzen an beiden Ufern je etwa 1.000 gut gerüstete und hochmotivierte Söldner (Maraskaner, Answinisten, Deserteure und andere) ab. Karakilim überfliegen Mendena und werfen Feuerbrände ab, Braggui scheuchen die Verteidiger so weit, daß sich der Söldnerhaufen praktisch ungestört formieren und schweres Gerät ausladen kann. Am frühen Nachmittag brechen der Herzog, seine Ritter und die in der Stadt verbliebene Wehr aus, um den Söldnern in die Flanke zu fallen. Der Kampf dauert keine Viertelstunde, Herzog Kunibald kommt durch einen nagrachschen Freipfeil zu Tode, sein Heerhaufen wird versprengt.

Zeitgleich mit der Schlacht vor Mendena greifen die Amazonen von Löwenstein die südlich des Flusses stehenden Söldner an. Die Amazonen scheitern am Pikenwall der Söldner und werden niedergemacht. Burg Löwenstein wird mit Hilfe *Isyahadins*, des Nebels der Niederhöhlen, erobert, nur eine Amazone überlebt das Gemetzel, das von Borbarad persönlich angeführt wird. Abends ergibt sich Mendena, die Geweihtenschaften von Praios, Rondra und Efferd kämpfen noch bis tief in die Nacht, werden aber ohne Ausnahme erschlagen, die Tempel abgebrannt.

21. **Ingerimm**: Die zweite Dämonenarche erscheint vor Ilsur, das von den 300 abgesetzten Söldnern und einigen Karakilim praktisch ohne Widerstand im ersten Ansturm genommen werden kann. Die nach Löwenstein zurückflüchtenden Amazonen finden ihre Burg besetzt vor und werden in einem Hinterhalt aufgerieben.

Ende Ingerimm: Das Söldnerheer schlägt seine Lager in Rallerfeste und Keilerau auf und beginnt mit der Eroberung und systematischen Plünderung des Umlandes. Die Lücken in den eigenen Reihen werden zum Teil mit Überläufern, zum Teil mit Untoten aufgefüllt. Unterstützt von den Dämonenarchen, erobern 200 Söldner Rulat (28. **Ing.**), auf der Zitadelle wird das blutrote Banner mit der siebenstrahligen Schwarzen Krone gehißt.

Anfang bis Mitte Rahja: Tisal fällt gleichfalls an den Feind (1. **Rah.**), eine Woche später werden Muschelstrand, Südwall, Föhrenhain, Schwarzbuckel und Quellensprung erobert. Nach der Eroberung der Baronie Zoßberg tags zuvor spaltet sich das Heer auf: Etwa ein Drittel marschiert nach Süden, zwei Drittel rücken entlang der Reichsstraße vor. Das südwärts marschierende Heer wird von Abenteurern entdeckt, die daraufhin die Amazonenburg Kurkum warnen. Shamaham wird am 16. **Rahja** erobert, wobei sich die drei Geister der Rondra-Geweihten gegen den Feind werfen und Erlösung finden.

Ende Rahja: Beginn der Belagerung Kurkums (20. **Rah.**), der erste Ansturm auf die Tore der Burg zwei Tage später kann abgewehrt werden. Eine Hexe aus Borbarads Heer ruft die Macht Nagrachs herab, die Temperaturen um Kurkum sinken trotz des beginnenden Sommers auf winterliche Verhältnisse. Brunnen und Burggraben von Kurkum frieren zu. Durch Nagrachs Einfluß werden Jagd- und Raubtiere äußerst aggressiv.

Die gesamte Grafschaft Mendena, Teile von Misamund und der Osten der Markgrafschaft Beilunk sind in der Hand der Schwarzen Horden, Tirandur wird überrannt, Alst kann von den Verteidigern nicht mehr gehalten werden. In Beilunk sinkt die Schivone *Stern von Beilunk*, neues Flaggschiff der Perlenmeerflotte, bereits beim Stapellauf und versperrt die Hafeneinfahrt für größere Schiffe – etwa ein Drittel der Flotte ist manövrierunfähig. Am **Abend des 30. Rahja** beginnt die Schlacht um Kurkum.

1. **Namenloser**: Amazonenkönigin Yppolita fällt im Zweikampf mit dem Neungehörnten Nirraven. Der Kaiserdrache Smardur und die letzten Amazonen können die Schwarzen Horden zum Rückzug zwingen, kommen dabei jedoch selbst ums Leben; Smardurs Drachenodem vernichtet dabei die Burg, der Drache stirbt im eigenen Feuer (**Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Die wenigen Überlebenden verbringen die Nacht geschützt vor äußeren Einflüssen im Rondratempel der Burg, dem ersten *Sanktuarium*.

In den **Namenlosen Tagen**: Das Magnum Opus der Nekromantie (während einer Marbo-Finsternis) erlaubt den Borbaradianern die Aufstellung eines ganzen Untotenheeres; eine Beschwörung des Ungeheuers im Neunaugensee durch Borbaradianer wird durch Eingreifen Rohezals verhindert, dennoch bricht durch Sichtungen diverser Ungeheuer in den Orten am See fast eine Panik aus.

»Wenn die Bäume auf der See wurzeln ...«
—Proph. III/5, erster Teil



Delo von Gernotsborn findet den toten Herzog Kunibald



Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum kurz vor ihrem Tod

»Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«
—Proph. V/4, mögliche Deutung

1020 BF / 27 Hal: Das letzte Jahr des Elften Zeitalters

Praios/Rondra: Mobilmachung der Reichstruppen in Darpatien, Alarmierung der Truppen im restlichen Reich. Das kaiserliche Hauptheer aus Almada unter Führung von Reichsmarschall Leomar vom Berg wird vom ungewöhnlich schlechten Wetter in Almada und Garetien sowie einer Pferdesuche



aufgehalten und erreicht erst Ende Praios Gareth. Dort sammeln sich derweil Streiter unter dem Banner der Sonnenlegion und der Bannstrahler.

Anfang des Jahres: *Iloinen Schwanentochter* ruft das *Ifirnsrudel* zusammen und nimmt den Kampf gegen Glorana auf.

Am 1. **Praios** verkünden der Diener des Lebens und der Wahrer der Ordnung im Drôl, daß der Rote Tod in Chababien ein Ende gefunden hat.

Anfang Praios setzen die Dämonenarchen neue Gegner an der Küste Misamunds ab, Eroberung von Firunsschiffen und Saldersand. Das Bergkönigreich Lorgolosch läßt Flüchtlinge nach Beilunk durch, versetzt Schatodor in den Verteidigungszustand und verschließt fast alle Ausgänge.

Mitte Praios sammelt das Schwert der Schwerter in Perricum die Streiter der Rondrakirche um sich.

15. Praios: Um die Sicherheit der tobrischen See wieder herzustellen, zieht die kaiserliche Marine eine Flottille aus 22 Biremen und vier großen Triremen zusammen und nimmt Kurs auf die tobrische Küste. Noch bevor die Küste in Sicht kommt, wird die Flotte von mehreren Seeschlangen angegriffen und schwer beschädigt. Bis zum **20. Pra.** schleppen sich die angeschlagenen Schiffe nach Perricum zurück.

24./25. Praios: Aus Perricum stechen zwei große Karracken, die *Reichsforst* und die *Eisenwald*, mit 166 Rondrianern und 48 Geschützen unter der Führung Aylas von Schattengrund in See, um via Beilunk nach Tobrien vorzustoßen. Die beiden Schiffe treffen am folgenden Morgen auf eine der Dämonenarchen. Die Rondrianer der *Reichsforst* können das Ungetüm entern, viele Gegner erschlagen und dem 'Schiff' sogar vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fährt heulend in die Verdammnis und reißt die *Reichsforst* mit sich in die Tiefe; 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, versinken im Strudel. Die *Eisenwald* mit dem Schwert der Schwerter setzt angeschlagen ihren Weg fort und erreicht, nur unter Segel steuernd, am **27. Pra.** Beilunk. (*Aventurischer Bote* 65)

30. Praios: In der Neumondnacht zum 1. Ron. schändet der 'Mengbillar', ein Gefolgsmann Borbarads, den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel des Tempels splittert.

Anfang Rondra: Borbaradianer stoßen bis kurz vor Eslamsbrück vor; die Kaiserlichen marschieren durch die Trollpforte nach Warunk, um den Horden die Stirn zu bieten. Markgräfin Gwidühenna von Faldahon entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen und Tobrien keinen Entsatz zu senden. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, es kommt zu Handgreiflichkeiten zwischen Markgräflchen und Rondrianern. Zu Ysilia sammeln sich die Landwehren Nord-Ysiliens und Teilen Tobimoriens, Osterfeldes und der Drachensteine sowie allerlei Ritter- und Kriegsvolk.

5. Rondra: Heiligsprechung der gefallenen Yppolita von Kurkum zur Schutzheiligen wider die niederhöllischen Knechte von Frost und Eis. Ayla von Schattengrund entsendet den Meister des Bundes Brin von Rhodenstein und Heermeisterin Hauka gen Bjaldorn, nachdem sie von der Tempelschändung erfahren hat.

12. Rondra: Der Ardarit Rondrasil Löwenbrand verläßt nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter Beilunk in Richtung Warunk, Wehrheim und Gareth und beginnt, den bald Blutbanner oder Schwertzug genannten Heerbann um sich zu versammeln.

14. Rondra: Im Norden und Westen Ysiliens werden marodierende Goblinbanden und sogar einzelne Oger gemeldet, die Bauern fliehen in die Sicherheit der Stadtmauern. Nachdem die Nachricht von einem Ogerüberfall in größerer Zahl auf den Weiler Perainefurten in Ysilia eintrifft, entschließt sich Prinz Bernfried schweren Herzens, seinem nach Eslamsbrück geeilten Bruder keinen Entsatz zu schicken. Dort haben sich derweil etwa 3.000 Streiter des Reiches gesammelt, den Angriff der Schwarzen Horden erwartend.

Mitte Rondra: Durch die öffentliche Übertragung vom *Buch der Anwesenden* ins *Buch der Abwesenden* unter den Hochgeschwistern des Tuzaker Rur-und-Gror-Tempels und aller Teile Maraskans kommt es fast zu einem Aufstand, als etwa 130 Namen für geächtet erklärt werden. Bis zum **21. Rondra** verlassen die meisten Angehörigen der Geweihtenschaft Maraskan.

17. Rondra: In Thegûn beschließen hochrangige Horasier, daß der Aarenstein orbarad nicht in die Hände fallen darf und daher dem Kaiserdrachen Shafir übergeben werden soll. In den folgenden Tagen kommt es zu einigen bedrohlichen Ereignissen, als deren Urheberin Saya di Zeforika gilt.

22. Rondra: Die Rondrianer verlassen ohne weitere Unterstützung Beilunk in Richtung Warunk und Eslamsbrück, doch sie kommen nicht rechtzeitig zur Schlacht von Eslamsbrück.

25. Rondra: Die horasische Gesandtschaft trifft am Hort des Kaiserdrachen Shafir ein und bittet ihn um Aufbewahrung des Kronsiegels, dessen Stein der Drache als Teil des Karfunkelsteins des Chababischen Wurms identifiziert. Als Gegenleistung verlangt Shafir die Kronprinzessin zur Braut, Aldare stimmt zu. Unmittelbar nach der Zeremonie dringt der von Saya di Zeforika zum Scheinleben erweckte Wurm von Chababien in die Höhle ein und kämpft gegen den sehr viel kleineren Shafir. Der Kaiserdrache siegt nur aufgrund des glücklichen Umstandes, daß die Hohe Borbaradianerin Saya ihren Teil des Karfunkels verliert. Auch diesen nimmt der Prächting anschließend in Verwahrung.



Letzter Kampf der Reichsforst

»Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.«

—Proph. II/1



29. Rondra, Schlacht von Eslamsbrück: Die Kaiserlichen unter Gräfin Walpurga von Weiden, Prinz Dietrad von Ehrenstein und Convocatus Primus Saldor Foslarin unterliegen den Schwarzen Horden unter Lutisana von Pericum und Murak di Zeforika. Zu Boron gehen neben 500 Streitern des Reiches, die Hälfte edlen Geblüts, auch Dietrad von Ehrenstein, der tobrische Kanzler Bosper von Bergenhus, Graf Arve von Arvepaß zu Altzoll und der Meister des Bundes Wallmir von Styringen; das heilige Banner der Senne Mittellande geht verloren. Nach einem heftigen Gefecht in der Baronie Rauffenberg, wo die Golgariten dem nekromantischen Aufgebot des Feindes stark zusetzen, erzwingen die Heere unter der Dämonenkrone Passage nach Wangelwilden und stoßen gen Warunk vor.

1. Efferd: Borbaradianer dringen in Pericum in die Vorratsdepots für Hylailer Feuer der Perlenmeerflotte ein und legen Feuer. Bei dem Brandunglück sterben nicht nur mehrere Menschen, auch ein Teil der im Hafen liegenden Flotte wird beschädigt.

Anfang Efferd: In Mendena wird Arngrimm von Ehrenstein, ein Nachfahr des 'Kaisers' Kunibrand, zum neuen, finsternen Herzog ernannt, legitimiert durch die Halskette aus den Hauern des Mendenischen Ebers und von Borbarads Gnaden; kurz darauf fordert er die Unterwerfung des tobrischen Adels. Am

2. Efferd wird mit der Evakuierung Warunks begonnen. Am **4. Efferd** erreicht nach wahrhaft niederhöllischem Ritt Markgräfin Walpurga, Prinzessin von Weiden und Überlebende der Schlacht von Eslamsbrück, die Kaiserstadt Gareth. Mit sich bringt sie den Balg jenes Greifen, der in Praios' Namen die Dämonenzitadelle bewachte – gerupft, geschunden, ausgenommen und dämonisch belebt. Bevor Hofzauberer, Geweihte und Wachen gegen die Schreckgestalt vorgehen können, verkündet der Greif vor König Brin und Lichtbote Jariel: "Vernehmet die Worte des neuen Herrn der Welt, des Alveraniaren des Verbotenen Wissens, des Beherrschers der Sieben Elemente und des Wesens der Sieben Sphären. Vernehmet die Stimme dessen, der euch zu Mendena, Ilsur und Eslamsbrück niedergeworfen, die Stimme Borbarads des Ewigen ..." Borbarad fordert: Unterwerfung mit Leib und Seele oder Tod! Reichsbehüter Brin tötet mit dem Kaiserschwert *Alveranstreue* die Wesenheit, doch das Wissen um Borbarads Rückkehr dringt an die Öffentlichkeit.

Baron Dexter Nemrod wird ob des Ernstes der Lage zum Grafen von Wehrheim, also einer befürchteten 'Frontgrafschaft', ernannt.

In Notmark ruft Graf Uriel den 'Bornischen Trutzbund des Nordens' aus.

Mitte Efferd 27 Hal: Nach dem Bekanntwerden von Borbarads Rückkehr sammeln sich in Yaquiria Freiwillige zum Kampf gegen die Schwarzen Horden.

16. Efferd, Fall Warunks: Die wenigen markgräflichen Truppen werden in alle Winde zerstreut, die Söldnereinheiten der Stadt laufen teilweise über. Einnahme der Stadt nach kurzem Gefecht gegen die übermächtige, scheinbar unverwundbare *Legion von Yaq-Monnith*, zusammengesetzt aus den entführten Kindern von Ruthor. Der untote Drache Rhazzazor kämpft in Borbarads Heerbann; Xeraan beansprucht Warunk, Beilunk und Kurkum.

Ende Efferd 27 Hal: Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und dem Grafen von Geestwindskoje sammeln sich Truppen, um gegen den übergelaufenen Grafen Uriel von Notmark und seine Tochter, die Adelsmarschallin Tjeika vorzugehen. Derjenige der sieben Magischen Kelche, der in Notmark aufbewahrt wird, kann als verloren angesehen werden, nachdem Graf Uriel den Zutritt verweigert. In Tuzak beginnt mit dem Tod Jandon Bluighs, Spektabilität der Verwandlungsakademie, das mysteriöse Spektabilitätensterben.

5. Travia: In der unentschiedenen *Schlacht bei Viereichen* entkommt Prinz Bernfried von Tobrien durch das wundersame Eingreifen seines Vorfahren, des Firunheiligen Jarlak, nur knapp einen Anschlag.

9.–13. Travia: Aus dem Inneren der Gorischen Wüste dringt eine finstere Wolke ins Anchopaler Land und sorgt für Verwirrung; auf dem Chaluk werden seltsame Zedrakken ohne Beflagung gesehen.

Mitte Travia: Borbarad höchstselbst beginnt im Septahengon auf den Yslihöhen mit der Beschwörung des Omegatherions, der im Namenlosen Zeitalter zerschlagenen Vielleibigen Bestie. Nächster gewaltsamer Wechsel an der Spitze der Tuzaker Akademie.

Ab 17. Travia: Auf dem *Oberfelder Gesandtenkongreß* nähern sich Mittel- und Horasreich einander an.

20. Travia: In Ysilien bebzt die Erde, während die Druiden auf der Insel Sumus Kate ihren Rat halten. Keiner der Sumudiener wird je wieder lebendig gesehen.

22. Travia: Die Beilunker Reiter räumen ihr Haupthaus in Beilunk und ziehen nach Pericum.

Ende Travia: Der berühmte Schwarzmagier Xeraan offenbart sich mittels auf Flößen den Radrom hinuntergeschickten Leichen und läßt sich zum 'Unumschränkten Herren der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum sowie deren Schätze und Herrn der unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith' ausrufen, erwähnt den Dämonenmeister jedoch mit keinem Wort.

Ende Travia/Anfang Boron: *Zug der Edlen:* Liebfeldische Truppen von etwa Regimentsstärke, zum großen Teil aus jungen Edlen des Horasiats bestehend, überschreiten die Grenze nach Almada, legitimiert durch Reichsleutnant und Graf Khorim Uchakbar vom Yaquirtal; auf dem Weg durch Almada

»Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.«

—Proph. V/2, mögliche Deutung

»Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.«

—Proph. V/3



schließen sich ihnen auch Andergaster und Mittelreicher an. Schnee und Eis kündigen den schlimmsten Winter seit Menschengedenken an.

16. Boron: Auf Burg Praske im westlichen Tobrien treffen sich die Vertreter der aventurischen Reiche zum Rat. Ein Anschlag auf Reichsbehüterin Emer kann vereitelt werden. Prinz Bernfried von Tobrien wird zum Herzog ernannt, unmittelbar danach jedoch von den Überläufern *Markverweser Rondradan von Streitzig*, *Baron Gwendion von Nevelung* und *Baron Rakolus von Schrotenstein* entführt. In den folgenden Tagen findet eine großangelegte Suchaktion nach dem entführten Herzog statt, ehe er gefunden und der Markverweser zum Tode verurteilt wird. In den Drachensteinen gehen die Gerüchte um eine neue Amazonenkönigin um.

Später Herbst: Saya di Zeforika läßt aus dem Tempel des Efferd zu Grangor Sumus Kelch, angeblich ein legendäres Artefakt aus Tobrien, stehlen, verliert diesen jedoch auf der Flucht in den Fluten des Phecadi.

Ende Boron: Burg Praske fällt durch Verrat an die Schwarzen Scharen, der Reichsbehüter zieht mit seinem Heer aus Ysilia. Der Süden der Mark Osterfelde wird ohne größeren Widerstand von Borbaradianern eingenommen.

Über der Gorischen Wüste wächst der Sphärenriß; in Gorien häufen sich Sichtungen von Dämonen.

Winter 27 Hal: Die Kämpfe in Tobrien kommen aufgrund des harschen Winters großteils zum Erliegen, Invasoren und Verteidiger befestigen ihre Stellungen und warten den Frühling ab. Kaiserliche und Herzögliche sowie das Liebfelder Kontingent sind in Ysilia versammelt, darpatische, almadanische und albernische Truppen in der Grafschaft Trollzacken; die Schwarzen Horden haben größere Heerhaufen in Falkenberg, Kummersfelden, Nevelung, Viereichen, Künßberg sowie in Misamündel, Warunk und Praske – insgesamt etwa Legionsstärke. Kultisten sammeln sich in den Ysliehöhen und bringen das Verderben der Nachtblauen Tiefen über den See – und ermöglichen einem Ma'hay'tam den Übergang in den See. Die Gewässer Tobriens frieren im Winter trotz kältester Temperaturen nicht zu. Die Entsatzheere in Darpatien werden durch die Blaue Keuche stark geschwächt, große Teile begehen Fahnenflucht.

Im Bornland ziehen Graf Uriel von Notmark und seine Tochter, die Adelsmarschallin Tjeika, unter dem Dämonenbanner gen Bjaldorn.

1. Hesinde: Ayla von Schattengrund besiegelt die Bannbulle vom zwölfheiligen Blute gegen Borbarad und alle seine Knechte.

2. Hesinde: Der Schwertzug verläßt, 200 Todgeweihte stark, Wehrheim und passiert am 12. Hesinde die Trollpforte, weitere Freiwillige und Nachzügler erreichen den Zug, der am 23. Hesinde den eiskalten Radrom überquert.

Anfang Hesinde 27 Hal: Auf den Hesindedisputen an der Thorwaler Magierakademie werden die ersten Teile des Steins des Weisen präsentiert und untersucht. (In diesem Rahmen wird Fürst-Marschall Helme Haffax von Maraskan erstmals der Borbaradianerei bezichtigt.) Man einigt sich über die Abhaltung des Allaventurischen Konventes der Magie im Ingerimm des Jahres in Punin.

7. Hesinde 27 Hal: Tarlisin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal, erscheint völlig verwahrlost aus der Dämonenbrache und wird von Melwyn Stoorrebrandt, 3. Hofmagus, in die Stadt des Lichts geführt. Spekulationen über ein gefährliches Artefakt aus der Gorischen Wüste machen die Runde.

Mitte Hesinde: Das nächste Kapitel im Tuzaker Spektabilitätensterben.

Ende Hesinde: Schwere Staubstürme, die ihren Ursprung in der Gorischen Wüste finden, überziehen weite Teile Goriens und des südlichen Araniens mit einer roten Staubschicht, mehrere Dutzend Menschen kommen ums Leben. Im Maraskansund werden wiederholt seltsame Schiffe beobachtet. Notmärkische Truppen, verstärkt um Söldner aus Rommilys und Paavi, rücken unter dem Banner der Dämonenkrone unter Führung von Graf Uriel von Notmark und seiner Tochter, der bornländischen Adelsmarschallin Tjeika, gen Bjaldorn vor. Dort sammeln sich Verteidiger unter dem Meister des Bundes Brin von Rhodenstein und der Heermeisterin der Rondrakirche Hauka Wölfintochter.

Nachdem weitere Tuzaker Spektabilitäten zu Tode gekommen sind, läßt Helme Haffax die beiden amtierenden Leiter der Akademie wegen Borbaradianerei exekutieren. Das Amt der Spektabilität wird nicht wieder besetzt.

29. Hesinde 27 Hal: Uriels Truppen beginnen den Sturm auf Bjaldorn, Baron Trautmann von Bjaldorn und Heermeisterin Hauka fallen ebenso wie der Ort und die Bjalaburg, Brin von Rhodenstein und des Barons Sohn Fjadir entkommen ob glücklicher Umstände und wenden sich gen Ilmenstein. Eine Handvoll Überlebender und der Weiße Mann verschanzen sich im Tempel des Firun, der durch ein Großes Wunder mit einer viele Schritt dicken und hohen Mauer aus undurchdringlichen Eis versiegelt wird.

Anfang Firun: Der Schwertzug attackiert die feindlichen Nachschublinien und stößt Richtung Eslamsbrück vor; weitere Scharmützel folgen.



Tarlisin von Borbra, verwirrt



12. Fir: Brin von Rhodenstein erreicht Ilmenstein und erstattet einem dort anwesenden Rat der Bronnjaren Bericht. Die bornländischen Bronnjaren sammeln sich, um gegen Notmarks Feste Grauzahn vorzugehen.

13. Fir: Nachdem der Obere Hafen von Festum erstmals seit 40 Jahren zugefroren ist, versucht man mittels Zyklopen (schwerem Belagerungsgerät), die Eisdecke zu brechen, der Mechanicus Sorp Sanderwik wird just in diesem Augenblick von Dämonen entführt.

15. Fir: Der Schwertzug erreicht Eslamsbrück, unwissend, daß die Stadt bereits gefallen ist: Eslamsbrück wird von einem Regiment gehalten und eine riesenhafte Baustelle errichtet. Bis zum 4. Tsa pendelt man auf der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora hin und her und überfällt die Nachschublinien der Borbaradianer.

Mitte Firun: In Havena verschwindet der bekannte Mechanicus Leonardo unter mysteriösen Umständen, sein Labor wird verwüstet.

21. Firun: Fürst-Marschall Helme Haffax läßt zum Sturm auf Boran blasen, die Elitetruppen berennen die Stadt, die als Nachschubhafen der Schwarzen Horden angesehen wird. In seinem Heerbann kämpfen auch 'loyalistische' Maraskaner.

Ende Firun: Eine Gesandtschaft Herzog Bernfrieds bricht von Ysilia nach Norden auf und kehrt einige Wochen später – um mehrere Mitglieder ärmer – zurück.

Ende Firun/Anfang Tsa: Sturm der Templer von Jergan auf Boran, am 3. Tsa fällt König Denderan bei der Erstürmung der Zitadelle, Hunderte von Flüchtlingen versuchen, über die stürmische See zu entkommen. Über Boran wird das Banner der Siebengehörnten Dämonenkrone aufgezogen – Helme Haffax und die Templer von Jergan sind zu Borbarad übergelaufen! In den folgenden Tagen werden an der Ostküste Maraskans Überlebende aufgefischt; viele Rebellen und Reichstruppen, darunter große Teile der Drachengarde, laufen über, andere ziehen sich gemeinsam in den Dschungel zurück. Bis **Mitte des Mondes** wird bekannt, daß praktisch gleichzeitig Jergan, Tuzak und Sinoda an Borbarad gefallen sind.

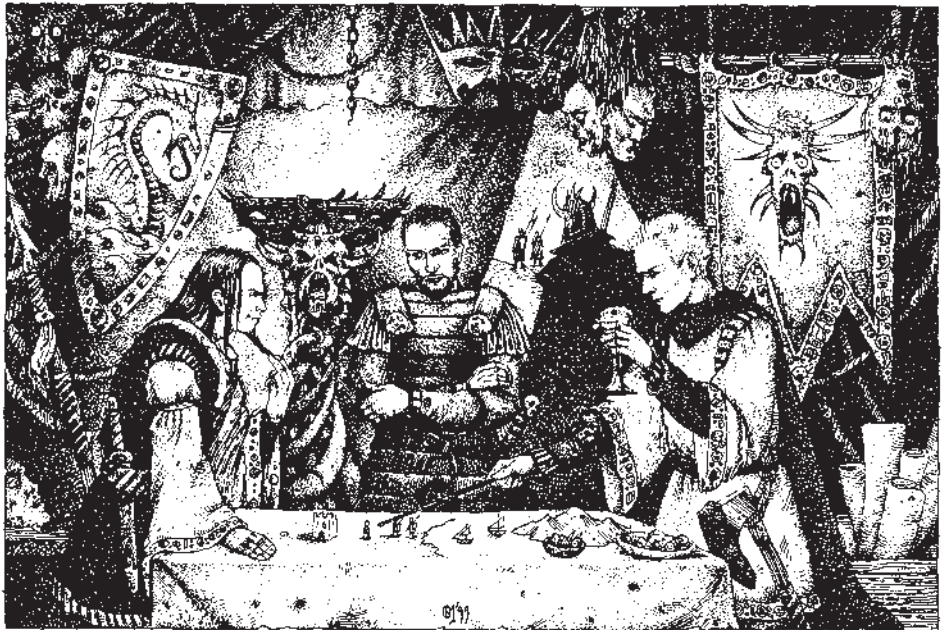
4. Tsa: Bei Warunk stoßen Untote über den Fluß nach Sensenhöh vor, werden von den Albernern zurückgeschlagen, das Heer muß sich am Abend vor Hummeriern aus dem Radrom dennoch zurückziehen.

5. Tsa: Beginn der borbaradianischen Frühlingsoffensive: Etwa 1.500 Söldner setzen von der Baronie Oberdarpatrien aus über den Fluß und überrennen die Verteidiger in Rechthag, am **6. Tsa** stehen sie bereits in Ostenklotz; die in Altzoll versammelten Darpatrien verbleiben in ihren Positionen.

Am gleichen Tag trifft der Schwertzug erstmals auf einen größeren Zug südwärts und kann viele Kriegsgefangene befreien: Die Borbaradianer transportieren alle Leichname nach Ilsur, Gefangene jedoch nach Warunk. Die Schwertzügler erwägen Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück, da alle Feinde Richtung Ysilia ziehen. Ein gigantischer Sturm verwüstet Altzoll, versprengt die Verteidiger und verheert den albernischen Einsatz im Osten.

Im Bornland unterliegt ein Heer unter Thesia von Ilmenstein in der Schlacht von Ochs und Eiche den Truppen Graf Uriels.

7. Tsa: Nachdem anstelle der Albernier ein borbaradianischer Heerwurm vor Altzoll erscheint, desertieren etwa 300 Verteidiger; Kronfeldherr Boronian von Rabenmund sammelt die verbliebenen Truppen zur Attacke auf das Schwarze Heer und gilt seitdem als verschollen. Währenddessen dringt ein feindlicher Stoßtrupp aus der Wettersklamm hervor, macht die Gardebanner an der Ogermauer nieder und besetzt diese, nachdem Landwehr und Schanzkompanien in die Flucht geschlagen wurden (**8. Tsa**). Ein Flügel des Schwarzen Heeres schwenkt in Richtung der Trollpforte und hinterläßt eine Spur der Verwüstung, während der zweite Flügel gen Warunk vorstößt, um die versprengten Albernier zu vernichten, die sich jedoch sammeln und ausweichen können. In den folgenden Tagen fällt das Radromtal nahezu widerstandslos in die Hände der Invasoren.



Helme Haffax und sein Stab



8. Tsa: Boran ist gänzlich an die Borbaradianer gefallen. Helme Haffax bläst zur Hatz auf Reichstreue wie Rebellen gleichermaßen.

Mitte Tsa: Die Reichstruppen zur Sicherung der Landgrafschaft Trollzacken werden aufgerufen; es heißt, der Bethanier habe zum ersten Mal selbst in die Schlacht eingegriffen. Der Schwertzug liefert sich viele Scharmützel mit den Borbaradianern und kann sich ihrer nur mit Mühe erwehren.

12. Tsa: Helme Haffax trifft in Tobrien ein und übernimmt das militärische Kommando über die Schwarzen Horden.

13. Tsa: Ein großer Heerwurm unter Führung des übergelaufenen Barons Yelnan von Dunkelstein zieht von Kummersfelden aus nach Nordweide und Ebelried – augenscheinlich mit dem Ziel, Ysilia von Norden her anzugreifen und damit einzukesseln. Das Heer des Reichsbehüters und die Rondrianer brechen ihre Lager ab ziehen der vermeintlichen Gefahr entgegen. In Wirklichkeit handelt es sich um kaum 400 Mann, die jedoch durch eine mächtige Illusionszauberei ungleich zahlreicher erscheinen.

14. Tsa: Borbaradianische Truppen aus Falkenberg und Nevelung stoßen beiderseits nach Ysilia vor, geführt von Helme Haffax, die Stadt bereitet sich auf die Belagerung vor.

15. Tsa: Der Ring um die Stadt schließt sich, bis Mittag ist sie eingekesselt, der Herzog verweigert die Kapitulation, bei der allen Gnade gewährt werden soll, zumal die Invasoren scheinbar kein schweres Belagerungsgerät mit sich führen. Das irregeleitete Heer des Reichsbehüters wird in Scharmützel verstrickt und zum Fuß der Schwarzen Sichel abgedrängt.

16. Tsa: Der Sturm auf Ysilia beginnt: Ein Scheinangriff bindet die Verteidigungskräfte im Norden, während vom Ysli-See aus, unterstützt von einer Dämonenarche, ein amphibischer Angriff unternommen wird. Binnen kürzester Zeit gerät die Verteidigung in Unordnung, ein Kampf um jedes Haus entbrennt. Niedere Dämonen stiften Verwirrung, während sich Hummerier und andere charyptide Gestalten durch die Straßen vorkämpfen; die magische Unterstützung der Invasoren erfolgt vor allem durch den Magier Galotta. Die Verteidiger können den Ma'hay'tam unter großen Verlusten vernichten und beziehen Stellung auf dem Yslistein, in der Bannakademie und dem Grafenschloß, die Tempel von Travia, Peraine und Tsa brennen nieder, die Herzoginmutter Faduhenne stirbt.

17. Tsa: Die Stadt ist fast gänzlich erobert, der Yslistein wird noch mit 200 Verteidigern und weit mehr Flüchtlingen gehalten; das Grafenschloß fällt am Mittag in sich zusammen, Landgraf Elkrat Gurdener von Ysilia wird unter den Trümmern begraben; das Kloster der Wächter Rohals und die Knappenschule gehen unter. In den Abendstunden erheben sich Untote; die Horde brandet gegen den Yslistein an: Fünfmal werden die Angreifer zurückgeschlagen, die Bannakademie wird nach Sonnenuntergang ein Raub der Flammen, nur wenige Magier überleben, größtenteils mit schweren Brandwunden und halb irrsinnig. Viele Flüchtlinge, darunter auch Prinz Jarlak und die liebfeldische Gesandtschaft, entkommen durch unterirdische Gänge und eilen in den nächsten Tagen auf den Sichelstieg und die Drachensteine zu, nur wenigen gelingt die endgültige Flucht. Nachdem der sechste Angriff vor der Morgendämmerung des 18. Tsa zurückgeschlagen wird, sind kaum 20 Verteidiger geblieben, Efferdane von Ehrenstein haucht in den Armen des Herzogs ihr Leben aus. Die letzten Flüchtlinge beginnen den Rückzug.

18. Tsa: Mit den ersten Sonnenstrahlen marschieren die Dunklen Horden durch das geborstene Yerodinstor und hissen auf den Kuppeln des Praios-Tempels das siebenstrahlige Banner, sie treffen kein lebendiges Wesen mehr an. Galotta benennt in der Folgezeit Ysilia in Yol-Ghurmak um.

Es kommt zu einem weiteren schwarzmagischen Anschlag auf das Flottenarsenal von Perricum, der nur teilweise abgewehrt werden kann.

Ende Tsa: Nevelung, Falkenberg, Eichmoor, Liliengrund, Burmisch, Lindenhain und Ogertrift sind gefallen, die Offensive kommt vorerst zum Stehen, es sind jedoch Heeresbewegungen nach Vallusa auszumachen.

»Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.«

—Proph. V/5

Der tobrische Widerstand sammelt sich in Perainefurten am Fuß der Drachensteine, während das kaiserliche Heer einen Kriegshaufen der Borbaradianer durch das nördliche Tobrien verfolgt. Im südlichen Tobrien trifft das Blutbanner auf die Präsenz des Omegatherions – die Verheerung und Perversion der Lande.

Frühling: Das Todeslied des Lichtelfen Athavar Friedenslied, der in der Zitadelle der Dämonen stirbt, kündigt den Sippen der Elfen von der Wiederkehr des Sphärenschänders Borbarad.

1. Phex: Eine kleine tobrische Gesandtschaft unter Führung eines Erzabtes der Draconiter bricht zum Tal der Türme in den Drachensteinen auf.

Im **Phex** tritt in Perainefurten der Rat der tobrischen Edlen und ein zwölfgöttliches 'Konzil wider die Finsternis' zusammen: Die Tobrier sind entschlossen, den Kampf wider die Schwarzen Horden weiterzuführen; die Geweihten des Konzils schleudern einen Bannfluch gegen die Wesenheit, die die Lande verwüstet.

Mitte Phex öffnet sich im Museum von Lowangen ein Sphärenspalt und bleibt bis Mitte Peraine beste-



hen; Ordensgroßmeister Eolan Sustermond vom ODL läßt bei der Schließung des Spalts sein Leben.

Am 23. **Peraine** bricht von Perricum aus eine Flottille auf, um sich der Finsternis im Perlenmeer zu stellen; bei der Umrundung der Südspitze Maraskans **Anfang Rahja** wird die Flotte von einer Dämonenarche angegriffen und von einem mysteriösen Strudel wahrscheinlich in den Limbus gesogen.

Mitte Ingerimm treffen sich in Punin die gelehrtesten und weitsichtigsten Zauberer Aventuriens: Nicht nur Gildenmagier, nein, auch Hexen, Druiden und Elfen sind auf dem Allaventurischen Konvent anwesend, um über das weitere Vorgehen zu beraten, Strategien zu entwickeln, die Heere im Kampf gegen die Schwarzen Horden zu unterstützen – und um ein aus vielen Teilen zusammengesetztes Artefakt, den *Stein des Weisen*, zu aktivieren, das Rohals Rückkehr herbeiführen soll. Beim gleichzeitig stattfindenden Treffen hochrangiger Geweihter wird Borbarad – durch das Wort der Götter aus der Geweihten Mund – auf ewig verdammt (15. Ing.).

Nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches ist in der Hand der Borbaradianer; in der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge; Reichsgroßmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, läßt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen; Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben; im Norden Tobriens steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen.

Am 22. **Ingerimm** gelingt den Zauberern in Punin die 'Beschwörung' Rohals. Der Weise materialisiert sich beim Unsichtbaren Turm des Rohezal. Kurze Zeit später erscheint dort in Begleitung mehrerer Dämonen auch Borbarad, nachdem er quasi im Vorübergehen in Wagenhalt Erzmagus Carolan Schlangenstab und sechs Magister eingäschert hat. In dem folgenden Duell der Zauberkräfte gelingt es Borbarad, Rohal zu töten. Damit legt er den Grundstein für seinen Untergang ...

27. **Ingerimm**: Im Kosch vergrößert sich das Moorbrücker Sumpfgebiet plötzlich durch den Einfluß borbaradianischer Magie.

Während des **Rahja** ziehen Graf Uriels Truppen plündernd und brandschatzend durch das Bornland; Tjeika von Notmark stellt sich ihrem Vater entgegen.

Am 1. **Namenlosen** versuchen die Borbaradianer mit dämonischer Unterstützung, Beilunk zu erobern; ein Praios-Wunder, hervorgerufen durch innige Gesänge aller in der Stadt anwesenden Praiosdiener, vernichtet anfliegende Irrhalken. Ein Gegenangriff der Beilunker kann den Belagerungsring schwächen; der Answinist Graf Pasko von Roßhagen kommt ums Leben.



»Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß.«

—Proph. I/1

»Wenn nur mehr die stählerne Strirn den schrecklichen Schatten standhält.«

—Proph. IV, 5

1021 BF / 28 Hal: Das Ende des Dämonenmeisters

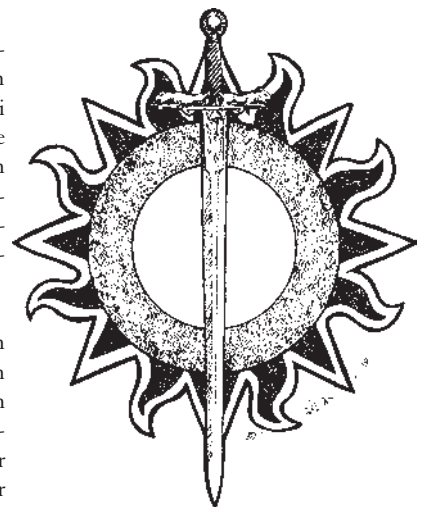
Anfang Praios: Die im Konzil der Elementaren Gewalten – genauer: am Raschtul-Kandscharot – versammelten Magier und Helden erleben das alljährliche Schlüpfen des Allvogels mit, das jedoch durch einen Dämonenüberfall unterbrochen wird: Der Nachtdämon raubt das Ei des Allvogels. Pyriander di Ariarchos, Raidri Conchobair, Ruban der Rieslandfahrer und andere verfolgen die Dämonen durch die Schwarzen Lande, bemerken das Anwachsen des Omegatherions und die Macht des untoten Drachen Rhazzazor, erbitten die Hilfe des Alten Drachen Fuldigor und erreichen schließlich die Dämonenzitadelle. Fuldigor bringt Borbarad dazu, das Ei des Allvogels herauszugeben. Das Ritual der Erneuerung wird vollendet, der Lichtvogel verkündet das Ende des elften und den Beginn des zwölften Weltzeitalters.

Graf Uriels Heer umgeht Festum und zieht weiter in Richtung Vallusa.

24. **Praios**: Auf den Vallusanischen Weiden in Nord-Tobrien kommt es zur Schlacht zwischen den kaiserlichen und loyalistisch-bornländischen Heeren auf der einen Seite und den borbaradianischen und 'notmärkischen' auf der anderen, in der keine der beiden Parteien einen Sieg für sich verbuchen kann – doch ist der borbaradianische Vormarsch zu einem hohen Preis erstmals entscheidend aufgehalten worden. Der Weidener Herzog Waldemar ist ebenso gefallen wie der Graf der Trollzacken, dafür konnte erstmals ein Karmoth besiegt und der verräterische Uriel von Notmark getötet werden; der aufständische notmärkische Heerbann löst sich auf.

Rondra: Stillstand an der darpatischen und an der nordtobrischen Front. Das kaiserliche Heer wird via Sichelstieg und per Schiff über Vallusa und Perricum in die Region Wehrheim verlegt. Ab dem 15.

Rondra werden während der Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondrakirche auf Geheiß von Ayla von Schattengrund die *Sieben Magischen Kelche* zusammengetragen, aus denen schließlich am 4. **Efferd** das Schwert *Siebenstreich* neu entsteht, das in die Hände Raidri Conchobairs gegeben wird.



Siebenstreich

»Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.«

—Proph. IV/7



Ab Efferd 28 beginnen die Schwarzen Horden, Befestigungen in Schwarzer Sichel und Trollpforten zu errichten, gleichzeitig wird durch den Einsatz verschiedener Dämonen die Ogermauer verstärkt und zum Wall des Todes ausgebaut.

26. Travia: Als trotziges Zeichen des Widerstands wird in der tobrischen Frontstadt Ebelried das 'Drachenstein-Turnier' veranstaltet; ein Angriff der Borbaradianer auf die Veranstaltung kann abgewehrt werden.

Im **Boron** handeln Prinz Storko von Gareth und Herzog Bernfried von Tobrien einen Beistandspakt mit dem Kaiserdrachen Apep aus, der daraufhin 'Markwart der Drachensteine' und 'Heerwart Tobriens' (Graf und zweiter Marschall) wird.

In der **Nacht auf den 19. Hesinde** greifen Irrhalken die Städte Wehrheim und Havena an, die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena und einige Kasernen in Wehrheim werden zerstört; es kommt heraus, daß der Mechanicus Leonardo Gefangener der Borbaradianer ist.

Im **Firun** wird Dimiona von Zorgan, abtrünnige Tochter Fürstin Sybias und schwarzmagische Hexe, aus ihrem Gewahrsam in der Schule der Austreibung zu Perricum befreit; fast zur selben Zeit wird der aranische Kronstein Al'Dabar auf dem Weg von Gareth nach Zorgan gestohlen.

Am **30. Firun** fordern Herolde von Königin Glorana zu Festum die Unterwerfung des Bornlandes – sie werden sofort der Stadt und des Landes verwiesen.

Während des gesamten Winters häufen sich in den Gebieten westlich der Letta und im nördlichen Bornland Entführungsfälle: Vornehmlich Kinder und kräftige, junge Leute sind davon betroffen. Das Eisreich dehnt sich langsam nach Westen aus; Glorana beginnt mit der Förderung von Sumus Blut, dem Theriak.

Im **Tsa** werden die borbaradianischen Befestigungen am Wall des Todes und in dessen nördlicher und südlicher Fortsetzung erneut verstärkt. Am **1. Tsa** proklamiert sich Dimiona von Zorgan, die auf einem von Dämonen gezogenen Flugwagen erscheint, zur Königin von Aranien; nur ein Perainewunder verhindert, daß der aranische Adel – offensichtlich unter Zauberbann stehend – sich der Usurpatorin unterwirft, die daraufhin das *Moghulat Oron* ausruft. **Ende des Monats** erklärt sich die aranische Grafenschaft Elburum für Dimiona; Teile der Gardetruppen laufen zur Moghuli über.

Derweil ernennt 'Kaiser' Galotta, der sich bisweilen auch 'Fran II.' nennen läßt, von Yol-Ghurmak aus verschiedenste Fürsten und Herzöge seines noch zu erobernden Reiches und sorgt damit für Zwietracht und Verwirrung.

7. Phex: Der Borbaradianer Gwendion von Nevelung scheitert bei einem Attentat auf den selbsternannten Herzog Arngrimm von Tobrien; Galotta steht dem Thronräuber bei, der daraufhin zum loyalen Vasallen des ehemaligen Hofmagus wird. Kurz darauf (**10. Phe.**) verlegt Arngrimm seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak. Etwa zur selben Zeit besiegen fürstlich-darpatische Banner und Freiwillige ein Borbaradianerheer am Arvepaß.

In der **Nacht vom 8. auf den 9. Phex** erscheinen fliegende Dämonen und ein seltsamer Belagerungsturm am Himmel über Gareth und lassen Feuer auf die Stadt regnen; in der mit Flüchtlingen überfüllten Stadt kommen durch die Brände mehrere tausend Menschen ums Leben.

Am **Morgen des 13. Phex** trifft ein bornländischer Handelskonvoi auf dem Weg von Kannemünde nach Festum östlich des Golfs von Perricum auf Piraten unter dem schwarz-roten Banner. In die entbrennende Seeschlacht greifen schließlich noch aranische, frei-maraskanische und mittelreichische Schiffe ein. In der 'Seeschlacht der Vier Völker' verlieren beide Seiten jeweils ein halbes Dutzend Schiffe durch Untergang, weitere drei bis vier durch Kaperung; der Rest der Schiffe steuert schwer beschädigt die jeweiligen Heimathäfen an.

Mitte Phex bricht von Trallop aus der Weidener Heerzug wider die Finsternis in Richtung Tobrien auf; Ende des Monats sind selbst über Mherwed die Auswirkungen des Sphärenrisses zu spüren.

14. Peraine: Im besetzten darpatischen Aschenfeld läßt der Borbaradianer und ehemalige Answinist Gero von Hartheide Dutzende von tobrischen Flüchtlingen massakrieren und 'in den Endlosen Heerwurm rekrutieren'.

Mitte des Monats vereinigen sich darpatische und garetische Banner am Arvepaß; der nördliche Ausgang kann in der Folgezeit gesichert werden.

Zur gleichen Zeit besetzen maraskanische Flüchtlinge unter der Führung der *Kriegs-Wezyradim* Teile des Yalaia und beginnen, die Rückeroberung der Insel vorzubereiten.

Die elburische Stadt Llanka, Sitz der *Meisterin der Brandung* und der Thorwaler Seesöldner der *Drachen von Llanka*, fällt durch Verrat an die Oronier; nach kurzem Kampf auch die Ottaskin der Thorwaler.

26. Peraine: Die tobrische Festung Kleinwardstein fällt in die Hand der Borbaradianer, die damit den Sichelstieg kontrollieren; das Freie Tobrien ist damit vom Rest des Reiches praktisch abgeschnitten.

30. Peraine / 1. Ingerimm: In Zorgan wird der Hüter des Lebens, der höchste Peraine-Geweihte Avenhuriens, mitsamt fast seiner kompletten Familie ermordet.

»Wenn [...] die Belagerungstürme über
den Himmel ziehen.«
—Proph. III/5



Gero von Hartheide



Während des Monats **Ingerimm** gelingt es dem Geoden Xenos und einigen Begleitern, ins belagerte Bergkönigreich Lorgolosch vorzudringen; die Brillantzwerge verlassen ihre Heimat; große Teile Lorgoloschs werden mit flüssigem Gestein geflutet.

9. Ingerimm: Jariel Praiotin XII., der Bote des Lichts, verstirbt beim Versuch, sich dämonischer Einflüsterungen zu erwehren; Nachfolger wird Hilberian Praiogriff II.

21. Ingerimm: König Brin von Garetien fällt einem Attentat Galottas zum Opfer.

22./23. Ingerimm: Die *Schlacht an der Trollpforte*, auch *Dritte Dämonenschlacht* genannt, wird geschlagen: Das Heer der verbündeten Reiche kann unter schwersten Verlusten den Wall des Todes erobern, die Gezeichneten dringen zu Borbarads Feldherrenhügel vor und verhindern einen katastrophalen Sphärendurchbruch. Siebenstreich zerschmettert die Dämonenkrone, deren Splitter in alle Himmelsrichtungen fliegen. Borbarad wird ans Ende der Zeit, in den Rausch der Ewigkeit geschleudert.

Zur gleichen Zeit gelingt es Tarlisin von Borbra und Hasrabal von Gorien, den Sphärenriß über der Gorischen Wüste zu schließen und so das weitere Eindringen von Dämonen zu verhindern.

Die Vernichtung Borbarads und die Auflösung seiner Pakte verursachen aventurienweit schwere Sphärenerschütterungen, Verschiebungen von Kraftlinien und spontane magische Phänomene, die erst im Lauf der nächsten Monde langsam abklingen.

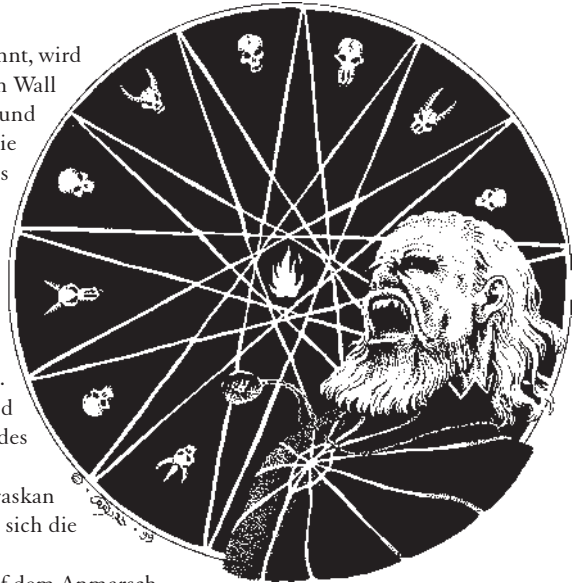
Am **24./25. Ingerimm** gelingt es Helme Haffax' militärischem Sachverstand und Rhazzazors endlosem Heerwurm, die Verbündeten wieder bis vor den Wall des Todes zurückzuwerfen, der als Grenzlinie etabliert bleibt.

Im **Rahja** erhalten auch Moghuli Dimiona von Oron, die Schlangenleibige auf Maraskan und Königin Glorana von Paavi Splitter der Dämonenkrone. Von nun an etablieren sich die Träger der sieben Splitter als Heptarchen.

Am **10. Rahja** trifft der Weidener Heerzug, geschwächt durch ständige Überfälle auf dem Anmarsch, vor Ysilia – jetzt Yol-Ghurmak – ein. In der entbrennenden Schlacht werden die Weidener schrecklich dezimiert und zurückgeworfen, Ritter des Ordens der Silberfalken laufen zum Feinde über.

Am **20. Rahja** in aller Frühe kapert Markgraf-Admiral Rateral Sanin seine ehemaliges Schiff, die Seeadler von Beilunk, im Hafen von Perricum, um auf eigene Faust gegen die Schwarzen Lande, gegen Dämonenarchen und Piraten vorzugehen.

Namenlose Tage: Vor der Mündung des Tern, also direkt vor dem Hafen des oronischen Llanka, erscheint ein Seedämon in Gestalt eines riesigen Malmers; der Hafen wird quasi unbenutzbar. In der Folgezeit werden die Handwerksbetriebe, die die oronische Flotte versorgen sollen, nach Yasairabad verlegt.



»Wenn das geflügelte Geschloß dem Grauen der Götter gilt.«

—Proph. IV, 6

»Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«

—Proph. V/7

1022 BF / 29 Hal: Die sieben Splitter

In den **ersten Wochen des Praios** beginnt mit dem Sturm auf Sinoda die Rückeroberung Maraskans durch die Exilanten unter Führung der Kriegs-Wezyradim. Die Kämpfe werden von beiden Seiten mit ungewöhnlicher Härte geführt; die freien Maraskaner können bald ins Hinterland vordringen.

In Tobrien kann die Feste Kleinwardstein, das Tor zum Sichelstieg, wieder von den Kämpfern Herzog Bernfrieds unter schweren Verlusten befreit werden.

13. Rondra: Agenten Galottas entführen in Rommilys die kaiserliche Thronfolgerin Rohaja und ihre Schwester Yppolita und verschleppen sie nach Askushaar.

19. Rondra: Auf Maraskan endet die erste Welle der Rückeroberung mit dem maraskanischen Neujahrstag; das Shikanydad wird in seinen vorläufigen Grenzen etabliert.

Anfang Efferd befreien Agenten Königin Emers die kaiserlichen Zwillinge aus dem Tal der Finsternis. Während des gesamten Monats werden sowohl in der Schwarzen Sichel als auch in den Trollzacken Grenzbefestigungen und vorgeschobene Posten ausgebaut.

Mitte Efferd treffen sich die Besitzer der Splitter der Dämonenkrone (oder deren Vertreter) in Elburum; die Beratungen verlaufen jedoch chaotisch und für die Heptarchen (dieser Begriff taucht hier das erste Mal auf) unbefriedigend; nicht einmal für Tobrien werden eindeutige Grenzziehungen vereinbart. Derweil entführen oronische Agenten die aranische Fürstin Sybia ins Kloster Keshal Taref; sie kann jedoch entkommen, was jedoch zur Freisetzung der Dämonin Shaz-Man-Yat führt. Ende des Monats wird die Schule der Schmerzen zu Elburum eröffnet.

Am **1. Travia** tritt Fürstin Sybia offiziell von allen Regierungsämtern zurück und übergibt die Herrscherwürde ihrem Sohn Arkos und ihrer Schwiegertochter Eleonora; sie behält jedoch die Würde der Sultinin des Zorganer Umlandes und läßt sich noch am gleichen Tag zur Dienerin des Phex weihen.

Am **9. Travia** scheitert ein Versuch Galottas, erneut einen Luftangriff auf das Mittelreich durchzuführen.

»Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«

—Proph. V/4, mögliche Deutung



ren, an den Greifen, die sich auf den Gipfeln der Schwarzen Sichel und der Trollzacken niedergelassen haben.

Mitte Travia: Die Re-Tulamidisierung in Aranien beginnt: Viele Titel und Würden werden umbenannt; die Fürstlich Aranische Handelscompagnie wird zur Mada Basari.

In Warunk trifft die – auf verschlungenen Wegen herangeschaffte – erste Theriak-Lieferung aus Gloranas Eisreich ein.

Hasrabal von Rashdul versucht, sein Territorium zu erweitern und zu festigen und bedroht dazu auch Anchopal.

Anhang: Die Borbarad-Kampagne

Im folgenden finden Sie die Abenteuer der Haupt- und Nebenlinie, die sich (direkt oder indirekt) mit Borbarads Rückkehr beschäftigen. Wie Sie schon an der zeitlichen Abfolge erkennen können, ist es sinnvoll, in die Kampagne mehrere Heldengruppen zu verstricken und nicht alle Abenteuer mit einer Gruppe zu spielen. Der Vermerk “AB” bezieht sich auf eine Ausgabe des **Aventurischen Boten**, während das Kürzel “WuWe” für die Zeitschrift **WunderWelten** steht.

Vorgeschichte

Krieg der Magier (1015 BF / 590 BF) *Auslauftitel*

Die Seelen der Magier (1002 BF) *vergriffen*

Staub und Sterne (Winter 1009 BF)

Hauptlinie

Alptraum ohne Ende (Ende 1015)

Unsterbliche Gier (Winter 1016)

Pforte des Grauens (1018/1019)

Bastrabuns Bann (Efferd/Travia 1019)

Rohals Versprechen (Ingerimm 1020 / Praios 1021)

Siebenstreich (Rondra/Efferd 1021)

Rausch der Ewigkeit (Ingerimm 1021)

Nebenlinie

Am Rande der Nacht (Winter 1014) *Soloabenteuer*

Die Ungeschlagenen (Mitte 1015) *Soloabenteuer*

Grenzenlose Macht (1017)

Unter dem Adlerbanner (Anfang 1019)

Goldene Blüten auf Blauem Grund (Ende 1019)

Shafirs Schwur (Anfang 1020)

Der Winter des Wolfs (Travia 1020) *WuWe35*

Die Letzten Tage von Ysilia (Tsa 1020) *WuWe40*

Wo keine Sonne scheint (Ende 1020) *Soloabenteuer*

Firuns frostiger Fingerzeig (Anfang 1021) *AB 71*

Schwarzer Druidenwald (Mitte 1021) *Soloabenteuer*

Brennpunkt Gareth (Phex 1021) *AB 74*

Brogars Blut (Ingerimm 1021)

Die wandelnden Festungen (Ingerimm 1021) *AB 76*

Mit der Rückkehr Borbarads beschäftigen sich auch einige der beim Wilhelm Heyne Verlag erschienenen **DSA-Romane**:

Steppenwind von Niels Gaul

Das zerbrochene Rad von Ulrich Kiesow

Der Lichtvogel von Hadmar von Wieser

Der Dämonenmeister von Hadmar von Wieser

Und natürlich können Sie die Kampagne auch in alten Ausgaben des **Aventurischen Boten** nachlesen (von denen viele allerdings bereits vergriffen sind). Der für die Kampagne relevante Zeitraum beginnt mit dem **Boten 52** und endet mit der Ausgabe 77.



Der Kampf gegen die Heptarchen

Nicht nur in den besetzten Gebieten haben sich Widerständler zusammengefunden, um die Schwarzen Herren zu bekämpfen, sondern auch für die Verbündeten, die freien Reiche, ist der Kampf noch lange nicht beendet – um genau zu sein, er hat gerade erst begonnen. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen einen kurzen Abriss über die Aktivitäten geweihter und magischer Gruppen gegen die

Dunklen Reiche (wie schon erwähnt, ist die 'weltliche', militärische Situation an einem Patt angelangt) sowie die Stadt und speziell den Kriegshafen von Perricum, wo sich dieser Widerstand formiert, zu Beratungen trifft, und von wo aus immer wieder Agenten und Stoßtrupps – sprich: Heldengruppen – nach Osten aufbrechen, einem ungewissen Schicksal entgegen ...

Das Wort als Waffe, den Willen als Wehr – Zwölfgöttliche Orden im Kampf gegen die Schwarzen Lande

Dunkel sind die Zeiten und groß die Freveltaten, die an Mensch, Tier und Weltgefüge im Osten des Mittelreiches geschehen. Überall entstandene Unheiligtümer, Brutstätten von finsterem Ketzertum und Häresie wider alle guten Götter, wie auch neue Sekten des postborbaradianischen Zeitalters rufen die Gläubigen herbei, um gegen das Übel zu kämpfen. Während die Rondrianer der **Roten Wacht** die Grenzen der freien Lande verteidigen, das **Blutbanner**, der **Bannstrahl Praios** (der allerdings im freien Mittelreich eine eher unrühmliche Rolle spielt) und die **Golgariten** mit dem Schwert gegen den Feind kämpfen, gibt es viele Orden, die sich andere Aufgaben gesetzt haben: Sie stärken den Glauben und predigen wider die Saat der falschen Götzen, die in die Köpfe der Menschen eindringt und sie im rechten Glauben schwancken läßt.

Den Helden mögen sie Stütze oder Last sein: Als 'Kavallerie' (Golgariten, Bannstrahler, alle Orden der Rondra) könnten sie im letzten Moment Leib und Seele der Helden retten, als Heiler von Körper und Geist diese wieder zusammenflicken oder als Schutzsuchende selber auf heroischen Beistand hoffen, aber die meist straff organisierten und glaubensfesten Orden stehen andererseits den meist anarchischen Heldengruppen sehr skeptisch gegenüber ...

Neben den unten näher aufgeführten sind es besonders diejenigen Orden, die sich der Heilung verschrieben haben, die provisorische Klöster nahe der Grenze unterhalten und sich bisweilen auch tief in die Schwarzen Lande wagen: **Anconiten**, **Therbûniten**, **Badilakaner** als Heiler oder zur Versorgung der Flüchtlinge, die Reste vom **Orden des Heiligen Hüters** als Berater und die **Ucuriaten** als Boten, nun, da die Beilunker Reiter in der Dritten Dämonenschlacht so hohe Verluste hinnehmen mußten.

Die Rolle der großen Kirchen

Natürlich sind auch die Zwölfgötter-Kirchen und ihre Vertreter selbst nicht untätig geblieben:

Die **Inquisition der Praioskirche** durchkämt die Lande nach Häretikern und Schwarzmagiern, wobei sie sich, im Gegensatz zu den Bannstrahlern, streng an die Buchstaben des Gesetzes hält, ja sogar bisweilen den praioseffälligen Laienorden selbst abstrafen muß.

Die Reste der **Rondra-Geweihtenschaft**, die in den Schlachten einen enormen Blutzoll zahlen mußte, bereiten neue Eleven auf die Weihe

vor – denn bis die Schwarzen Lande befreit sind, wird noch so manche Schlacht zu schlagen sein.

Die **Bruderschaft von Wind und Wogen** hat ihre Zentren dort, wo Schiffe und Mannschaften vor Fahrten durch die Blutige See geweiht werden; außerdem sorgt sie dafür, daß nicht das charyptothische Gezucht weiter die Flüsse Aventuriens ins Hinterland hinein hinaufschwimmt.

Die **Kirche der Travia** hat sich der Versorgung der vielen Flüchtlinge, vor allem im zentralen Mittelreich angenommen.

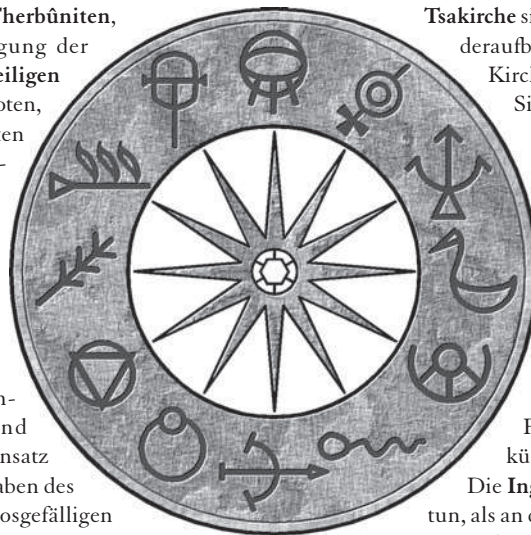
Die **Boronis** des Puniner Ritus' agieren zwar primär durch die Golgariten, die Noioniten und die Marbiden, aber ihre schweigenden Geweihten sind auch überall in der Nähe der Grenze anzutreffen, um Übergriffe von Untoten zurückzuweisen, vor allem aber, um Gräber einzusegnen oder, wo dies zu gefährvoll erscheint, eine Verbrennung der Leichname zu überwachen. Der Alanfaner Kult dagegen verhält sich borongefällig ruhig, jedoch soll die Hand Borons in Südaventurien bereits einige hochrangige borbaradianische Agenten zur Strecke gebracht haben.

Die **Hesindekirche** läßt derweil die kosmologischen Zusammenhänge enträtseln, die mit dem Wechsel des Äons zusammenhängen, und sammelt allerorten Wissen um die borbaradianische Magie.

Die höchsten **Geweihten des Firun** haben persönlich den Kampf gegen die Schrecken des Eisreichs aufgenommen, während die **Tsakirche** sich ebenfalls um die Flüchtlinge und den Wiederaufbau bemüht (und als einzige der Zwölfgötter-Kirchen in größerem Maße im Shikanydad von Sinoda präsent ist).

Die **Gemeinschaft der Sterne** arbeitet (vermittels der Mada Basari) Hand in Hand mit der **Rahja-Kirche**, der **Peraine-Kirche** und einigen kleineren Bünden und Orden im Kampf gegen die Häresien, die in Oron verbreitet werden, wobei dem Kult der Heiteren Göttin zudem noch eine seelenheilende Rolle zukommt, während die Diener der gütigen Peraine sich vornehmlich um das körperliche Wohl von Flüchtlingen und zurückgekehrten Agenten kümmert.

Die **Ingerimm-Kirche** schließlich kann kaum mehr tun, als an der Front für geweihten Stahl zu sorgen, doch ist sie als Auftraggeberin interessant, da sie das unheilige Wirken Galottas mit heiligem Zorn verfolgt und hohe Summen auf die Zerstörung agrimothischer Unheiligtümer ausgelobt hat.





Die Golgariten

»Wer anders mag sich an die tobrische Front berufen fühlen, wenn nicht die Streiter Golgaris, die den untoten Scharen des Dämonenmeisters entgegenreiten, um sie zu Staub zerfallen zu lassen unter dem Segen des Herrn Boron. Dieser Orden hat nichts gemein mit den strahlenden Helden der Rondra-Kirche, seine Erscheinung ist eher finster, beinahe geistergleich, wenn die Ritter im Mondlicht zur Boronstunde ihre stillen Versammlungen abhalten. Wie eine Wand aus Schweigen umgibt sie der Nimbus des Unnahbaren, des Weltfernen. Kaum verwunderlich, wenn vielerorts die Boronstreiter gemieden und ihre schweigsamen Banner als schlechtes Omen betrachtet werden. Die Landwehr fürchtet nichts mehr denn ein Banner Golgariten, das ihre Flanke deckt. Es heißt, sie zögen alle Untoten auf sich, und wer will schon in ihrer Nähe kämpfen, wo sie die Toten mehr achten denn die Lebenden.

Viele von ihnen, die ich an der Front gesehen habe, hatten die Augen der Wissenden, die all das Grauen begreifen, dem sie entgegenritten. Ich sah jene, die ihre eigenen Kameraden enthaupteten, die als Wiedergänger aufstanden und ihrer Seelen verlustig gegangen waren. Wahrlich, mein Fürst, schlechte Kameraden sind sie, trinken nicht und huren nicht wie die ehrbaren Soldaten. Die Rondrianer schimpfen sie ehrlos, weil sie nichts um Ruhm und Glorie geben, und ein Hinterhalt ist ihnen nicht fremd. Aber um jeden Gefallenen kämpfen sie, kein Toter bleibt zurück, wenn noch ein Golgarit auf dem Schlachtfeld weilt.

Wenn sie ausreiten, so sind es ihrer elf, und niemand hat je den zwölften Reiter gesehen, von dem sie zuweilen sprechen. Das Fußvolk glaubt, es seien die Geister der Gefallenen, die an seiner Stelle reiten.

Kein Orden, den ich kenne, betreibt solch wundersame Riten, und es gibt Gerüchte, daß viele der Ordenritter ehrlose Rondrianer seien, denen man ihre Frevel vergeben und das Vergessen geschenkt hat. Das sagte mir jüngst ein versprengter Ardarit, der am Rabenberg mit dabei war.«

—Aus dem Bericht des Leutnants Idamil von Wormsalt an Prinz Brin, 27. Hal

Die Golgariten im Spiel

Der wichtigste Stützpunkt der Golgariten in Frontnähe ist **Burg Mersingen** in der Baronie Pulverberg, Familiensitz derer von Mersingen und damit auch Stammschloß des Landgrafs der Trollzacken, Gernot v. Mersingen, der selbst ein Golgarit ist.

Die Ordensbrüder lassen sich in keine strategische Planung zwingen – auf einmal sind sie da, traumgeführt und boronbefohlen, und letztendlich ist jeder Soldat froh, die stummen Krieger an seiner Seite zu wissen.

Wegen ihrer undurchschaubaren Handlungen und ihres mysteriösen Auftretens entstehen oft dunkle Gerüchte – unter der Dörflein nahe der wenigen Klöster des Ordens heißt es, die Ritterschaft werde bei der Initiation ihrer Vergangenheit beraubt. Auch Rondrianer unterstellen den Golgariten zuweilen absonderliche Riten, die der Öffentlichkeit nicht offenbart werden; hierzu trägt sicherlich auch die Aufnahme einiger ehemaliger Ardariten bei, die, unehrenhaft aus ihrem Orden entlassen, bei den Boronrittern eine neue Heimat fanden. (Und selbst innerhalb des Ordens treten zuweilen Quertreiber auf: So wurde jüngst die Behauptung eines Ordensritters bekannt, man habe ihm auf Anordnung seines Komturs mit Hilfe des Stabes des Vergessens gegen seinen Willen des Gedächtnisses beraubt. Selbiger Ordensritter wurde mit dem Ordensbann belegt, nachdem er in aller Öffentlichkeit Klage gegen die Großmeisterin erhoben hatte, sie sei in Wahrheit eine hohe Abgeordnete der Hand Borons und werde den Orden ins Verderben schicken.

Borondria

Die neue Großmeisterin des Ordens erscheint auf den ersten Blick unscheinbar und still, wie man es von einer Frau erwarten darf, die sich dem Herrn Boron verschrieben hat. Innerhalb der Klostermauern bevorzugt sie eine schmucklose, weite Robe, in der sie nicht von einer Geweihten zu unterscheiden ist. Angesichts der überwiegend männlichen Ritterschaft stellt die scheinbar alterslose, nach den Ordensregeln kahlgeschorene Borondria innerhalb des Ordens beinahe eine Kuriosität dar; ihre geringe Körpergröße – kaum mehr als 8 Spann – läßt Beobachter allzuleicht zu dem Schluß kommen, sie sei eine zierliche Hochstaplerin, die in einer Kriegerrüstung einherstolzisiert. Borondria unternimmt nichts gegen eine solche Verharmlosung ihrer Person, aber in ihren dunklen Augen spiegelt sich nicht nur die Gnade Marbos, sondern auch der Wille Uthars, und ihre leise Stimme duldet keinen Widerspruch.

Wie schon bei der Person des ersten Großmeisters Lucardus von Kemet ist ihre Vergangenheit in borongefälliges Vergessen gehüllt. Man weiß nur, daß sie früher Hochgeweihte im traditionsreichen Borontempel zu Brig-Lo war und an der Seite Leomars in den Khomkrieg zog. Seit her hatte man nichts von ihr gehört.

Anders als ihr Vorgänger begegnet Borondria dem Alanfaner Ritus nicht mit offener Feindseligkeit, dennoch ist sie eine Gegnerin des 'nemekathäischen Häresie'. Angesichts des Schulterschlusses zwischen den beiden Kirchen wider das dämonische Unheil kommt dieser Sinneswandel nicht völlig unerwartet – wie es scheint, haben die Al'Anfa feindlich gesonnenen Kräfte innerhalb des Ordens den Disput vorläufig in den Hintergrund gedrängt; sicherlich eine weise Entscheidung angesichts der dräuenden Macht Thargunitoths in der Warunkei.

Die politische Linie Borondrias konzentriert sich derzeit auf ein Ziel: die Niederwerfung der Untoten in Tobrien und die Rückeroberung und Einsegnung der geschändeten Heiligen Stätten des Boron. Sie strebt eine Landnahme ähnlich der des Theaterordens an, der durch seine militärische Intervention erst die Besiedlung des Bornlandes ermöglichte und das eroberte Land vom Kaiser zugesprochen bekam.

Die Golgariten und die Helden

Der Orden verfolgt Interessen, die denen der meisten gewöhnlichen Abenteurer zuwiderlaufen, und unterliegt einer strengen Ordensdisziplin, weshalb es nahezu unmöglich ist, einen Golgariten zu spielen. Aber vielleicht wählt ein Held, vom abenteuerlichen Leben gezeichnet, einmal selbst als Abschluß seiner Wanderzeit den Pfad des Boronsritters, weil allein der Herr des Schlafes seine endlosen Alpträume zu lindern vermag ...

Viele Helden (namentlich aus dem Umfeld der Gezeichneten) haben bereits mit den Golgariten zu tun gehabt und können somit sicherlich guten Kontakt zu diesen aufweisen. Gerade in den Grenzlanden der Warunkei mögen die Golgariten auch gut als 'rettende Kavallerie' auftauchen.

Ein Aufenthalt bei den Golgariten, namentlich auf Burg Mersingen, ist ebenfalls dazu geeignet, über die Auswirkungen erlittener *entsetzlicher* Erlebnisse hinwegzukommen.

Besondere Begegnungen / typisches Auftreten

—Den Helden kommt eine schweigende Schar weißbemäntelter, gerüsteter Reiter entgegen. Auf ihren Mänteln prangen das gebrochene Rad und ein Rabe. Es sind ein halbes Dutzend Ordensritter in Begleitung etwas doppelt so vieler, graugekleideter Leichtbewaffneter (Knapen). Diese führen jeder ein Pferd mit sich, an deren Sättel tönernen



Krüge befestigt sind, die die Asche gefallener Ordensleute enthalten. Die einzige Information, die man von dieser Gruppe erhält, ist die, daß man es tunlichst unterlassen sollte, in dieser Gegend bei Nacht zu reisen ...

—Golgariten, begleitet von Geweihten des Boron, führen eine Schar von Kindern vorüber, die mit großen Augen ins Leere starren. Werden die Kinder angesprochen, so stellt sich heraus, daß sie allesamt stumm sind. Man hat Gerüchte gehört, der Orden nehme solche Kinder den Eltern weg, um sie an einen unbekannten Ort zu führen.

Die Draconiter

»Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin zu sammeln, zu erforschen und zu vertiefen sowie dafür Sorge zu tragen, daß dieses Wissen jedem, der die heiligste Herrin verehrt, zugänglich sei. Davon sei das verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten sei.«

—aus der Prämisse des Kodex des heiligen Drachenordens; Thegûn, 1010 BF

Die Ordensbrüder und -schwestern versuchen, die Schwarzen Lande zu erforschen und verbliebenes Wissen (zwölfgöttliche oder magischer Natur) zu bergen, um es vor falschem Zugriff zu retten. Draconiter werden gerne als Berater wider magische Umtriebe hinzugezogen, da sich viele mit der Magie auskennen und der Orden in allen zwölfgöttlichen Landen einen guten Ruf genießt – weitaus besser als der der meisten Magier. Der *Codex Argelionis* verbietet ihnen den Kampf, so lange es nicht um die Verteidigung von Stätten des Glaubens geht, und wenn ihr Wort als Waffe und ihr Glaube als Schild nicht mehr ausreichen, sind sie oft auf Beistand oder Begleitschutz angewiesen.

Die Draconiter im Spiel

Zwar gibt es einen Laienzweig der Draconiter, der für den Schutz der Ordenshäuser und der reisenden Geweihten sorgt, aber da diese Ritter nicht mehr sehr zahlreich sind, kann es gut den Helden zukommen, einen Draconiter auf seiner schwierigen Mission in die Schwarzen Lande zu begleiten. In ihrer Ordensniederlassung zu Perricum, die dem dortigen Hesindetempel angeschlossen ist, findet sich eine große Sammlung erbeuteter Schriften, die teilweise noch ihrer Entschlüsselung harren, dazu Bücher der Schlange verstorbener Draconiter, die die Besonderheiten der Schwarzen Lande beschreiben – eine wahre Fundgrube für zwölfgöttertreue Helden.

Die Draconiter sind vorsichtig, was die Zusammenarbeit mit Magiern angeht, und deshalb dem ebenfalls von Perricum aus operierenden ODL gegenüber recht reserviert; einzig zu den Mephraliten aus Rommily und zu den aus Elburum vertriebenen und in Perricum ansässigen Ordensleuten von der 'Schlange der Erkenntnis' pflegen sie gute Verbindungen.

Ein weiteres Zentrum der Draconiter findet sich im Freien Tobrien, wo Erzabt Eno Kariolinnen auf Burg Drachenhaupt gerade einen neuen Hort des Wissens einrichtet.

Der Bund des wahren Glaubens

»Als Prediger in Schwarz-Tobrien und Oron bandeln sie ständig mit Marbo an. In Oron rufen sie die Menschen zum Götterdienst, und dort, wo der Zutritt zu den Tempeln verwehrt wird, gehen sie von Haus zu Haus, ermahnen die Zweifler und stärken den Glauben an die Zwölfe.«

—aus einem Bericht der KGIA

Die schwarz-weiß gewandeten 'Bündler' (auch: Mantrashianer, Oberfeller) sind immer dort aktiv, wo der Glauben an die Zwölfe geschwächt und bedroht ist. Dabei gehen sie, vor allem im besetzten Tobrien, oft erhebliche Risiken für Leib und Leben ein, zumal sie außer dem Stab keine Waffe tragen und als feurige Prediger auf Marktplätzen und vor Tempeln die Öffentlichkeit suchen (auch wenn sie mittlerweile etliche ihrer Predigten doch eher in Hinterzimmern abhalten).

In Oron dagegen geraten sie in die Gefahr, bedauerliche Unfälle zu erleiden, während sie Maraskan – hier sei der Wahrheit genüge getan – längst abgeschrieben haben ...

Die Marbiden

»Fürchte Dich nicht, Deine Angst wird mit Dir sterben.«

—Nemekath im Codex Corvinus, dem heiligen Buch der Nemekathäer

In Ebelried ist 29 Hal ein neues Sterbehaus der Marbojünger vom *Orden zur Sanften Ruhe* entstanden, und auch auf den Schlachtfeldern sind die schwarzgewandeten Marbiden unterwegs. Sie sammeln und verwahren all jene, deren Geist verwirrt oder deren Körper unheilbar geschwächt ist, und ermöglichen ihnen ein sanftes Hinübergehen in die jenseitigen Reiche. Manch einer betrachtet das Wirken der Marbiden mit Skepsis, zumal viele der Leidenden mit Rauschkraut versorgt werden, um ihnen einen leichteren 'Übergang' zu verschaffen. Auf der anderen Seite wissen die Marbiden genug um das Verhältnis von Körper und Geist, daß sie sagen können, daß eine Seele noch im Diesseits zu retten ist, und auch hier sind sie zu geistlichem Beistand in der Lage. (Auch das Marbidenkloster Ebelried kann zum Auskurieren von Entsetzens-Auswirkungen dienen.)

Ein möglicher Szenario-Aufhänger

Unter den tödlich verwundeten, die dennoch nicht ihren Weg zu Boron finden wollen, ist auch eine von einem Dämon besessene Abenteurerin. Solange die Rausch- und Schlafmittel nicht ausgehen, liegt der Dämon gefangen im Körper auf dem Krankenbett und vermag nicht zu handeln, doch was mag geschehen, wenn der Körper erwacht ...

Andere Orden und Bündnisse von Gläubigen

Die **Templer von Jergan**, deren Ordensmitglieder auch häufig auf dem Festland Lehen besaßen und von denen ein großer Teil zu Helme Haffax übergelaufen ist, haben mit allerlei Anfeindungen zu kämpfen. Um sich von dieser Schuld reinzuwaschen, sammeln sie sich momentan in Garetien und Aranien zu einem Unternehmen, das nur zwei mögliche Enden kennt – Sieg oder Tod.

Bund der Grauen nennt sich ein phexgefälliger Orden mit etwa 20 Mitgliedern, dessen Ziele darin bestehen, dem Gegner wichtige Geheimnisse und zentrale Artefakte zu rauben. Seine Mitglieder treffen sich bei Vollmond in den Ruinen der tobriischen Städte und Dörfer, wobei sie Fuchsmasken tragen, damit sich niemand gegenseitig erkennt. Die **Rote Schwesternschaft** ist ein besonders in Oron und in Haffaxens Maraskan aktiver, der Rahja gewidmeter Bund, der von einem Rahja-Geweihten geleitet wird. Die Mitglieder bestehen sämtlich aus Konkubinen, Prostituierten und – gerüchteweise – der einen oder anderen Hexe. Ihr Ziel ist es, um es nur einmal sehr verkürzt auszudrücken, sich in den Betten der wichtigsten Funktionsträger hochzuschlafen und dem Feind dabei in der Liebesekstase wichtige Geheimnisse zu entlocken.



Ein Krieg der Magier?

Nicht nur die Kirchen der Zwölf haben den von Borbarad und seinen Nachfolgern hingeworfenen Fehdehandschuh aufgenommen, nein, auch die Gemeinschaft der Zauberkundigen (namentlich die organisierten Gildenmagier) hat sich zu großen Teilen dem Kampf gegen die Dämonenknechte verschrieben.

In Tobrien stehen Druiden Seite an Seite mit Freischärlern im Kampf gegen die elementeschänderischen Praktiken von Galotta, Rhazzazor und Xeraan; in Aranien wird seit langer Zeit wieder einmal die Magie als ernstzunehmende positive Macht akzeptiert, und hier sind es vor allem die Hexen, die sich dem Kampf gegen ihre abtrünnigen Schwestern gewidmet haben. Im Shikanydad von Sinoda wurde die Tuzaker Akademie neugegründet, während Elementaristen und ausgebildete Schiffsmagier versuchen, auf der Blutigen See die freie Schifffahrt aufrechtzuerhalten.

In den Armeen der freien Reiche bilden mittlerweile die Kampfmagier aus den **Akademien Gareth** (ex Beilunk) und **Bethana** eine anerkannte Stütze der 'weltlichen Kämpfer'; Söldner verlassen sich eher auf Abgänger der **Akademien Andergast, Al'Anfa und Riva** als gesuchte – und teure – Spezialisten.

Im 'Hinterland' dagegen jagen die Pfeile des Lichts, die Rohalswächter und die Mephalliten, ja, gerüchteweise sogar die Schatten zum Borbaradianertum übergelaufene Zauberkundige, während die **Anconiten** meist zusammen mit den Therbüniten in der Nähe der Front zu finden sind, um Kämpfer und Flüchtlinge zu versorgen, und die Ordensbrüder und -schwestern von der **Schlange der Erkenntnis** zusammen mit den Draconitern auch versuchen, die Schwarzen Lande zu erkunden.

Für die Helden von besonderem Interesse sind jedoch zwei in Perricum ansässige Institutionen, von denen eine die Schwarzen Lande erkundet und die andere der wichtigste Ort ist, um die in den Heptarchien erlittenen Narben an Geist und Seele kurieren zu lassen: der Ordensbund der Grauen Stäbe von Perricum und die Schule der Austreibung.

Ordo Defensores Lecturia (Graue Stäbe von Perricum)

Aufbau

»Gemäß seiner Ordensregel dient der ODL der Grauen Gilde als Wächter und Verteidiger. In der Gegenwart bedeutet dies, daß er als Schild und Schwert der Gilde sowohl die Aufgaben einer bewaffneten Garde und Inquisition an Akademien versieht wie auch als Spähdienst und Sondertruppe hinter den feindlichen Linien fungiert.

Es zählt dabei zu den typischen Merkmalen des ODL, daß er völlig auf moderne Bezeichnungen verzichtet, wie sie in der Agentur oder dem Directorium für besondere Aufgaben üblich sind. Statt dessen haben alle Stellen leicht altertümlich klingende Namen bewahrt und selbst in jüngster Zeit erhalten. Verbunden mit der Tatsache, daß der Orden nach den Magierkriegen lange Jahre eher ein machtloser Verbund eitler Gilden-

honoratioren war, trägt diese Altertümelei sehr dazu bei, daß immer noch viele den ODL zu Unrecht unterschätzen, obwohl er gerade seine geheimen Aufgaben sehr effektiv erledigt. Die Sondereinsätze im Feindesland nehmen dabei eine weit wichtigere Rolle ein als die Spionageaufgaben, die vor allem der verbesserten Einsatzplanung dienen.

Der ODL besitzt etwa 25 Niederlassungen, teils an Akademien, teils eigenständig, die ihm als Herbergen und Anlaufstellen dienen. Ihnen übergeordnet sind die vier Ordensburgen in Anchopal, Vallusa, Neetha und Lowangen als wichtige regionale Stützpunkte, während die Ordenshochburg in Perricum die zentrale Ordensführung beherbergt.

Zu den Mitgliedern des ODL gehören sowohl Graumagier wie auch Laien. Die früher übliche Bevorzugung der Magier in Alltag und Zeremonie wird heute nur noch dort praktiziert, wo bestimmte Ämter notwendigerweise mit einem Magiekundigen besetzt werden müssen, doch selbst in der Ordensführung sind auch Laien zu finden.

Die organisatorische Grundlage bildet die Einteilung in kleine Einheiten, sogenannte Graue Garden von drei bis fünf Leuten unter Führung eines magiebegabten Adepten, der zugleich in Kriegs- und Rechtskunde ausgebildet sein muß. Die meisten dieser Garden sind den Ordensniederlassungen und -burgen zugeordnet und versehen regulären Schutzdienst an Akademien und anderen Gilden- oder Ordenseinrichtungen, während manche Gardisten vor allem nach Spionen, Saboteuren und Verrätern in der Gilde Ausschau halten.

Der zahlenmäßig kleinere Teil der Garden hingegen wird ausgebildet für Aufträge, die sie teilweise tief ins Feindesland führen. Diese Sondergardisten werden vor allem von Perricum aus geführt und unterstehen dem Hochmeister.

—Mitteilung des Gareth ODL-Ordenshausleiters Falke als Verbindungsmann zur KGIA

Die Ordenshochburg Perricum

»Nachdem der ODL viele Jahrzehnte lang in seiner Gründungsstadt Perricum nur eine kleinere Herberge unterhielt, richtet er hier nun seit Rondra 29 Hal seinen neuen Hauptsitz ein, der als die Ordenshochburg bezeichnet wird.

Als Räumlichkeit dient dazu der bisherige Lagerhauskomplex des örtlichen Maraskankonsortiums im Efferdgrund, den der ODL dem in erhebliche geschäftliche Schwierigkeiten geratenen Handelsverband abgekauft hat. Über die Höhe der Kaufsumme und ihre genaue Herkunft ist noch nicht bekannt.

Leider hat die Agentur versäumt, die auf der äußeren Klippe im Kriegshafen errichteten Gebäude selbst zu erwerben oder zumindest durch angebliche Kaufinteressenten genauer erfassen zu lassen. So wissen wir nur, daß die offiziellen Baupläne schon immer falsch waren, denn das Maraskankonsortium war höchstwahrscheinlich in Schmuggelgeschäfte verstrickt und nutzte die abgelegenen Hallen als Zwischenlager. Es ist auch davon auszugehen, daß die Örtlichkeiten über unterirdische Kavernen und Landungsanlagen verfügen, die für geheimgehaltene Unternehmungen zur See ge-





nutzt werden. Neben den zweifelsfrei vorhandenen magischen Sicherungen scheint es auch Zwinger mit Bluthunden zu geben, zumindest erwarb der Orden unlängst derartige Tiere.

Nach unseren Informationen befindet sich hier auch das zentrale Ordensarchiv. In wie weit es sich bei den vorhandenen Schriften um Abschriften der Bestände aus den vier Ordensburgen oder die Originale handelt, ist unklar, jedoch ist davon auszugehen, daß sich auch etliche Stücke aus den Anchopaler Geheimkammern mittlerweile in Perricum befinden.

Um Zugang zur Ordenshochburg zu erhalten, ist es normalerweise nötig, sich bei dem nördlich der Löwenburg liegenden Ordensgästehaus zu melden, wo auch die Quartiere der durchreisenden Ordensmitglieder zu finden sind. Eine Fähre verkehrt mehrfach täglich zwischen dem Festland und der Klippe. Ein ordenseigenes Schiff für Sondereinsätze ist die Magistra von Perricum unter dem Befehl von Kapitän Sirdonius zu nennen, eine kleine, hochbewegliche und gut bewaffnete Schivone bornischer Bauart.«

—Bericht des Perricum KGA-Agenten Xerwolf Xandros vom Berg an die Gareth Zentrale

Aufgabenteilung

»Der ODL kennt eine Verteilung der Aufgaben auf vier Ämter unter dem jeweiligen Befehlshaber, die vom kleinen Ordenshaus bis zur Hochburg überall zu finden ist:

Der Kammerherr ist verantwortlich für die alltägliche Führung der Burg und die Verwaltung der Ordenskassen und Magazine.

In Perricum liegt das Amt in den Händen eines Khunchomers namens Halef Okharim, der anders als sein bekannter Onkel Khadil nicht magiebegabt sein soll. Für die Agentur ist vor allem wichtig, daß ihm dort auch eine kleine Werkstatt für gefälschte Siegel und Urkunden des Feindes, eine Uniformschneiderei und ein alchemistisches Labor unterstehen.

Der Justiziar leitet die Spitzel- und Verräterabwehr und damit sozusagen die Inquisition der Grauen Gilde. In der Hochburg ist damit Magistra Demorea Lassaran beauftragt, eine Hellscherin und Kampfmagierin der Akademie Riva. Sie hegt den – laut Informations-Institut Rommily – sehr kühnen Plan, ein Register der magischen Signaturen zu schaffen, mit dem sich der Urheber eines jeden Zaubers bestimmen läßt.

Der Archivar ist nicht nur für die Schriftstücke des Ordens, sondern vielmehr auch für die 'aktive Wissensgewinnung' zuständig, mit anderen Worten: ihm unterstehen die örtlichen Spitzel. Oberste Ordensarchivarin ist derzeit Ilke Perlheimer, Maga aus Punin. Sie führt ein Netz von Spähern, das wohl weniger für das reine Ansammeln von Daten genutzt wird als vielmehr zur zielstrebigem Gewinnung 'magomilitärischen' Wissens über Basen, Truppen und Vorgehensweisen des Feindes.

Der Marschall schließlich ist verantwortlich für die Ausbildung der Ordensgardisten, die Waffenkammer und die Ställe. Amtsinhaber in Perricum ist tatsächlich ein Zwerg, nämlich Quernax Sohn des Quarox von den Brillantzwergen. Gerüchte über eine Werkstatt für allerlei magisch/mechanische Wunderwaffen sind zweifelhaft.«

—Kundschafter 'Lautenhals' in einem Bericht an die KGA

Der Hochmeister

»Der mit dem unlängst neu geschaffenen Amt des Ordenshochmeisters betraute Magister Tirlis von Borbra zählt zu den umstrittensten Mitgliedern der Grauen Gilde, gilt aber auch als letztendlich gildenloyal und vor allem als einer der besten Kenner borbaradianischer und dämonologischer Magie in der ganzen Gilde, was ihm wohl diesen Posten eingebracht hat. Der Hochmeister ist etwa zwei Schritt groß, dunkelhäutig und für einen Magier relativ muskulös. Seit kurzem fehlen ihm die drei äußeren Finger der linken Hand. Sein Auftreten ist das eines eitlen Stutzers, der viel auf sein gutes Aussehen achtet und sich nach tulamidischer Manier schminkt.

Davon möge sich die Agentur nicht täuschen lassen: Von Borbra ist ein sehr felderfahrener Magus, der weder sich selbst noch seine Gefährten schont. Als erfahrener Veteran weiß er zwischen entbehrungsreichen Einsätzen jeden Luxus zu genießen.

Von Borbra lebt von seiner Gemahlin getrennt und ist kurzfristigen Liebschaften mit Frauen wie auch Männern nicht abgeneigt; jedoch beteiligt er sie prinzipiell nicht an Ordensdingen.

Er ist ein gebürtiger Brabaker, vermutlich der Bastardsohn der Patrizierin Saranya Bocadilio. Nach ihrer Hochzeit mit einem Andergaster Magus wurde er an der dortigen Akademie ausgebildet, während seiner zeitweiligen Gildenstrafe Zweitstudium in Brabak. Damals hatte er auch Kontakte zu Borbaradianerzirkeln und C.G.E. Galotta.

Seit seiner Abkehr von diesen Kreisen und seiner Rückkehr zur Grauen Gilde ist er sehr religiös, vor allem tsagläubig. Seine Selbstüberschätzung und die daraus geborene Voreiligkeit scheint er weitestgehend abgelegt zu haben.

Die Aufträge an seine Elitegarden entwirft und erteilt er am liebsten persönlich, so daß seinen Assistenten eher die Rolle von Zuträgern und Fachinweisern zukommt.«

—Kundschafter 'Lautenhals' in einem Bericht an die KGA

Meisterinformationen:

Erscheinung: Daß sein Schatten fehlt, ist kaum zu erkennen, da seine Kleidung ja ihren behält und er zudem stets Handschuhe trägt, die auch seine fehlenden Finger verbergen. Er bevorzugt stutzerhafte Seidengewänder in grau und rot.

Charakter: Prägend für Tirlisins Charakter wurde die Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste, bei der er seine astrale Kraft opferte. Inzwischen ist er reifer und abgeklärter, aber auch zynischer sich selbst und 'Heiligen Kühen' gegenüber. Seine Eitelkeit ist heute zu einem guten Teil gespielt.

Das Fehlen astraler Kraft hält er nach Möglichkeit geheim, der Graue Gildenrat weiß jedoch darum und hat ihm eventuell gerade deshalb sein hohes Amt zugestanden. Im Einsatz arbeitet er viel mit Elixieren (Weißgelber Lotos, Blutblatt, Quasselkraut etc.) und Artefakten und ist auch im Umgang mit Schwertern recht geübt – für einen Magier.

Darstellung: ein schillernder, aber keineswegs geistloser Dandy (Modell: Oscar Wilde)

Geschichte und Symbolik

»Gegründet wurde der Orden kurz vor den Magierkriegen auf Anregung Rohals des Weisen durch fünf seiner getreuen Anhänger. Ort der Gründung war Perricum, und neben Rohal selbst fungierte auch das damalige Schwert der Schwerter als Zeuge.

Der ursprünglich Name lautete Wächter Rohals von den Grauen Stäben, in späteren Jahren kam es zu einer Spaltung in einen Weißen Orden, die Wächter Rohals um den damaligen Hochmeister, und den Grauen Orden der Verteidiger der Lehre um die vier regionalen Großmeister. Das heutige Hochmeisteramt wurde erst zu Beginn des Jahres 29 Hal geschaffen, als ein zentraler Anführer wirklich unumgänglich wurde.

Der erste Hochmeister erhielt von Rohal dessen früheren Magierstab mit einem Onyx an der Spitze, während die vier Großmeister je einen der auf Rohals Geheiß geschaffenen vier Stäbe bekamen, die bis heute im Ordensiegel vertreten sind. Sie besitzen eine Spitze aus Arkanium und sind mit Arkaniumbändern und Edelsteinen verziert. Das jeweils verwendete Holz prägt ihren Charakter:

Robureon aus der Steineiche gehört zur Ordensburg Lowangen. Er gilt als sehr stur, und es erfordert einen starken Willen, um die ihm innewohnenden Kräfte zu nutzen.



Sangulmeon, der Blutulmenstab Vallusas, hat eine starke Aversion gegen Dämonen und erschwert dem Träger derartige Magie, bietet aber zugleich einen Schutz dagegen.

Cedraion, der Neethaner Stab aus Zyklopenzeder, soll unter Feeneinfluß stehen und seinem Träger mitunter Trugbilder vorgaukeln.

Ferruginion, der Stab Anchopals, besteht aus maraskanischem Eisenholz. Von ihm heißt es, er verstärke sowohl die helle als auch die dunkle Seite seiner Träger bis ins Extrem.

Das Schwert Famerlín erhielt der Orden bei seiner Gründung vom damaligen Schwert der Schwerter. Es ist ein über zwei Schritt langer Zweihänder, dessen Griff und Knauf dem Drachen Famerlor nachempfunden sind. Heute ist sie Amtszeichen des Hochmeisters (der als erster seit langer Zeit neben der riesigen Waffe nicht mehr nur peinlich aussieht).

Die förmliche Ordenstracht besteht aus einer grauen Robe mit einem roten Skapulier darüber; Rot und Grau sind auch die symbolischen Farben des Ordens. Im Einsatz tragen die Gardisten weit häufiger tarnende Kleidung.«
—Kundschafter 'Lautenhals' in einem Bericht an die KGIA

Verwendung des ODL im Spiel (Meisterinformationen)

Der ODL bietet als Auftraggeber für Missionen in den Schwarzen Landen eine magische Alternative zu anderen Organisationen. Natürlich werden sich die Grauen Stäbe vor allem um Ziele magischer Natur kümmern: Einsätze gegen abtrünnige Graumagier sind ebenso denkbar wie die Sicherung wichtiger Schriften aus privaten Bibliotheken, um nur ein paar Möglichkeiten zu nennen.

Dabei müssen die Helden nicht einmal feste Mitglieder des ODL sein – derzeit werden auch Missionen an befreundete Gruppen vergeben, wenn es nicht gerade um überlebenswichtige Dinge geht. Ebenso arbeiten ODL, KGIA und andere Stellen bei größeren Missionen zusammen – in solchen Fällen übernimmt der ODL die magischen Aspekte von Beratung über Unterstützung bis zur Nachbehandlung.

Die Schule der Austreibung zu Perricum

Die Schule der Austreibung (oder, formell: *Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten*) zu Perricum war schon immer mit einem besonderen Teilgebiet der Antimagie befaßt: dem magischen Exorzismus.

Die Schule brachte seit ihrer Gründung stetig einige der besten Exorzisten Aventuriens hervor. Schon diese Tradition macht die Akademie zu einem wichtigen Faktor im Abwehrkampf gegen die Herrscher der Schwarzen Lande, insbesondere, wenn man bedenkt, daß man sich hier außer auf die 'pauschale' Austreibungsmagie (und der PENTAGRAMMA ist immerhin Hausspruch) auch auf die gezielte Diagnose und Behandlung spezieller Besessenheiten versteht: Daher besitzt die Akademie eine große Sammlung von Dämonenbeschreibungen inklusive Wahrer Namen und Contra-Paraphernalia, die bei der Austreibung dienlich sind; Bücher und Schriftrollen allesamt, die man eher im schwarzen Brabak erwarten würde – aber sehr viele Texte, die kaiserliche Stellen bei Schwarzmagiern finden und nicht der Praioskirche übergeben, enden schließlich hier in Perricum.

Absolventen der Akademie sind demnach in jüngster Zeit sehr oft in kaiserlichen oder provinziellen Offiziersstäben zu finden, die sie über dämonische Phänomene beraten und davor zu beschützen versuchen. Ist die Akademie damit schon nahe an einer 'weißmagischen Dämonologenschule', so hat sie sich in letzter Zeit dazu noch der Erforschung der (gerade borbaradianischen) Beherrschungsmagie zugewandt. Denn

der sehr borongläubige Akademieleiter hat erkannt, daß die akademische Welt eine Heilanstalt für verwirrte oder rundheraus verrückte Magier benötigt. An der Akademie entstand daher ein Noionitenkloster, das sich besonders auf zauberkundige Patienten konzentriert, die inzwischen selbst von grau- und sogar schwarzmagischen Schulen überstellt werden.

Andererseits ist Seine Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels pragmatisch genug, um sich erbittert gegen die Idee des Kaiserhofes zu wehren, alle Magier mit unerwünschter Weltsicht für verrückt zu erklären und ihm aufzubürden. Da der Akademieleiter als ältester überlebender Sohn Kaiser Bardos nicht ohne Erfahrung und Einfluß in politischen Dingen ist, konnte er solche Vorschläge noch immer abschmettern, während er zugleich um eine Vergrößerung der immer zu geringen kaiserlichen Zuschüsse kämpft.

Denn im Vergleich zu den Garether Akademien ist Perricum keine prestigeträchtige Schule, die auf üppige Spenden und Schulgelder hoffen kann, sondern sich stark auf die Dienste des festen Haus-Mephraliten Dorcus Bingenstein verlassen muß. Die Novizen müssen in der Wäscherei oder Küche mithelfen, die Studiosi gar bei der Pflege der (weniger gefährlichen) Patienten. Dafür sind sie nach ihrer Weihe aber auch abgebrüht wie andere Magier erst nach Jahren.

Zur Heilung von Wahnsinn werden hier sogar Formeln wie der MEMORABIA FALSIFIR und der ERINNERUNG VERLASSE DICH studiert, und so kann die Akademie als eine Schule gelten, die von ihren Schülern eine gewaltige moralische Festigkeit erwartet und zugleich Wissen bietet wie keine andere weiße Akademie – und es spricht für die Menschenkenntnis der Lehrmeister, daß von allen Adepten bei jährlich fünf bis sechs Abgängern bisher nur zwei Fälle bekannt geworden sind, bei denen solche Abgänger zum Feind übergelaufen sind. Der weitaus ältere Teil der Schule ist das fünfeckige Pentagrammaton, mit seinen fünf Stockwerken ein trutziger Bau von über zwanzig Schritt Höhe. Hier, unweit der Brücke zur Stadt, ist seit jeher die Akademie mit ihren Lehr- und Experimentierräumen untergebracht, aber auch die Bibliothek im Kellergeschoß und die Wohnkammern der Schüler und einiger Lehrmeister sowie deren Offizien. Alles in allem herrscht hier eine gewisse Enge, so daß der Olorands Vorgänger, Hilarud von Kuslik, auf der Südseite der Klippe einen prächtigen, dreistöckigen Langbau im Stile eines liebfeldischen Palazzo errichten ließ, um auch vornehmere Scholaren anzulocken.

Doch Hilarud verfiel dem Irrsinn, und Magister Olorand entschied als sein Nachfolger, das lichte, an Schloß Ilmenstein erinnernde Gebäude als Sanatorium zu nutzen. Heute können in den Zimmern bis zu 30 'minderschwere Fälle' von Verwirrtheit oder Schockzuständen beherbergt werden, die für den herrlichen Seeblick aus den (allerdings vergitterten) Fenstern empfänglich sind.

Für gewalttätige oder anderweitig gefährliche Fälle gibt es weitere zwanzig wesentlich stärker gesicherte Kammern im Keller, die tatsächlich mit dem halb legendären Koschbasalt ausgekleidet sind. Hier unten leben auch ein paar 'Propheten', die mitunter Blicke in andere Zeiten, Welten oder Sphären zu werfen scheinen: Die Sammlung dieses rätselhaften Gemurmels und Gefasels, gegen das die Worte eines Thamos Nostriacus noch glasklar sind, ist ein Steckenpferd der stellvertretenden Spektabilität Selara Moriani, die auf 'Wahrheiten im Wahnsinn' hofft, eine von ihrem Vorgesetzten Olorand nicht ohne Sorge beobachtete Theorie.

Im Südflügel residiert auch Ihre Hochwürden Kalida Niodas vom Noionitenorden mit ihren Novizen und Pflegern; ferner finden sich hier die kleine Boron-Kapelle der Akademie sowie eine ständige 'Gar-



nison' für fünf Pfeile des Lichts. Diese von Adept-Leutnant Nivalis Burkherdall angeführte Einheit ist in den Grundzügen der Heilkunde unterwiesen und trägt zu ihren weißen Roben schwarze Schärpen. Aufgrund der von Magister Olorand geforderten Betonung des nicht-verletzenden PARALÜ für die Beilegung von Unruhen haben sie den Spitznamen 'Fäuste des Lichts' erhalten.

Die Gebäude im Osten und Westen des Hofes beherbergen Küche,

Vorratskammern, Wäscherei und dergleichen. Die Unterbringung im Südflügel sollte normalerweise ausreichen, um einen nur angeschlagenen Patienten in wenigen Wochen zu heilen, denn das Können der Magier wie der Noioniten ist sehr groß und Perricum alles andere als eine Anstalt, wo man die Kranken nur wegschließt und ruhigstellt – auch wenn hier im Bedarfsfall auch mit entsprechenden Kräutern gearbeitet wird.

Der Kriegshafen von Perricum

Der Kriegshafen von Perricum hat eine nachvollziehbare Geschichte von mehr als tausend Jahren, und fast alle Epochen dieser Zeitspanne haben ihre Zeugnisse hinterlassen. Die Ausdehnung des Hafengebiets und seine Befestigungsanlagen übertrifft die vieler Städte.

Den letzten großen Ausbau erlebte der Hafen vor fast vierzig Jahren mit dem Regierungsantritt von Kaiser Reto. Die größten baulichen Veränderungen stehen in Zusammenhang mit dem Aufstand der 'Ketten-gänger' während der Magierkriege.

So wurde die Schinderburg mit ihren riesigen Kasematten für Galeerensträflinge völlig neu konzipiert und durch eine zweite Mauer gegen den Hafen hin abgesichert. Mit dem Kaiser-Reto-Wall wurde im Hafengebiet eine zweite, innere Verteidigungslinie geschaffen. Durch sie soll selbst nach dem Verlust eines Teils des Hafengebietes noch weiterer Widerstand möglich sein.

Zu den langfristig bedeutendsten Neuerungen Retos gehört aber sicherlich das Bauprogramm zur Modernisierung der Flotte, das er ins Leben gerufen hat. Fast in jedem seiner Regierungsjahre lief in der Werft des Kriegshafens ein hochseetaugliches Schiff vom Stapel.

Heutzutage, nachdem die Perlenmeerflotte durch Versenkung und Kaperung auf einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Macht geschrumpft ist, nun, da Admiral Rudon von Mendena die Geschicke der Flotte von Gareth aus bestimmt, haben andere Mächte hier Einzug gehalten, die das Gebiet des Kriegshafens und die nähere Umgebung, darunter Löwenburg und Rondra-Tempel, die Ordensburg der Ardariten, die Schule der Austreibung, Flottenakademie (die gerade den Bereich der Schiffs-Zauberei fördert), die neue ODL-Niederlassung im Efferdgrund, Phex-Tempel (wo eine ständige Vertretung der Mada Basari residiert) und städtischem Zeughaus – kurz, fast die gesamte Osthälfte der Stadt – in ein Bollwerk gegen die borbaradianischen Horden verwandelt haben.

Hafen und Hafengelände selbst sind vollständig von der wuchtigen, fast 15 Schritt hohen Praiosmauer umgeben, deren vorgeschobene Bastionen mit schweren Rotzen und Aalen gespickt sind und die in ihren Fundamenten Kasematten für die Geschosse (vor allem für Hylailier Feuer) und für die Geschützbesatzungen und die Verteidiger des Walls untergebracht sind.

Der Praiosmauer zur Landseite hin vorgelagert und von einem gut 10 Schritt breiten Wassergraben getrennt ist der Alte Wall, der mit acht Schritt deutlich niedriger als die Praiosmauer ist (und natürlich landseits keinen Wehrgang besitzt). Durch Alten Wall und Praiosmauer führen je zwei, durch Zugbrücken miteinander verbundene Tore, die Tag und Nacht scharf bewacht sind.

Das eigentliche Hafengelände ist nochmals durch eine Mauer, den Reto-Wall, unterteilt, durch die im Norden das Kaiserin-Alara-Tor und im Süden das Kaisertor führen, massive Torgebäude, die auch jeweils eine stattliche Garnison beherbergen (2 bzw. 6 Banner Seekrieger, im Süden dazu noch 2 Banner der Perricumer Garde). Diese Tore sind ohne Sondererlaubnis für Zivilisten nicht zu passieren.

Alle Wasserwege, die in den Hafen führen oder die beiden Hafenbeken verbinden, sind mit Zyklopenketten und Schiffssperren aus messingbeschlagenen, angespitzten Pfählen versehen, die im Notfall diese Zufahrten sperren können; die Durchfahrt zwischen Galeeren- und Hochseehafen kann von größeren Seeschiffen nur bei Flut passiert werden.

Neben Werftanlagen, Trockenhallen für das Bauholz, einem Sägewerk, Magazinen und Lagern, der 'Schinderburg', in der die Galeerensträflinge fluchtsicher untergebracht sind, einem kleinen Handwerker-viertel, einem stets überfüllten Spital für 200 Verwundete, einem Veteranenheim (viele Veteranen verrichten einfache Wachdienste im Hafen), Trockendocks, einem Zunfthaus der Schiffszimmerleute, der Hafenmeisterei, einem Efferd-Tempel, einem 'nautischen Institut' und einer kleinen Druckerei zur Vervielfältigung der Seekarten finden sich hier folgende erwähnenswerte Gebäude:

Die Admiralsinsel / Das Oktagon

Über den kreisförmig angeordneten 16 Biremschuppen liegen die Quartiere für die freien Ruderer und Lager für Tauwerk und Segel (ebenso wie über den 16 größeren Triremenschuppen am Rand des inneren Hafens), in den Felsen darunter die Magazine mit weiterer Ausrüstung für die jeweiligen Schiffe. Alle Schuppen bieten die Möglichkeit, die Schiffe gänzlich ins Trockene zu ziehen.

In der Mitte über den Galeerenschuppen der Admiralsinsel erhebt sich das achteckige, durch feste Mauern geschützte Admiralshaus, unter den Seeoffizieren gewöhnlich Oktagon genannt.

Im ersten Geschoß des turmartigen Baus findet sich ein Saal mit einer aus Mosaiksteinen gefertigten, vier mal sechs Schritt großen Aventuriernkarte. In vergrößertem Maßstab ist darauf ein jeder Seehafen des Kontinents abgebildet. Kleine Holzmodelle in Rot und Gold zeigen den jeweils letzten bekannten Standort aller kaiserlichen Schiffe an. Weitere Modelle in anderen Farben zeigen die Schiffe anderer seefahrender Nationen. Jedes der Modelle besitzt einen Dorn als Mast, auf dem gleich einem Segel ein Papierstreifen aufgespießt ist, der mit allen Informationen, die man über das jeweilige Schiff besitzt, versehen ist. Dazu kommen heutzutage auch noch Fußkämpfer- und Reiterfiguren, die die bekannte oder vermutete Verteilung aller Land-Armeen anzeigen. Die Karte ist von einem ansteigenden, dreifachen Rund mit vielen Dutzend Sesseln umgeben, wo früher die Kapitäne und Steuerleute der Flotte Platz nehmen konnten und sich heute die Vertreter der Admiralität, der KGIA, der Rondra-, Efferd- und Phex-Kirche, Abgesandte Festums und Vertreter der Mada Basari treffen. Ebenfalls im ersten Geschoß befinden sich einige Gastzimmer.

Das zweite Geschoß des Baus ist mit Verwaltungsstuben und Aktenlagern angefüllt, wo unter anderem die Berichte und Abschriften der Logbücher aller kaiserlichen Kapitäne verwahrt werden; auch die besten Küstenkarten und Hafenpläne (viele noch aus der Zeit der Seeadler-Expedition) finden sich hier. Entlang der Außenmauer finden sich



hinter Schießscharten etliche Hornissen, die das Dach der Biremenschuppen bestreichen können, zur Durchfahrt hin ist sogar eine schwere Rotze ausgerichtet.

Das dritte Geschoß beherbergte einst das private Quartier des Reichsgroßadmirals und ist heute in mehrere prächtige Wohnungen für Admiräle und Diplomaten unterteilt. Die Wenigen, die jemals hierher gelangten, verglichen die Pracht der Gemächer mit ihren freskengeschmückten Gewölbedecken und den prächtigen Alabasterreliefs an den Wänden mit den Palästen tulamidischer Sultane und alananischer Granden.

Das Haus der Feuerwerker

Das dreigeschossige Gebäude mit seinen zwei Schritt dicken Ziegelsteinmauern und seinen massiven Tonnengewölben ähnelt mehr einem Festungsbau als einem Haus. Hier arbeiten und experimentieren drei Alchimisten mit ihren sieben Assistenten.

In den tiefen Kellergewölben bereiten sie das gefürchtete Hylailer Feuer für die Schiffsgeschütze der Flotte und forschen nach anderen, neuen Pulvern und Ölen, die womöglich noch verheerendere Wirkung zeigen. Da man seit dem Sabotageakt im Jahre 1020, der das alte Magazin für Hylailer Feuer völlig zerstörte, einen Anschlag auf das Leben der Feuerwerker befürchtet, halten sich stets fünf Gardewachen am einzigen Eingang des Gebäudes auf.

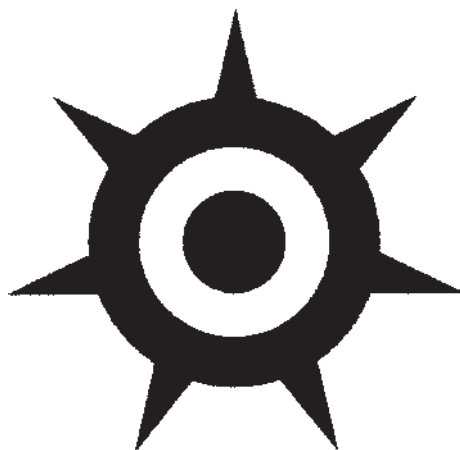
Der Taubenturm

Hier, direkt an der Hafeneinfahrt, unterhält die Perricum Sektion der KGIA ihr Hauptquartier. Ständig kann man Tauben um die Zinnen des fast dreißig Schritt hohen Festungsturms flattern sehen. Sie kommen aus nahezu allen Städten entlang der Küsten des Perlenmeers und bringen Botschaft über Schiffsbewegungen und jegliches beachtenswerte Ereignis – in Zusammenarbeit mit dem aranischen Königshaus ist sogar eine Semaphorstrecke entlang der Küste geplant. Ein Teil der Informationen wird von Botenläufern direkt an das Oktagon weitergegeben. Wie stark die Besatzung des Turmes ist und was sich alles in den weiten Gewölben unterhalb der Wasserlinie verbirgt, ist geheim.

Am Kai nahe des Turms liegt stets ein auslaufbereiter Schnellsegler vor Anker, und die handverlesene Besatzung schweigt, wenn man sie danach fragt, wohin das Schiff segelt, wenn es des Nachts in aller Heimlichkeit den Kriegshafen verläßt.

Da eine Teilung der Stadt durch eine weitere Mauer wohl kaum praktikabel ist, werden über kurz oder lang wohl weitere wichtige Institutionen auf dem Hafengelände Einzug halten.

Mehr zur Stadt Perricum selbst finden Sie im Band **Land der stolzen Schlösser** auf den Seiten 78f.





DAS BESETZTE WIE AUCH DAS FREIE TOBRIEN SOWIE DIE GEBIETE WARUNKS, BEILUNKS UND DARPATIENS UNTER SCHWARZER HERRSCHAFT

Die folgenden Texte stammen größtenteils aus der Feder des tobrischen Kanzlers Delo von Gernotsborn, gerichtet an den Reichserzgeheimrat Dexter Nemrod; ergänzt um einige Anmerkungen von Travine von Beckstein, der Leiterin der K.u.K. Garethischen Central-Registratur.

»Die Zwölfe mit Euch, Hochwohlgeboren Nemrod! Eurem Wunsch und Willen entsprechend übersende ich Euch hiermit das angeforderte Dossier über die Gegebenheiten in den tobrischen Landen vor und seit der Besetzung durch die Schergen des Schwarzen Borbarad. Beginnen möchte ich mit einem Bericht über die Tage und Taten der Altvorderen, der Geschichte aller Lande zwischen Radrom und Misa, so wie sie der Draconiter-Erzabt und Drachenstein-Rat Eno Kariolinnen für Euch, Hochwohlgeboren, nach bestem Wissen und Gewissen zusammengetragen hat.«

—Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler, in seinem Rapport an S. Exzellenz Dexter Nemrod

»Habe mir erlaubt, einige Anmerkungen und Clarificationen anzuhängen, namentlich die Zeitrechnung auf die allgemein zu Comparisons-Zwecken üblichen Jahre nach Bosparans Fall umzustellen.«

—Beckstein

APUA • 99



Geschichte

Die Urzeit (Mythen und Legenden)

»Ungezählte Jahrhunderte herrschten die riesigen Kinder der Giganten, Trolle heißen, zwischen den Gipfeln von Trollzacken und Drachensteinen. Nur wenig ist aus dieser Zeit überliefert, aber noch heute zeugen alte Hinterlassenschaften von ihrem Dasein. So etwa die bekannte Trollfeste von Viereichen oder die Axt Karfunkelspalter des sagenumwobenen 'Trollkönigs' Ronkhöld, jüngst wiedergefunden während des Drachenstein-Turniers im Götterlauf 28 Hal.

Im Herzen des Landes aber, so künden viele Märchen, lebte das Elfenvolk auf den Wogen des Yslikes in einer marmorblauen Stadt namens Isiriël, die im Verlauf des zweiten großen Krieges zwischen Drachen und Riesen zerstört worden sein soll. Angeblich sei die Stadt bei einem umfassenden Beben in den Fluten des Yslikes versunken, und die Elfen warten in der dunklen Tiefe darauf, daß sie eines Tages wieder ans Licht zurückkehren können. Jene Elfen aber, die in den Drachenkrieg eingreifen wollten, seien in Bäume verwandelt worden, nachdem sie ihren Fuß auf das von ihnen als Taubria (isd.: verflucht) bezeichnete Land gesetzt hatten. Der verwunschene Nebelwald westlich des Yslikes soll so entstanden sein, doch dieser Tage schreibt man die undurchdringliche Düsternis des Waldes eher dem Einfluß des verderbten Baron Gwendion von Nevelung zu als einer alten Sage Tobriens.

Bald nach dem Untergang der elfischen und trollischen Hochkulturen wird das Erscheinen des Riesen Gorbanor angesiedelt. Er soll dem ankommenden Volk der Al'Hani als Wächter gedient und alles Unheil von ihm ferngehalten haben. Man sagt, daß er sich beim Fall Ysil'elahn nach über tausend Jahren auf der Insel Sumus Kate im Yslikee niedergelassen und dort zum ewigen Schlaf gebettet hat. Die Druiden und einige abergläubische Menschen Tobriens glauben heute noch daran, daß Gorbanor einst wiederkehren werde, wenn Tobriens Not am Größten sei. (Nun, wenn dem wirklich so wäre, dann könnten wir wohl mit dem Erscheinen des Riesen in allernächster Zukunft rechnen.)«

—aus der Compilatio Historia Tobriae des Draconiter-Erzabts Eno Kariolinnen, Anhang an den Delo-Report

Das Reich der Alhanier

»Mit Gewißheit kann ich Euch, Hochwohlgeboren, hingegen berichten, daß die ersten menschlichen Siedler Tobriens der tulamidische Volksstamm der Al'Hani waren. Angeführt von der Sippe der Beni Nurbad kamen die hesindegläubigen Tulamiden aus dem Balash vor 2.700 Jahren in das Land zwischen Bedon und Misa und erbauten die Städte Beilunkh (Beylunkh / Bey-el-Ulunkh) und Warunkh (War'Hunkh), die neben dem weiter nördlich gelegenen Ysil'elah die Zentren ihres Reiches waren. Nach der Gründung des Königreichs Alhanien besiedelten sie unter der Führung mehrerer Königinnen in den nachfolgenden Jahrhunderten das vormals elfische Land Taubria bis zu den Gebirgen der Schwarzen Sichel und der Drachensteine. Wenig wissen wir über die Kultur dieses Volkes, außer daß sie den Geschlechtern verschiedene Aufgaben beilegen: Frauen stellten die Zauberinnen und Bewahrerinnen der Überlieferung, Männer die Jäger und Krieger als Ernährer und Verteidiger des Volkes, und ebenso kannten sie ein göttliches Herrscherpaar aus Hesinde und Firun, den Zweien der Zwölfen, die heute noch von den Norbarden verehrt werden.

In den Dunklen Zeiten versuchten viele bosparanische Siedler den Wirren und Schrecknissen zu entfliehen und zogen über die Berge nach Alhanien,

so daß es nach und nach zu einer Vermischung der beiden Völker kam. Unter Yulag-Horas wurde Alhanien pro forma (und dabei sollte es die nächsten 200 Jahre auch bleiben) Teil des bosparanischen Reiches und in der Lex Imperia im Jahre 444 v.BF von Yarum-Horas sogar in 'Königreich Ysilien' umbenannt.

Die letzte Königin Alhaniens war Merishja, deren Fürst-Gemahl Sildroyan der Schmied das legendäre Schwert Schalljarß, die Klinge der späteren tobriischen Herzöge, erschuf. Fortan galt es nebst dem mythischen Schlangensab der Königin als Insignium der alhanischen Königswürde. Doch sollten Schwert und Stab nicht lange vereint bleiben: Jel-Horas ließ die als aufsässig geltende Provinz ausplündern, und Königin Merishja endete zusammen mit vielen ihrer Untertanen auf dem Scheiterhaufen; das Schicksal von Sildroyan dem Schmied gilt als ungewiß. Das Königreich Ysilien wurde aufgelöst und Teil des neuen Herzogtums Tobrien, das auch die schon vorher an Bosparan gefallen Al'Hani-Gebiete von Beilunkh und Warunk umfaßte.

Fast 100 Jahre später heiratete eine legitime Nachfahrin Merishjas den Herzog von Tobrien und trug dafür Sorge, daß die Herrschaft über das Herzogtum stillschweigend wieder in die Hand der Al'Hani überging – Stab und Schwert der alten alhanischen Königinnen blieben jedoch verschwunden und gerieten für lange Zeit in Vergessenheit.»

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.

Tobrien unter Raul von Gareth

»Unter der unbarmherzigen Knute der letzten bosparanischen Kaiser, die einen Großteil der an alhanischen Traditionen festhaltenden Bevölkerung in den unwirtlichen Norden, ins Goblinland vertreiben oder umbringen ließen, wuchs im Herzogtum der Widerstand gegen die Unterdrücker und darum schloß sich eine kleine Schar Tobrier unter der Führung eines gewissen 'Fedaji ben Nurbad', Sproß des alten alhanischen Königshauses, dem garethischen Heerführer Raul an, als dieser im Jahre 0 BF zum Feldzug gegen Bosparan aufrief. Nach dem Fall des Alten Reiches erklärte Kaiser Raul das Herzogtum schließlich zum freien Siedlerland Tobimorien und sorgte so für die allmähliche Wiederbesiedlung der entvölkerten Landstriche.

Fedaji ben Nurbad aber zählte zu den zwölf Recken, die in Arivor den legendären Theaterorden gründeten – dabei erhielt seine Waffe Schalljarß den Segen Firuns und wurde zur Bergkristallöwin.»

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.

Die Siedlerzeit und der Theaterorden

»Die eifrigen Siedler im alten-neuen Herzogtum sollten nicht lange unbehelligt bleiben. Die Rotpelze aus dem nahen Gebirge und den umliegenden Wäldern überfielen immer häufiger die neuen Siedlungen Tobimoriens, so daß sich Kaiser Gerbald I. dazu genötigt sah, zusammen mit der Ritterschaft des Theaterordens von Warunkh aus die Ordnung in Tobimorien wieder herzustellen. Als Dank erhielten die Ritter so manchen Teil der befreiten Gebiete als Lehen und schließlich alle Lande jenseits der Misa zum Geschenk. Viele Burgen Tobriens, wie etwa die Festungen bei Münzenberg, Liliengrund und Waldeneck, stammen aus dieser Zeit und weisen auch die unverkennbare quadratische Grundform der Theaterorden-Burgen auf.

Unter den über tausend Rittern befand sich unter anderem auch der letzte Erbe des Fedaji ben Nurbad mit der nunmehr firungeheiligten Klinge aus



der Schmiede seines Urahren Sildroyan. Im Verlauf der Schlacht am Kevûn, bei der die Goblins vernichtet geschlagen wurden, fiel der letzte Nachkomme Fedajis; und seine ererbte Waffe Schalljarß fiel an die Goblins.

Im Jahre 274 BF kam es, nach dem Tode des kinderlosen Markgrafen der Drachensteine, zwischen dem tobrischen Herzogs-Protektor und dem testamentarisch bedachten Theaterorden zu einem Streit um dessen Nachfolge. Kaiser Gerbald II. entschied daher in seinem berühmten Drachenstein-erlaß, daß die Grenze der beiden angrenzenden Länder künftig an der Stelle verlaufen solle, an der die Misa am tiefsten ist. Diese Anordnung des Kaisers wurde von beiden Seiten akzeptiert und hatte bis in die heutige Zeit Bestand.

Im Verlauf der folgenden Jahre wurde von den Herzogs-Protektoren auf dem Yslistein, einem einsam stehenden Felsen am Nordufer des Yslysees, eine trutzige Burg errichtet, von der aus künftig über das Land regiert werden sollte (gänzlich unweisend, daß sie hier fast direkt auf den Ruinen von Ysil'elah ihre Feste erbauten). Dennoch wechselte der Sitz der Herzogs-Protektoren in den kommenden Jahrhunderten ständig zwischen Beilunk, Warunk und dem Yslistein, während rund um die Feste allmählich eine neue Stadt entstand: Ysilia.«

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.

Jarlak der Waidmann

»Die wohl imposanteste und (gerade auch dieser Tage wieder) bedeutendste Persönlichkeit der tobrischen Geschichte ist zweifelsohne Jarlak der Waidmann, einstiger Herzog von Tobimorien, Begründer des Hauses Ehrenstein und von Gevatter Firun nach seinem Tode zum Heiligen erhoben. Um seine Gestalt ranken sich viele Legenden und Erzählungen, die ich nachfolgend zusammengefaßt habe:

Im Jahr 522 BF gelangte der damalige Baron von Ehrenstein während einer großen Treibjagd in das Gebiet der Baronie Ebersberg. Ein gewaltiger, schneeweißer Hirsch, Sendbote des Gottes der Jagd, lockte den leidenschaftlichen Jäger tief in die verschneiten Wälder der heutigen Mark Osterfelde. Schon bald hatte sich der vom Jagdfieber gepackte Jarlak von den anderen Teilnehmern der Jagdgesellschaft getrennt und verfolgte tagelang ruhe- und rastlos die Fährte des Firunshirsches. Bis weit in den Norden führte ihn die Pirsch, ehe sich nahe des Kevûn plötzlich die Spur des Hirsches verlor und sich der Jäger unvermutet einer Sippe Goblins gegenüber sah. Sogleich in einen blutigen Kampf verwickelt, erschlug der Adlige einen Rotpelz nach dem anderen. Der Stärkste von ihnen aber schützte eine alte Schamanin, die sich in eine Höhle im sogenannten Ebersberg geflüchtet hatte. Doch auch dieser Gegner ward schnell von ihm überwunden und die Schamanin konnte nur durch eines ihrer Rituale dem sicheren Tod entfliehen. Jarlak, vom überstandenen Kampf sichtlich geschwächt, legte sich in der Höhle nieder, um neue Kraft zu schöpfen. Nachdem er gestärkt und ausgeruht wieder erwachte, fand er eine archaische, schimmernde Klinge neben sich liegen, in ihrem Knauf ein großer, ungeschliffener Bergkristall. Der Baron von Ehrenstein nahm das Schwert und spürte sogleich die Macht, die in ihm wohnte. Firun selbst hatte ihn erwählt, das ihm geheiligte Schwert zu finden und fortan zu führen. Schalljarß, die legendäre Klinge Sildroyans, die von Firun und Rondra gesegnete Klinge – das hehre Schwert der Herrscher Tobriens!

Eine Prophezeiung der Druiden besagte zu der Zeit, daß die nächsten Herren Tobimoriens von Sokramor der Gigantin herkämen, und nun hatte sich die Weissagung durch die Gnade Firuns erfüllt, denn Sokramor ist der mythische Name der Schwarzen Sichel. Manche aber behaupten, der grimmige Gott habe seinen Erwählten in den Kampf geführt, um so zu entscheiden, ob künftig Menschen oder Goblins über das Land an Radrom und Tobimora herrschen sollen.

Rohal der Weise erkannte die Bedeutung dieser Prophezeiung und die Ausstrahlung des Barons Jarlak, den jeder von nun an den Waidmann nannte. Im selben Jahr noch erhob er ihn darob zum Herzog von Tobimorien und beendete somit die Herrschaft der alten Herzogs-Protektoren in Warunk, die seit Jahrzehnten eher schlecht als recht das Land regierten.

Ein Jahr später verwüstete ein riesiger Eber, den Zeitgenossen des Herzogs als Rache der Goblins bezeichneten, die Lande längs der Tobimora, tötete Schafe, Hunde und gar zwei Kinder. Herzog Jarlak erkannte die Bedrohung und stellte sich der Bestie zum Kampfe. In der Baronie Keilerau, nahe der Stadt Mendena, erlegte er das Ungeheuer und nahm seine Hauer als Jagdtrophäe und Halsschmuck und schuf so eine weitere Insignie der tobrischen Herzöge. Das Land Tobimorien aber regierte der Begründer der Familie Ehrenstein mit harter Hand. Bald schon war der oft grimmige Herrscher im ganzen Herzogtum geachtet wie gefürchtet, denn er blieb Zeit seines Lebens ein rauher, beinahe barbarischer Herr, der jegliche Verweichlichung haßte.«

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.

»Es soll nicht unangemerkt bleiben, daß ihn diese Auffassungen bald von seinem friedliebenden Lehnsherrn entfremdeten.«

—Beckstein

Yerodin der Große

»Als im Jahre 590 BF der junge Herzog Yerodin, Enkel des legendären Jarlak, durch den Schwarzmagier Narniel von Nebachot und seine Heerscharen vom Thron vertrieben wurde, erreichten die Wirren der Magierkriege auch das Herzogtum im Nordosten des kaiserlosen Reiches. Erst nach fünf langen Jahren des Grauens und der Knechtschaft gelang es dem magiekundigen Herzog schließlich, den Usurpator zu stellen und im Kampf zu schlagen. Tobrien war wieder frei und Yerodin der Große, wie er von nun an genannt wurde, regierte das Land über drei Jahrzehnte lang weise und gerecht. Ihm ist es auch anzurechnen, daß das Herzogtum Tobimorien den von ihm stets favorisierten Namen Tobrien erhielt. Somit kann man Yerodin den Großen durchaus als den ersten Herzog von Tobrien bezeichnen.«

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.

Die kaiserlose und die neuere Zeit

»In den folgenden drei Jahrhunderten kam es in Tobrien immer wieder zu Ereignissen, die sicherlich wichtig für das Herzogtum waren, jedoch nicht von solch großer Tragweite, daß sie hier Erwähnung finden müßten. Einzig Herzog Kunibrand, Urgroßonkel des heutigen Herzogs, schaffte es vor 100 Jahren, das Herzogtum wieder in aller Munde zu bringen. Während der kaiserlosen Zeit schwang er sich zum Kaiser des Mittelreiches auf und erregte mit einigen bemerkenswerten Scharmützeln bald die Aufmerksamkeit des gesamten Reiches.

Allerdings sorgte Graf Tedesco von Perricum schon bald dafür, daß 'Kaiser' Kunibrand ins befreundete Bornland fliehen mußte. Doch dies sollte den findigen Herzog nicht lange aus der Heimat fern halten. Schon bald sammelte er mit Vinsalter Geldern und bornischer Unterstützung ein Heer um sich und marschierte in seine Heimat ein.

Bei der tobrischen Stadt Eslamsbrück kam es 920 BF schließlich zu einer entscheidenden Schlacht, die den tobrischen 'Kaiser' das Leben kostete und zu Gunsten der Mittelreicher entschieden wurde. Ein entfernter Vetter Kunibrands, Silbahart der Stärke, wurde später dann von Kaiser Perval zum Herzog erhoben, und seine Nachkommen herrschen über Tobrien bis in die heutige Zeit.«

—Compilatio Historia Tobriae, a.a.O.



»In neuerer Zeit erwähnenswert ist natürlich der Zug der Oger im Jahre 1003 (10 Hal), der die Stadt Ysilia erneut in Trümmern zurückließ und der viele Tobrier das Leben kostete.

Auch die Answin- und die Hilberian-Unruhen gingen nicht spurlos an

Tobrien vorbei, sind jedoch – zumindest regional – als minder wichtig einzustufen, jedoch finden sich einige Unzufriedene heutzutage in den Reihen des Feindes wieder.«

—Beckstein

Der typische Tobrier

»Gemäß Eurem Wunsche versuche ich nun, Euch die klassischen Merkmale der Tobrier zu beschreiben, auf daß Eure Untergebenen in meiner besetzten Heimat ein einfacheres Vorankommen haben, wenn sie auf die Eigenarten der Tobrier achten und sie sich zu eigen machen.

Der Tobrier ist von stämmigem, hochgewachsenem Körperbau, wobei die Männer oftmals Vollbärte tragen und die Frauen ihre Haare zu dicken Zöpfen flechten.

Sie kleiden sich gerne in derbe Stoffe und Leder, da diese dem Wetter und der harten Arbeit besser standhalten. Dabei sind die meisten Kleidungsstücke mit kunstvollen Stickereien und Verzierungen versehen, wie man es auch von den Norbarden kennt. Oft findet man auch die klassische lange Schafsfellweste über der Alltagskleidung, doch auch richtige Fellmäntel, allerdings werden diese mehr in den gebirgigeren Ländereien des Herzogtums getragen.

Der Tobrier selbst ist gesetzt und ruhig und gemächlich in seinem Tun. Fremden gegenüber wird er sich wortkarg, skeptisch, abwartend und sehr zurückhaltend geben, was vielerorts gerne als dümmlich und tumb ausgelegt wird. Dabei trägt der Tobrier eine unverbrüchliche Treue und Liebe zu seiner Heimat im Herzen. Und er versteht es, einen einmal gefaßten Entschluß in die Tat umzusetzen, wobei er hier durchaus auch gnadenlos hart gegen sich selbst sein kann, denn ein einmal gegebenes Wort ist dem Tobrier heilig. Zähe Arbeiter, die ehrlichen Weges ziehen und ein genügsames Leben führen, mehr gibt es zum Tobrier nicht anzumerken.

Doch, natürlich – der Aberglaube! Ich kenne niemanden, mit Ausnahme der Thorwaler vielleicht, der einen solch ausgeprägten Aberglauben vorweisen kann wie die Tobrier. Das macht sich natürlich auch im täglichen Leben deutlich bemerkbar – leider nicht immer zum Guten.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Tobrische Kultur

»Die Besonderheiten des Herzogtums aufzuzählen mag für den Außenstehenden ein Leichtes sein, da man landläufig annimmt, Tobrien könne so etwas wie Kultur nicht vorweisen, jedoch wird der Tobrier hier oft unterschätzt. Denn der als unbeholfen und ungebildet verschriene Tobrier kennt durchaus eine ihm eigene Kultur, schaut das tapfere Volk im Nordosten des Mittelreiches doch schon auf eine sehr lange Historie zurück, in deren Verlauf viele Sitten und Gebräuche entstanden sind oder von anderen Volksstämmen übernommen und erweitert wurden.

Das einfachste Beispiel mag hier durchaus das Trinkhorn sein, auf das ein Tobrier niemals verzichten möchte. Eindeutig ist es auf thorwalschen Einfluß zurückzuführen, trieben die Nordmänner doch vor einigen Jahrhunderten einen sehr regen Handel mit Tobrien. Doch davon weiß hier kaum jemand noch etwas zu berichten. Die Eslamsbrücker Spitze und die damit verbundene Klöppelkunst sei ein weiteres Beispiel. Jedermann spricht von der Dröler Spitze und lobt die Qualität dieser Ware, doch kaum ein Händler ist zu finden, der die Eslamsbrücker Spitze als solche erkennt und feilbietet. Dabei ist die Spitze aus Tobrien der Dröler sicherlich ebenbürtig, und doch wird dies den Tobriern selten zugute gehalten.

Diese beiden Dinge mögen gute Beispiele für einige tobrische Kulturgüter sein, doch will ich hier auch auf alltägliche Dinge eingehen. So etwa auf das sehr deftige Essen, das wohl darauf zurückzuführen ist, daß der Tobrier sehr viel Kraft und Ausdauer für sein Tagewerk benötigt und aus solch einfachen Dingen wie dem derben Schwarzbrot oder einer dicken Suppe aus Erbsen und Speck seine Kraft zieht. Auch ißt der Tobrier gerne Eintöpfe, wie solche, die aus Bohnen mit Hammelfleisch, Graupen und (seit einigen Jahren) Kartoffeln oder aber dem regional angebauten Gelbkohl, der in jeder Region Tobriens auf dem Felde wächst und erst richtig schmeckt, wenn er den ersten Frost abbekommen hat, zubereitet werden. Zusammen mit Kartoffeln und geräucherter Wurst wird der gelblichgrüne Kohl den ganzen Tag lang gekocht und während der nächsten Tage verzehrt. Angeblich soll er am besten schmecken, wenn er bereits einmal aufgewärmt wurde. Das mag sicherlich Geschmackssache sein, allerdings verleiht er den Menschen hier die Kraft, die sie für ihre harte Arbeit benötigen.

Und niemand kann ernsthaft behaupten, daß die Tobrier ein schwaches

Volk sind. Sie sind vielleicht nicht so wohlhabend wie die Almadaner oder Garetier, jedoch nicht minder kräftig – ganz im Gegenteil. Würziger Hartkäse aus Schafsmilch und derbes Schwarzbrot mit Butter, Selbstgebrannter mit Wacholder und herbe Schafsmilch, deftige Eintöpfe und geräucherte Wurst, all diese Köstlichkeiten sind dem Tobrier alltägliche Nahrung und dies schon seit Jahrhunderten.

Doch laßt mich eine kleine Anekdote berichten, die viele tobrische Eigenarten und Kulturgüter in sich vereint – so etwa den eigenständigen tobrischen Dialekt des Garethi – und die den tobrischen Alltag besser verdeutlichen wird.

Es begab sich vor einiger Zeit, während des Kronrats vor zwei Götterläufen, da traten in den Hof des Yslisteins zu Ysilia einige Bauern, die aus dem Mendenischen vertrieben worden und nun in Misamund bei Verwandten untergekommen waren, um mich in einer dringenden Angelegenheit um Rat und Hilfe zu bitten. Ich ließ sie heranzuführen und forderte sie auf zu sprechen. »Die Zwölf zum Gruß, hoher Herr. Wi hebt da en kleinet Problem un wolln nu, dat Ihr da mal entscheidet, wat zu tun wär. Der Her Baron is ja nich zu sprechen un die Frau Gräfin auch nich un da hebt wi dacht, wi fragen Euch um Rat, hoher Herr.« Ich gebe zu, der tobrische Dialekt ist anfänglich sicher ungewohnt, allerdings sollte er jedem guten Zuhörer durchaus verständlich sein. Auf meine Frage, was er denn nun konkret wolle, antwortete der Mann sogleich und berichtete mir von den Geschehnissen im misamundschen Dorf Firunshag.

»Also dat wor so, hoher Herr, de Alrik Oldening hat bei sin Schwager, dem dicken Elgert Frengammer, in Firunshag darauf acht geben, dat die Kau nich zu früh kalbt oder wat slimmeres passiern tut. Un wie er da so sitzt und kiekt, da kippt die Kau mittenmal un un verdreht ganz doll die Augen. Un geschrien hat se, wie wenn se vonnem Daimon besessen wär. Da hatet der Alrik mitter Angst bekommen un is schnell zum Schulten gelopen. Der Schulte, Wulf Perting hieß er, is dann auch direkt zum Frengammer Hof gerannt und mittenmang rein inne Bescherung. Die Kau hatte nämlich schon gekalbt oder wie man dat sonst nennen will. Der ganze Leib war geplatzt wi en Wurst im heißen Wasser un allet wat drin war, lach nu aufm Boden rum. Wat woht dat fürn Gestank! Draufgegangen isse dabei, un dat



Kalb quietschte nu aufm Stallboden rum, mit seine drei Köppe und fünf Beine. Oh Firun hilf, war dat en Anblick, ganz bang is mir worden un allen anderen drumerum auch. Un da hat der Schulte gesächt, Alrik, sachte er, renn wie von Daimonen gehetzt zum Nachbardorf. Da is grad der Peraine-Geweihte auf Durchreise, un hol den ma wacker zu Hilf. Und dat hät der Alrik dann ohk macht. Un dösig wie er nun ma is, vergißt der doch die Klappern un rennt los direkt innet Flachsfield rein. Un im Nachbardorf hätten se ihn bald erschossen, weil se dachten, da wär der Feind schon vor der Tür. Man sieht ja nix wenn man durchet Feld rennt. Und drum nehmen ja auch alle die Klappern mit, damit der Nachbar weiß, da is'n Freund un kein Spießgesell. Da standen se nu alle mittem Bogen inne Hand, grad so, wie et alter tobrischer Brauch is un in unsre Heimat Mendena sogar Gesetz. Wo war ich? Ach ja, de Alrik stand nu also im Nachbardorf un berichtete aufgeregt vonne Kau un den Kalb, un der Geweihte kam auch gleich gelopen un wollt genau wissen wat gewesen is. Un wie der Alrik so erzählt, da kommt ausm Haus vom Schulten noch'n Geweihter, aber der war ganz in rot und gold gekleidet un kam vom Tempel des Götterfürsten. Un der hat sich die ganze Geschichte nochma erzählen lassen un auch direkt gesächt, dat man da sofort wat tun muß. Also sin die Herrn mittem Alrik wieder zurück nach Firunshag un ham sich die Kau un ihr Kalb angesehen. Dann het de Praiospriester sin heiliges Zepter an dat Kalb gehalten un et is direkt mang zusammengebrochen. Dat wär de Einfluß vonnen Daimonenmeister, het he sächt, un so würd et allen gehen, die mit ihm paktieren oder sonstwie gemeinsame Sache machen würden. Un wir sollten dat Kalb un die Kau sofort verbrennen un alle annern Viecher vom dicken Elgert auch. Denn wenn ein Vieh besessen is, dann können dat auch alle annern sein. Un Vorsicht sei hier geboten un der Herr Praios will et so. Un dann ham wer den Befehl vom Geweihten ausgeführt un alle Viecher von Firunshag verbrannt. Die Geweihten sin dann auch wieder wech un weiter auf ihre Rundreise, un der Wulf Perting hat sein Knecht erstma en Firunströpfchen an alle austeiln lassen. Der war ganz frisch gebrannt un schmeckte noch richtig nach Krammetbeeren. Tja, un da standen wir nu un guckten in die Flammen un tranken uns ein Schnäpsken nach dem andern, un schließlich hat der Schulte gesächt, dat wir eigentlich beim Herrn Baron von Misafelden Bescheid geben müßten, aber der wär in Ysilia beim Herzoch un die Frau Gräfin auch, un dat wir wohl oder übel auch nach Ysilia gehen müssen. Un dann hat er uns ausgesucht un uns aufgetragen, hier dem Herrn Baron zu berichten wat vorgefallen is un dat er schnell Hilfe schicken soll, damit die Firunshager nich verrecken, weil sie ja nu kein Vieh mehr haben un nich wissen, wie sie sich ernähren sollen. Un da der Herr Baron hier is, aber keiner weiß wo genau, da hat uns der Soldat am Tor gesacht, wir solln Euch fragen, hoher Herr, Ihr würdet schon wissen wat zu tun sei. Ja, un dat ham wer auch jatz getan."

Ich habe sogleich Anweisung erteilt, den Baron von Misafelden zu unterrichten und den braven Firunshagern Hilfe angedeihen zu lassen. Das Vieh wurde dann ersetzt, und die Firunshager sind auch sogleich wieder zurück in ihre Heimat. Geben die guten Götter, daß sie noch leben und wohlauflauf sind.

Anhand dieser kleinen Anekdote könnt Ihr sehen, Hochwohlgeboren, daß die Tobrier durchaus ein göttertreues und sehr ergebnes Volk sind. Manch einer mag ihnen nachsagen, sie seien dumm und schlicht, ich jedoch behaupte, sie sind bodenständig, treu und loyal ihrem Lehnsherren gegenüber, das haben sie in der Vergangenheit mehrmals unter Beweis gestellt. Erwähnen möchte ich jedoch unbedingt noch eine kleinere Eigenart der Tobrier, die Eure Mitarbeiter zu falschen Schlüssen hinreißen lassen könnte. Ich meine dabei die ausgeprägte Vorliebe für doppelköpfige Wolfsmotive, so wie auch im großen Wappenbild des Herzogtums ein Wolf mit zwei Häuptern abgebildet ist. Es handelt sich bei diesem Wesen durchaus um ein göttergefalliges, denn es stellt den Wolf Isegrimm aus Firuns wilder Jagd

dar. Daß in der urgewaltigen Landschaft Tobriens der Mensch sehr firungeläufig ist, versteht sich von selbst; daß es den Tobiern in der Vergangenheit nicht immer leicht gemacht wurde, ist auch unumstößlich. Vielleicht deshalb oder auch aus anderen, mir nicht bekannten Gründen hat der grimme Herr Firun einst, so sagt die Legende, einen Wolf aus seiner wilden Jagd entsandt, acht zu geben auf die Lande zwischen Radrom und Misa. Dieses göttliche Wesen offenbarte sich den Tobiern mehr als einmal, ließ ihnen seinen Schutz angedeihen, wachte sorgsam, so wie ihm geheißn ward. Aus Verehrung zum Herrn des Winters und der Jagd verzierten die wackeren Tobrier nach und nach ihre Häuser mit Bildnissen des Wolfes Isegrimm, auf daß er sein wachsames Auge nicht von ihnen lasse. Offensichtlich ist dem Willen des Wolfes nicht genüge getan worden, denn wie sonst hätte man sein Nichterscheinen deuten sollen.

Soviel mag ich Euch heute, geschätzter Graf Nemrod, über die Kultur und die Wesensarten der Tobrier berichten. Es mögen wohl die charakteristischsten Eigenarten sein, die mir eingefallen sind. Es sollte einem jeden genügen, um sich in den tobrischen Landen zurechtzufinden und mit den Bewohnern klarzukommen. Doch laßt mich nun ein wenig über das Land selbst berichten und wie es sich unter dem verderbten Einfluß der finsternen Heerscharen verändert hat.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Die Ansiedlungen Tobriens

Der typische Weiler und das typische Dorf Tobriens unterscheiden sich nicht sehr von denen der anderen Provinzen im Mittelreich. Charakteristische Merkmale stehen nachfolgend beschrieben und sollen dem Spielleiter die Ausgestaltung einer typisch tobrischen Ansiedlung erleichtern.

Das tobrische Haus ist generell, gleich wo man sich befindet, zur Hälfte aus festem Bruchstein oder Felsquadern erbaut, auf denen dann mit Lehm und Stroh ausgefülltes Fachwerk steht. Die Giebelkreuze sind fast überall im tobrischen mit den landestypischen Wolfsköpfen versehen, die als firungefälliges Schnitzwerk böse Geister und Unheil fernhalten sollen.

In den Küstenbereichen Tobriens rücken die Häuser der Fischer und Seeleute zum Schutz vor Wind und Wetter sehr nah zusammen. In den Fischerdörfern der Grafschaften Misamund und Mendena gehören die Holzgestelle zum Trocknen oder Flickern der Netze zum allgemeinen Erscheinungsbild. Die Dächer der Häuser sind vorwiegend mit Schilfrohr gedeckt, im Volksmund Reet genannt, und reichen oft bis zum Boden herab, während auf den Giebeln allerorten Storchennester zu sehen sind.

Im Binnenland Tobimoriens und Ysiliens ist das klassische Dorf dann eher ein Zusammenschluß aller umliegenden Gehöfte. Meist werden sie durch die zugehörigen Flachs-, Roggen- oder Kartoffelfelder voneinander getrennt, so daß der nächste Nachbar durchaus weder in Sicht noch in Hörweite ist. Durch diese natürlichen Hindernisse führen nur kleinere Karrenwege zu einer größeren Straße, an der dann der Dorfkern liegt. Gerade der Flachs bietet den einsam stehenden Höfen einen sehr guten Schutz, erreichen die Pflanzen mit ihren hellblauen Blüten doch schon sehr früh im Jahr einen Stand von gut zweieinhalb Schritt und bleiben oft bis in den Spätherbst stehen, damit die Pflanzenfasern auch gut ausgedörnt sind. Denn nur so kann man aus ihnen den weithin begehrten Flachs für Leintuch oder Eslamsbrücker Spitze gewinnen.

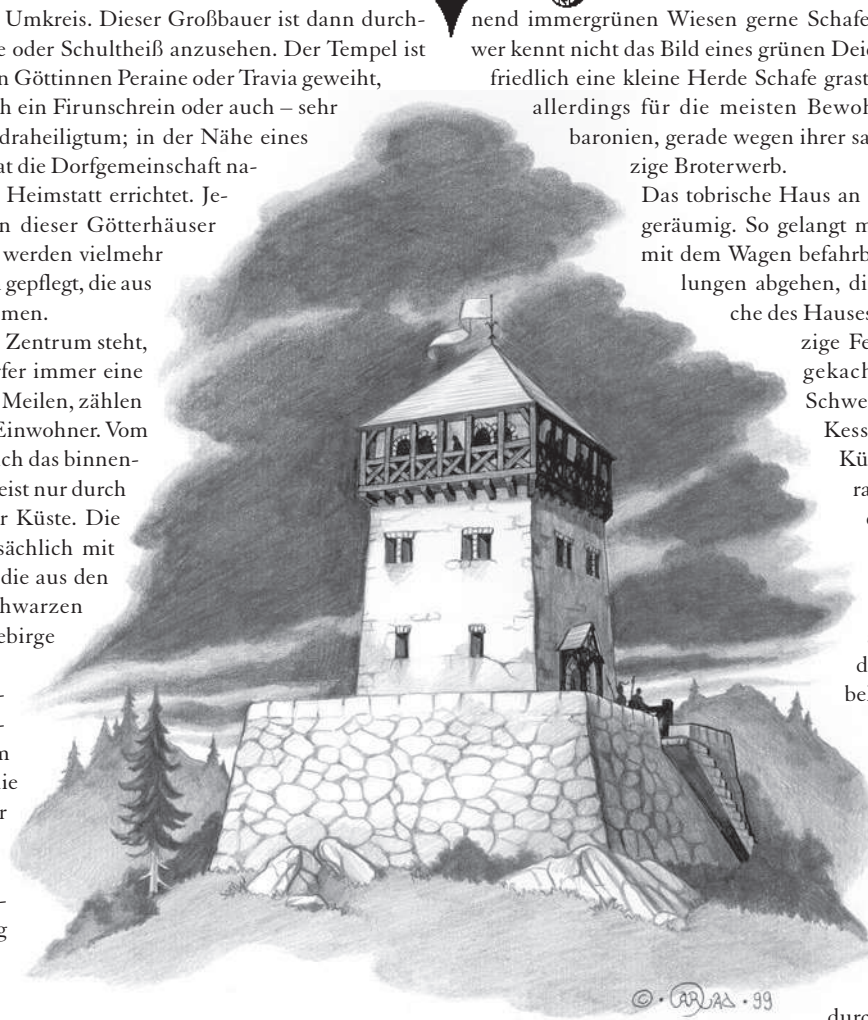
Diese durch die Felder stark auseinandergezogenen Gehöfte werden gemeinhin als *Streudörfer* bezeichnet und gruppieren sich meist um einen Tempel und eine Taverne oder Herberge, auf jeden Fall jedoch



um den größten Hof im Umkreis. Dieser Großbauer ist dann durchaus auch als Dorfschulze oder Schultheiß anzusehen. Der Tempel ist in den meisten Fällen den Göttinnen Peraine oder Travia geweiht, bisweilen findet sich auch ein Firunschrein oder auch – sehr selten – ein kleines Rondraheiligtum; in der Nähe eines Flusses oder der Küste hat die Dorfgemeinschaft natürlich auch Efferd eine Heimstatt errichtet. Jedoch sind die wenigsten dieser Götterhäuser ständig besetzt, sondern werden vielmehr von reisenden Geweihten gepflegt, die aus den großen Städten kommen. Egal, welcher Tempel im Zentrum steht, erreichen diese Streudörfer immer eine Ausbreitung von einigen Meilen, zählen aber selten mehr als 100 Einwohner. Vom Äußeren unterscheidet sich das binnenländische Bauernhaus meist nur durch das Dach von denen der Küste. Die Dächer sind hier hauptsächlich mit Schieferplatten gedeckt, die aus den Schieferbrüchen der Schwarzen Sichel oder deren Vorgebirge stammen.

Je mehr man sich in Richtung Gebirge bewegt, desto häufiger fällt dem Wanderer auf, daß man die besagten Schieferdächer jetzt zusätzlich mit großen Steinen beschwert hat; auch stehen die Häuser oft eng an einen Hang oder kleineren Berg geschmiegt. Die tägliche Arbeit wechselt hier von Feldanbau zu Viehzucht, und daher sind gerade hier die charakteristischen Schafferden eher anzutreffen als an der Küste oder im Binnenland (obgleich natürlich auch die Küstenbewohner mit ihren anscheinend immergrünen Wiesen gerne Schafe oder Rinder halten – und wer kennt nicht das Bild eines grünen Deiches im tobrischen, auf dem friedlich eine kleine Herde Schafe graszt?). Diese Viehwirtschaft ist allerdings für die meisten Bewohner der tobrischen Bergbaronien, gerade wegen ihrer saftigen Bergweiden, der einzige Broterwerb.

Das tobrische Haus an sich ist großzügig und sehr geräumig. So gelangt man von der Tenne aus, die mit dem Wagen befahrbar ist und von der die Ställe abgehen, direkt in die große Wohnküche des Hauses. Hier befindet sich die einzige Feuerstelle, meist ein großer gekachelter Ofen, über der ein Schwenkbaum mit angehängtem Kessel angebracht ist. Von der Küche gelangt man in den Vorratsraum und in die Waschküche mit dem großen Badezuber. Auch gibt es in der Küche einen Durchgang zur 'guten Stube'. In diesem Raum, der auch durch den Kachelofen der Küche beheizt wird, hält sich die Familie nur zu besonderen Gelegenheiten auf, oder wenn sie zu ihren Schlafkammern will. Ansonsten spielt sich der Tagesablauf, wenn man nicht auf den Feldern zu tun hat, hauptsächlich in Stall, Tenne oder Küche ab. Da man durch diese Art zu wohnen sehr eng mit dem Vieh des Hofes in Kontakt steht, wird von dieser Lebensweise sicherlich auch der Irrglaube abgeleitet, daß der Tobrier seinem Vieh, namentlich dem Schaf, mehr zugeht, als es ratsam ist.



Typisch für den tobrischen Festungsbau: der tobrische Thurm

Die Invasion

Keiner hätte gedacht, daß die wilde und wenig erschlossene 'Randprovinz' Tobrien das Hauptziel des borbaradianischen Angriffs werden würde, gab es doch kaum relevante Boden- oder Kulturschätze zu plündern, sondern nur Natur 'im Übermaß'. Daß es genau jene Natur war, die Borbarad für seine großwahn sinnigen Pläne benötigte, dazu die weitgehend unbeachteten mythischen Stätten, die sich oft als Knoten minder und wichtiger Kraftlinien herausstellten, konnte im Frühsommer 26 Hal / 1019 BF niemand ahnen ...

Die Invasion in Tobrien ist in der **Chronologie des Schreckens** (ab Seite 23) im Detail niedergelegt, weswegen wir an dieser Stelle nicht auf einzelne Daten eingehen wollen. Die eigentliche Besetzung begann mit der Anlandung von Söldnern in Sardosk am 19. Ingerimm 26 Hal / 1019 BF und kam mit der Dritten Dämonenschlacht am 22./23. Ingerimm 28 Hal / 1021 BF zum Stillstand. Die Schergen der Dämonenkrone waren zu diesem Zeitpunkt bis zu den Kammhöhen der Schwarzen Sichel und der Trollzacken vorgestoßen und hatten das gesamte

Hinterland der Südküste erobert, während sie im Norden auf Höhe von Ebelried zum Stillstand gekommen waren. Während dieser Zeit flohen sicherlich 50.000 Menschen aus Tobrien, um in den sicheren Kernprovinzen des Mittelreichs oder gar im Bornland Schutz zu suchen; weitere 20.000 kamen während der Invasion oder den folgenden Greuelthaten ums Leben.

Nach dem Verschwinden Borbarads und der Zerschmetterung der Dämonenkrone begannen die Mächtigen Schwarz-Tobriens alsbald, die Grenzen 'ihrer' Reiche zu ziehen und eine Art von Struktur festzulegen, die Sie im folgenden beschrieben finden.

Nicht einmal der Allaventurische Konvent der Magie, der genügend Geheimnisse entdeckte, um Borbarad zu besiegen, fand heraus, warum der Dämonenmeister gerade Tobrien eroberte. Kein anderes Land birgt so viele alte, teils verloschene Nodices, Schnittpunkte magischer Kraftlinien, von denen die meisten elementaren Beschwörungen dienen: das Erdheiligtum bei Altzoll, das Septahengon, die Minen von



Schatodor, das Trigramm von Eslamsbrück, die Heilquellen von Ilsur, die Ysli-Höhen, Sumus Kate und das versunkene Isiri, die Horste der Greifen, die Horte der Kaiserdrachen, der Hängende Gletscher, der Gehörnte Kaiser. Viele dieser Unnatürlichkeiten sind keineswegs erst im Gefolge von Borbarads Rückkehr entstanden. Vielmehr existieren sie den Volkssagen und wenigen schriftlichen Quellen zufolge seit den Magierkriegen, wurden schon von den ersten Siedlern vorgefunden oder werden mythologisch mit den Kriegen zwischen Drachen, Elfen, Trolen und Goblins verbunden.

Wo sonst hätte der Öffner der Tore so viele Orte der Macht gefunden, die über die Äonen vergessen, verlassen, geschwächt oder korrumpiert wurden – bereit, die größten aller dämonischen Elementarbeschwörungen mit ihrer verworrenen Energie zu speisen? Niemand weiß, ob Borbarad in Kauf nahm oder gezielt beabsichtigte, daß sich im ganzen Land die limbischen Durchbrüche mehrten: das Orakel vom Purpurberg, die Pforte des Taphîrel, vor allem der Molchenberg von Warunk – sie zeichnen für den Wissenden ein Netz, das über die Äonen droht, über ganz Tobrien die Niederhöhlen einbrechen zu lassen.

Der typisch tobrische Flüchtling

Der Tobrier wird sich auch fern seiner Heimat stets so verhalten, wie es seit Generationen in ihm verwurzelt ist. Sicherlich wird er sehr stark emotional reagieren, wenn das Gespräch auf den Krieg kommt. Hier zeigt sich auch die stärkste Charakterprägung, da gerade dieser Krieg auch dem kampf- und kriegsgeprüften Tobrier immer wieder aufs neue Greuel und Schrecken gebracht hat. Auch wenn er seiner Heimat noch so weit entfernt ist, so bleibt ein Tobrier im Herzen immer das, was er ist: seinem Herzog und seiner Heimat treu ergeben. Das mag sich neben den urtobrischen Grundzügen wie Treue, Pflichtbewußtsein, Stolz und Genügsamkeit gerade im weit entfernten Exil auch in Traumverlorenheit, Melancholie und Schicksalsergebenheit äußern. Je nachdem, wie der Tobrier aufgenommen wird, zeigt er sich zutiefst dankbar oder aber zutiefst verstockt und schweigsam. So dankbar sie auch

Ysilia

*Oh hör, mein Freund, welch' süßer Traume mich im Schläfe fand!
Träumt' ich doch die letzte Nacht, ich wär im tobrisch' Land!
Auf grünen Hügeln funkelte der zarte Morgentau,
und erhaben lag Ysilia, Perle marmorblau.*

*In den Firunsföhren spielte lau der kühle Wind,
und irgendwo da lachte auf ein fröhlich jauchzend Kind,
die Lärch mit ihrem süßen Sang begrüßt' die Morgenstund,
und stolz flattert' der tobrisch' Wolf, weiß auf blauem Grund!*

*Im hohen Gras die Schäferin ihr sanftes Liede sang,
und Frieden in mein Herz einzog bei diesem lieblich' Klang,
ich schritt entlang am Ysisee, dem köstlich' Edelstein,
die klare Luft berauschte mich, als wär' sie süßer Wein!*

*Ich blickte in den Ysisee und sah ein Spiegelbild:
Neben mir mein Liebster stand, er lächelte so mild!
Mit seinen starken Armen er beschützend mich umschlang,
der süße Duft vom Heidekraut an all mein Sinne drang.*

*Schön spürt' ich seinen zarten Kuß, als plötzlich er verschwand!
Ich wachte auf und war so fern vom lieben Heimatland,
Und wieder zog ins Herz mir ein die bittre, Kalte Nacht.
Oh, wie ich wünschte, ich wär niemals wieder aufgewacht,
wie ich wünschte, ich wär niemals wieder aufgewacht!*

Text: Martina Nöth, nach der Melodie von 'Spencil Hill'

sind, und so sehr die Hilfsbereitschaft auch gewürdigt wird, die Tobrier erwarten allerdings auch nichts anderes als Hilfe und sehen sie als völlig selbstverständlich an, denn sie selbst hätten in solchen Zeiten keinen Deut anders gehandelt.

Die Schwarzen Lande

Meisterinformationen:

Auch, wenn wir den Begriff der 'Schwarzen Lande' auf das Eisreich, Oron und Maraskan ausgedehnt haben, ist doch für viele Mittelreicher der verlorene Osten – Tobrien, Ostdarpatien, Warunk und Beilunk – das, was man zu den 'Schwarzen Landen' zählt.

Reisen in den Schwarzen Landen

Die Straßen zwischen den Städten Tobriens (mit Ausnahme der abgeschnittenen Reichsstraße R1 von Wehrheim nach Warunk) waren selbst zu ihren besten Zeiten nur zweite Wahl. Heute sind sie häufig verfallen und verwildert. Seit den Kaiserlosen Zeiten nicht mehr erneuert, brechen Nessel, Wolfsmilch und Schierling zwischen den Steinen hindurch. Nebenstraßen sind häufig kaum benutzbar: im Frühjahr überschwemmt, im Sommer staubtrocken, im Herbst vom Regen verschlammt. Die Straßenränder sind mit Gebeinen gesäumt: borbaradianische Söldner, die von ihren seelenlosen Anführern bis zum Erschöpfungstod vorangetrieben wurden, Opfer der Deportationen und Hinrichtungen – oder Untote, die von der Sonne überrascht wurden. Dementsprechend hat die Flößerei auf den großen, flachen Strömen Tradition. Vor allem auf der Tobimora kann man die 400 Meilen zwi-

schen den Städten Galottas und Xeraans recht annehmlich überwinden. Sein Unterlauf wird gesäumt von Pfählen mit jenen Flußpiraten, die Xeraan den Tribut verweigerten.

Es gibt kaum Streuner, Vagabunden und Hausierer. Selbst Gaukler, die in der Ansicht in den Osten kamen, Musik und Kurzweil sei überall willkommen, wurden in eine der Städte getrieben. Nur wenige Händler und Botschafter sind mit offiziellen Genehmigungen unterwegs. Aber ein von Xeraan teuer erkaufte Privilegium ist bei Galotta wertlos, dessen Pässe wiederum bei Xeraan nur mit Aufzahlung. Und im Reich des Schwarzen Drachen gibt es ohnehin nichts außer Magie und Stahl, was vor der Willkür schützt.

Herbergen und Wirtshäuser

Herbergen in Ansiedlungen und Wechselstationen an den Straßen und Wegkreuzungen sind trotz der dunklen Umarmung des Bösen auch hier ein Bild, das man vielerorts vorfindet. Das Entscheidende an diesen Unterkünften ist jedoch, daß man nicht weiß, ob die Gastgeber nun guter oder schlechter Gesinnung sind.

Erhöhte Vorsicht ist allerorten gegeben; nicht nur unter freiem Himmel, nein, auch unter gewissen Dächern, wo man sich sicher fühlt,



kann das Böse lauern. Es mag sein, daß die Wirtsleute einer Wechsels-
tation im Bunde mit den Gebietern aus Warunk, Mendena oder Yöl-
Ghurmak sind und für diese frisches Blut, starke Arme, Ritualopfer
oder einfach nur Gold beschaffen.

Das Leben ist schwer, die Häscher der Heptarchen streifen durch die
Lande und suchen nach Widerständlern. Diese haben sich jedoch in
ihren Unterschlüpfen gut versteckt; eine dieser Möglichkeiten kann
z.B. eine Herberge als Deckmantel tragen. Sollte man als einsamer
Wanderer oder in einer Gruppe in eine dieser Herbergen kommen,
kann es nur von Vorteil sein, wenn man sich auf der Flucht befindet.
Das Mißtrauen der Wirtsleute und Stammgäste ist wohl zu spüren.
Es ist keine leichte Aufgabe, den Widerständlern begreiflich zu ma-
chen, daß man nicht zu den Häschern der neuen Herren gehört. So
man sich das Vertrauen dieser Kämpfer errungen hat, ist es aber gut
möglich, daß an solchen Orten Unterstützung und Material zu be-
kommen ist.

Die Menschen in den Schwarzen Landen

Terror und Tyrannei, Untote und Dämonen auf den Straßen – kein
Wunder, daß sich die Bevölkerung des ehemaligen Tobriens, ohnehin
nie für rebellisches Gemüt bekannt, unter die Knute der neuen Her-
ren duckt, um des eigenen Leben und Seelenheil willens eher weg- als
hinsieht und sich zu Meistern des Ignorierens entwickelt hat.

Längst hat man sich hier daran gewöhnt, die Namen der Erzdämonen
auszusprechen. Dieweil in Havena oder Kuslik das reine Murmeln ei-
nes Wortes wie 'Thargunitoth' das Grauen in allen Zuhörern weckt
und sogar sichtbare Effekte auslöst, hat man in den Schwarzen Lan-
den solches immer seltener beobachtet. Allerdings kümmert sich auch
niemand besonders darum, wenn ganze Straßenzüge verflucht wer-
den, Äcker verdorren, Wälder sterben oder Dörfer untergehen ...

Einige beispielhafte Charaktere finden Sie im Kapitel über die **Warun-
kei** ab Seite 86.

Trontron

**Ein Epos, dem wack'ren tobrischen Volke und dem
Hause derer zu Ehrenstein gewidmet, auf daß
Gewesenes nicht vergessen und ein jeder für die Zu-
kunft daraus lerne.**

Kunibald mein Herzog war, // tron, tron, diredidon,
höret nun, was ihm geschah: // tron, tron, diredidon,
Sein Gruß galt den Göttern, das Haupt stolz im Wind,
das Herz einer Leuin – ein tobrisches Kind.
Er trotzte mutig jeder Gefahr // tron, tron, diredidon.

Er war ein wahrer Tobrier,
stellt trutzig sich dem Feindesheer,
ein Fels in der Brandung, die Schlacht hat begonn',
die Feinde, sie schwinden, ihr 'End' scheint gekomm',
das Schicksal aber wendet sich sehr.

Denn Nagrach ist ein übler Wicht,
„Kunibald“, er leise spricht.
Der Pfeil kommt geflogen, kein Laut ihn mehr warnt.
Die Sphären erbeben, der Herzog nichts ahnt.
Erloschen ist sein Lebenslicht.

Mendena fällt noch in der Nacht,
voll Gram ein Bote hat gebracht
nach Ilsur die Nachricht von finstrem Verrat,
Dämonenpaktieren und schändlichster Tat ...
Angst und Schrecken in Ilsur erwacht.

Dämonenarchen, Söldnerheer.
Seid Ihr echte Tobrier?
Versteckt Eure Kinder und rettet die Stadt!
Dem Feinde entgegen, wer Waffen noch hat!
Ein Pesthauch weht vom Perlenmeer.

Karakile, Feuerball,
Flammen lodern überall.
Blutige Ströme durch Gassen sich ziehn,
in heilloser Panik die Menschen, sie fliehn.
Die Vögtin stirbt durch unheilgen Stahl.

„Kurkum“, träumt man, als man ruht,
dort wartet Rettung vor der Brut.
Doch unendlich fern erscheint diese Stadt,
der Traum – er verblaßt, und das Herz wird so matt ...
verschwunden ist aller Lebensmut.

Amazonen – wild und stark,
kampfgeschult bis in das Mark;
Hier kann nichts passieren, hier ist man bereit,
doch auch dieser Tempel wird sehr schnell entweiht.
Kurkum wird zum steinernen Sarg.

Prinz Dietrad mit des Kaisers Heer
in 'Eslamsbrück steht feste Wehr.
Vielhundert der Köpfe erwarten den Feind,
die tapfersten tobrischen Streiter vereint.
Firin sei gnädig, dem Herzog zur Ehr.

Auf, ihr Wölfe, alle Mann!
Blauweiß schreiten wir voran.
Doch eben gefallen durch Feindes Schwert,
der Gegner die Reihen um einen vermehrt.
Mein Bruder – tot – ficht gegen mich an.

Tobimora blutgetränkt,
bis an das Naß zurückgedrängt.
Des Sphärenschänders dämonischer Trieb
versetzt dem Prinzen den tödlichen Hieb.
Das Haupt in ew'ger Trauer gesenkt.

Doch eine Hoffnung bleibt uns noch,
Ysilias Mauern, die sind hoch,
so stolz über uns thront der Yslistein,
sollst ewig Sitz derer von 'Ehrenstein sein.
Entscheidung muß fallen noch in dieser Woch'.

Schwert der Schwerter, steh uns bei!
Setz Glut in unsren Herzen frei.
Ihr Rondrarecken, nun streitet vorn an,
will sehen, welch' Feind uns wohl trotzen noch kann.
Die Ungeduld wiegt schwerer denn Blei.

Tücke, List, Verschlagenheit,
der Feind hat unser Heer entzweit.
Von Osten sie kommen, von Westen sie nah'n
und kesseln die Stadt ein – dämonischer Plan.
Die Stadt, so scheint's, dem Tode geweiht.

Seht Ihr das Banner dort im Licht?
Des Haffax Fah'n', ich glaub es nicht.
Aus brodelnden Fluten hebt sich nun empor
dämonischer Schrecken, ihr Leut', seht euch vor.
Die Hoffnung wie die Mauer zerbricht.

Wackrer Marschall Isebeorn,
Stehst am Yslisee ganz vorn.
In ätzendem Nebel, in Schwefel und Rauch,
da hast du wie unzähl'ge andere auch
nebst Leben auch deine Seele verloren.

Die Arche tot, kein Lufthauch weht.
Der Feind in unsren Mauern steht.
Sie fallen, die Krieger, wie Blätter im Wind,
Ysilias Männer, samt Frau und auch Kind.
Des Herzogs Mutter mit Gulgari geht.

Der Herzogin die Stunde schlägt,
Getroffen sie sich niederlegt.
„Mein Herr, seid nicht traurig, so mag es geschehn,
den neuen Tag hab ich trotz allem gesehn.
Im Hause des Praios kein Laut sich mehr regt.

Vergewaltigung und Mord,
Frevel und des Bösen Hort,
Die Tempel, sie brennen, die Mauern, sie fall'n,
die Schreie der Menschen wohl niemals verhall'n ...
Wir Tobrier ziehn von Tobrien fort ...
Tron ... Tron ... Tron ... Tron ... Tron ... Tron ... Tron ...

**Text: Stefan Kroll, Knud Nommensen, André
Wiesch, Ingo Wölbern
Melodie: traditionell**



Transysilien – Galottas Dämonenkaiserreich

Das Dämonenkaiserreich für den eiligen Leser

Ausdehnung: von der Tobimora im Norden bis zum Radrom im Süden, entlang der Gipfel der Schwarzen Sichel im Westen bis etwas über die Tobimora hinaus im Osten

Landschaften: Schwarze Sichel, tobimorisches und ysilisches Hügelland

Gewässer: Oberlauf der Tobimora (ca. 300), Bendrom (165), Lagrom (100), Firdrom (85), Oberer Radrom als Grenzfluß, Yslisee, viele kleinere Seen, vor allem am Mittellauf der Tobimora

Einwohner: um 70.000

Wichtige Ortschaften: Yol-Ghurmak (um 12.000), Eslamsbrück (um 1.000), Burg und Dorf Praske (um 500), Feste Tobelstein (um 300)

Mächtegruppen: Kaiser Galotta I. (Blakharaz-Paktierer und oberster Kultist des Tyakraman-Kultes, Träger des Agrimoth-Splitters), Galottas Hofkamarilla, Lutisana von Perricum, diverse Agrimoth-

Paktierer und agrimothische Monstrositäten; wenige tobrische Freischärler, einige wenige Druiden

Garnisonen: Yol-Ghurmak (Irrhalkengarde als mobile Reserve); entlang aller Grenzen, schwerpunktmäßig südlich von Ebelried und am Kleinwardstein, bei Eslamsbrück und in Wettersklamm (meist herzoglich-tobrische Truppen und Söldner)

Unheiligtümer: das Pandämonium zu Eslamsbrück, das Agrimothäum zu Yol-Ghurmak, die Halle der Rache zu Yol-Ghurmak, das Tal Askuushaar, etliche Agrimoth-verfluchte Wälder

Sanktuarien und Basen: der Hängende Gletscher (Firn-Heiligtum) in der Schwarzen Sichel, einige Druidenwälder und Freischärler-Lager

Weitere seltsame Orte: die Insel Sumus Kate im Yslisee, die versunkene Elfenstadt Isiriel unter dem Yslisee, das Septahengon auf den Yslihöhen, einige 'Trollfesten'

Atmosphäre und Stimmung

»Streng pocht der Baron mit seinem Richterstab auf den Boden, um das herbeigetriebene Volk zum Schweigen zu bringen. Als das nichts hilft, heben zwei uniformierte Gerichtsdiener auf eine Geste des Barons hin ihre langen Peitschen und lassen sie über die Köpfe der Anwesenden tanzen. Blut spritzt, und eilig verstummt das Geschwätz der Untertanen. Nun eröffnet der Baron die Sitzung: „Im Namen des Allschenden Herrn Tyakraman, des unbestechlichen Herrn der unbarmherzigen Vergeltung allen Übels. Wir sind hier zusammengekommen, um Gericht zu halten über die Bäuerin Jappel vom Graurübenhof. Der Kläger möge vortreten!“

Langsam tritt einer der Bauern nach vorne, die Schaffellmütze dreht er unruhig in seinen Händen: „Ja Herr, ick bün der Knecht Gorrem vom Graurübenhof. Vor drie Dagen heft de Bäurin de Ernt beschaut und statt dann dem Herrn Widharcald Dank zu sagen, dat he us verschont heft, heft se dat Wort gesacht. Dat mit Peh, dennen Namen von die Storchenfrau, na, Ihr wißt schon, Herr. Dat wollt ick nur melden, weil dat is doch jatz verboten, und ick will nix Unrechtes tun, Herr.“

Majestätisch nickt der Gerichtsherr: „Ich danke dir, Knecht. Was hat die Beklagte zu sagen?“ Grob wird eine Frau mit langem, aufgelöstem Grauhaar nach vorne gestoßen, die Hände gefesselt. Schluchzend wirft sie sich vor dem Baron nieder: „Glaubt mir, Herr, ick heft dat nich Bös gemeint. Hefft doch die Mudder früher schon immer gesacht, und so sacht man dat, wenn man nich nachdenkt ...“ Das Schluchzen erstickt ihre Stimme.

„Ah“, fährt der Baron auf: „Wenn du nicht nachdenkst? Dann sagst du so etwas also öfter, gar so, daß die Kinder es hören können? Die werden wir also auch befragen müssen.“ Ohne sich um das Schreien der Bäuerin zu kümmern, ordnet er an, daß die Bauerskinder geholt werden. Inzwischen geht es vor Gericht Schlag auf Schlag weiter: „Als Geständige ist die Bäuerin Jappel zweifellos schuldig – sie hat nicht einmal versucht, ihre Unschuld zu beweisen. Also verurteilen wir sie wegen leichtfertigen Geschwätzes und dem Nennen von Götzennamen zu einer Buße in Höhe von sieben Kühen und zur Brandmarkung ihrer leichtfertigen Zunge. Zwei Kühe erhält der verdienstvolle Knecht Gorrem, weil er uns auf die Verfehlungen der Bäuerin Jappel aufmerksam gemacht hat. Im Namen des heiligen Tyakraman, so sei es.“ Dreimal stößt der Richter seinen schwarzen, mit Augen verzierten Amtsstab auf den Boden und wendet sich der nächsten Klage zu.«

Meisterinformationen:

Das Dämonenkaiserreich ist ein Reich der Gegensätze: Auf der einen Seite forcieren die Schergen des Blakharaz-Paktierers Galotta eine perverse Form von Ordnung (die doch nur Ausdruck von Willkür ist – aber auch wieder nicht so brutal und lebensverachtend wie in der Warunkel), andererseits herrscht in vielen Wäldern das von agrimothischen Manifestationen hervorgerufene Chaos, das die natürliche Ordnung auf den Kopf stellt (aber wiederum nicht so schrecklich wie im Herzen Maraskans).

Daß die Bevölkerung darob resigniert und sich den neuen Herren unterworfen hat, ja sogar die neuen Bräuche und Kulte diensteifrig nachahmt, ist verständlich, hat aber auch zur Festigung der Herrschaft Galottas deutlich beigetragen.

Daneben gibt es natürlich noch einige Widerständler, die sich in die unzugänglichen Bergwälder der Schwarzen Sichel zurückgezogen haben, und Flüchtlinge, denen es bisweilen sogar gelingt, ins Freie Tobrien zu entkommen, aber ihre Zahlen sind gering und stetig abnehmend – wie in den anderen Heptarchien auch hat die Vertreibung von heldenmütigen, menschenfreundlichen und zwölgöttertreuen Baronen und Rittern, die Zerschlagung des Zwölgötterkults und die scheinbare Ohnmacht der Götter selbst das geistige Rückgrat des Volkes gebrochen ...

In kaum einer anderen Region der Schwarzen Lande sind Dämonen so präsent wie in Galottas Reich, wo sie als Leibwächter oder Reittiere der neuen Adligen, vor allem aber als Baukolonnen ihre Dienste verrichten, und bei vielen Tobriern löst der Anblick eines Gehörnten kaum mehr Schauer aus als der eines Henkers oder Inquisitors, und auch die Verödung des Landes durch Arkhobalim oder die Spur des Omegatherions wird mit einem Schulterzucken zur Kenntnis genommen – wieder ein Fleck, „wo man halt nicht hingeh.“

Genau wie ja „nur die da oben was mit Dämonen zu schaffen haben“, wie es Dinge gibt, „die man halt nicht erzählt“ oder „die für uns eh zu hoch sind“. „Un außerdem isset doch allmol beten denn unnen in Warunk ...“



Geschichte

Zum Dämonenkaiserreich gehören viele Gebiete, die erst in der letzten Phase der Invasion besetzt wurden, teilweise (gerade in der Schwarzen Sichel) sogar erst nach Borbarads Fall.

Als wichtigste Ereignisse sind hier sicherlich die Schlachten von Eslamsbrück (29. Rondra 1020) und Viereichen (5. Travia), die Beschwörung des Omegatherions im Septahengon auf den Yslihöhen (Mitte Travia), die Verwüstung von Sumus Kate (20. Travia), der Verrat und der Fall von Praske (Mitte bis Ende Boron), die Öffnung der Passage zwischen Tobimora und Ysisee (Winter 1020) und schließlich der Fall Ysilias (18. Tsa) zu nennen.

Mit Praske und Ysilia im Besitz der Schwarzen Horden folgte dann

die Säuberung des Landes von den letzten Widerstandsnestern, bis sich Galotta im Efferd 1021 schließlich zum Kaiser ausrief und durch Belehnungen von bislang unbescholtenen Adligen des Mittelreichs für Verwirrung sorgte.

In der Schwarzen Sichel waren derweil Mauern, kleinere Grenzfeste und Wachtürme errichtet worden; um den Kleinwardstein an der Grenze zum Freien Tobrien wurde gekämpft, Galotta entsandte seine Dämonen zu Angriffen auf Havena, Wehrheim und schließlich Gareth, die von ihm beschworenen Zantim töteten König Brin; die Entführung der Thronerbin Rohaja und ihrer Schwester konnte vereitelt werden – und immer noch scheint sein Rachedurst nicht gestillt.

Vom Land und seinen Gefahren

Ausdehnung

Das 'Neue Reich' Kaiser Galottas I. erstreckt sich über die Mitte und den Westen Tobriens mit dem Zentrum in Yol-Ghurmak, wie das frühere Ysilia heutzutage genannt wird. Formell umfaßt es das gesamte Mittelreich von Havena bis Mendena, doch wird es im Osten durch die Schwarze Sichel, im Westen durch die Lande Xeraans und im Süden durch das Machtgebiet Rhazzazors begrenzt.

Bezeichnend ist, daß Dämonenkaiser Galotta I. darauf beharrt, daß in allem die Form gewahrt wird, die er als Hofmagus in Gareth kennen gelernt hat. Das Reich hat Provinzen, Grafschaften, Marken und Baronien, die weitestgehend in den alten Grenzen bewahrt wurden – nur die Namen wurden dort geändert, wo sie sich auf Götter oder Heilige beziehen.

Kaisermark Yol-Ghurmak: Die frühere Grafschaft Ysilia liegt im Westen der Tobimora und bildete einst den Kern Tobriens. Auch heute stellt sie eine Mitte dar, nämlich die des Dämonenkaiserreiches von Galotta. Dichte Wälder wie der sagenumwobene Nebelwald am Ysisee prägen die Landschaft.

Herzogsmark Sokramor: Die frühere Mark Osterfelde trägt heute den legendären Namen der Schwarzen Sichel und wird als Erblehen des Herzogs Arngrimm betrachtet – in der alltäglichen Realität bedeutet dies, daß der Herzog mehr oder minder vom ohnehin schon mit Intriganten überlaufenen Dämonenkaiserhof in Yol-Ghurmak in die Wildnis im Westen verbannt wurde. Nicht allein gelegentliche Angriffe aus Weiden machen dem Herzog das Leben schwer, auch die Goblins der Berge haben sich nach Borbarads Fall als erstaunlich eigensinnig und ungehorsam erwiesen. Als Herzöglicher Vogt fungiert übrigens der Verräter Rondradan von Streitzig.

Grafschaft Taubrimora: Einst die Grafschaft Tobimora, ist von dieser Landschaft vor allem zu sagen, daß sie im Süden das umstrittene Eslamsbrück umfaßt und im Norden direkt an die noch von den freien Tobriern gehaltenen Gebiete angrenzt. Von allen Regionen des Dämonenkaiserreiches erlebt sie die häufigsten Kriegszüge und Überfälle, denn während von Süden her immer wieder einmal die Drachengarde Opfer für Rhazzazor verschleppt, unternehmen von Osten her die Prälaten der Piratenküste Raubzüge, um den Siebten für Portifex Xeraan zusammenzuplündern.

Grafschaft Draconia: Die Mark Drachenstein zählt nur nominell zum Dämonenkaiserreich – denn sieht man einmal von gelegentlichen Übergriffen des drachischen Titulargrafen Lessankan im Südwesten der Grafschaft ab, ist sie fest in der Hand der freien Tobrier, da sie von

Lessankans Vater, dem weit mächtigeren Kaiserdrachen Apep bewacht wird. Die einzige Ausnahme bildet das umkämpfte Gebiet am Sichelstieg, der Südteil der Baronie Eisenrath.

Grafschaft Vallusa: Mit der früheren Grafschaft Misamund verhält es sich ähnlich: Es ist eher dem Perfektionsstreben Galottas zuzuschreiben, daß er die weitgehend in Xeraans Hand befindliche Grafschaft auch nominell seinem Imperium einverleibt hat. Außer im äußersten Westen der Grafschaft (um genau zu sein, einen Steinwurf nach Misafelden hinein) besitzt Galotta hier keinen Einfluß.

Die Schwarze Sichel

»Die Schwarze Sichel, ein bizarr aufgetürmtes Schiefergebirge, verläuft leicht bogenförmig entlang der Provinzgrenze zwischen Tobrien und Weiden und bildet, wie Ihr wißt, zusammen mit den Drachensteinen im Norden und den Trollzacken im Süden einen natürlichen Wall zwischen Tobrien und den inneren Provinzen. Die dunkle Färbung des Schiefers gab dem bis zu 2.600 Schritt hohen Gebirge seinen Namen. Die Sichel ist den Rotpelzen seit ehedem eine Heimstatt (in der wir Menschen niemals wirklich Fuß fassen konnten), und dieser Tage gebärden sie sich wieder wie toll, lassen sich von den Schergen des Feindes anwerben und unternehmen kleinere Angriffe auf die umliegenden Weiler und Dörfer der Grenz- und Gebirgsbaronien Tobriens.

Unser Hauptaugenmerk sollte jedoch einer anderen Kreatur gelten: dem Kaiserdrachen Lessankan in seinem Hort auf dem Drachenthron, einem etwa 2.500 Schritt hohen Gipfel nahe des unheimlichen Purpurbergs.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Das Orakel vom Purpurberg

»Am Fuße des Naira Kageja in der Schwarzen Sichel liegt eines der vielen Mysterien Aventuriens: das Orakel vom Purpurberg. Seinen Namen erhielt es durch die Flechten, die die östliche Flanke des Berges bedecken und einzig und allein hier wachsen. Bei Sonnenuntergang – nicht bei Sonnenaufgang – leuchten sie in einem hellen Purpur. Besonders am Fuße des Berges wächst das Purpurgeflecht recht dicht und umschließt hier einen finsternen Höhlenschlund. Folgt man dem Gang, der sich am Ende der Höhle anschließt, in die finstere Tiefe des Berges, so kommt man zu einer tiefen Spalte, die den Weg abschließt. Sodann fragt eine Stimme aus dem Finsternen, und selbst mit dem Licht einer Blendlaterne kann man nicht das andere Ende des Einschnittes in Sokramors Leib erhellen und den Sprecher erblicken: „Was ist Euer Begehrt, sprecht oder laßt uns allein.“ Stellt man eine Frage oder will die Lösung eines Problems wissen, so erhält man in den meisten



Fällen Rat. Allein der Preis ist hoch, ein Teil der Lebenskraft verläßt, wenn auch nicht auf Dauer, den Fragenden.»

—aus einem Vortrag an der ehemaligen Warunker Philosophenschule

Meisterinformationen:

Das Orakel ist **Bronn**, ein uraltes, vampirisch lebendes Wesen (das sich weder Boron noch dem Namenlosen zuordnen läßt). Der Geist seiner Gefährtin **Vajhar**, ein Wesen wie er selbst, ist auf Grund eines magischen Zwischenfalls seit Äonen zwischen den Sphären gefangen. Sie ist es, die für ihn die Fragen an Wesen richtet, die andere Sinne haben als normale Sterbliche – Wesen anderer Sphären, die angeblich sogar einen Blick in Satinavs Buch werfen können. Dafür raubt Bronn den Fragestellern für sich, Vajhar und die Antwortgebenden einen Teil ihrer Lebenskraft (2W6 Punkte LE und W20 Punkte Sikaryan).

Das Purpurbergorakel ist eine der wenigen Weissagestätten, die nicht den Kirchen der Zwölf unterstellt sind wie etwa das Praios-Orakel auf der Zyklopeninsel Balträa oder das Orakel der Hesinde zu Altaia.

Lessankan

»Die Soldaten des Reiches sollten sich gehörig in acht nehmen vor diesem Wesen, denn vor kurzer Zeit offenbarte er den verbündeten Edlen aus dem Horasreich, daß kein größerer Haufen Bewaffneter mehr den Sichelstieg zwischen dem Zwölfgöttlichen Tobrien und dem Herzogtum Weiden überqueren dürfe. Die Macht dieses Drachen darf nicht unterschätzt werden, denn er ist der Sohn – und erklärte Feind – unseres neuen Verbündeten, des Markwarts der Drachensteine: Apep dem Kaiserdrachen. Wem Lessankans Treue gehört (außer sich selbst), ist noch unklar, allein es ist zu vermuten, daß er mit dem Dämonenmeister oder einem seiner Vasallen (vielleicht gar dem Schwarzen Drachen Rhazzazor?) ein Bündnis geschlossen hat; mit dem gemeinsamen Ziel, das Zwölfgöttliche Tobrien in die Knie zu zwingen, den Sichelstieg zu besetzen und Apep zu vernichten.

Leider muß befürchtet werden, daß von den gut zwei Dutzend kaiserlichen Silberminen in der Schwarzen Sichel ein Großteil in Feindeshand gefallen ist. Fünf derselben befinden sich noch auf umkämpftem Gebiet nördlich des Tobelsteins, der größten und wichtigsten Feste im ganzen Gebirge, und fördern nach wie vor für Gareth das kostbare Edelmetall. Die Minen sind immer wieder Ziel von Vorstößen beider Seiten.

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Feste Tobelstein

Die abgelegene, schwer erreichbare Burg in der Nähe der Quelle der Tobimora ruht, wie viele der tobrischen Festungen, auf äonenalten Fundamenten – und dies ist wahrscheinlich der Hauptgrund, warum gerade hier, in einem Vorgebirge der Sichel, eine solch mächtige Anlage steht, denn weder zur Bewachung des Sichelstiegs noch zur Bezähmung der Goblins ist sie recht von Nutzen. Nichtsdestotrotz kann die Feste bis zu einem kompletten Regiment beherbergen (und auch die Keller und Speicher bieten genügend Raum für entsprechende Vorräte), jedoch hält Reichsrichterin Tyakradane von Falkenstein hier nur ein Banner ihrer persönlichen Leibwache unter Waffen (das allerdings fast allen Vorstößen tobrischer Freischärler trotzen könnte).

Hängende Gletscher des Firun

»Das älteste Mysterium, wichtigste Heiligtum und faszinierendste Naturschauspiel in der Sichel aber ist der Hängende Gletscher des Firun. In ei-

nem für Menschen nahezu unzugänglichen Hochtal (und kaum einer kennt auch nur den Weg dorthin) erhebt sich unvermittelt eine 250 Schritt hohe Wand aus bläulich schimmerndem Eis. Im Schatten des wundersamen Gletscherüberhangs befindet sich der Eingang zu einem Firun-Heiligtum, welches tief im Herz des Gletschers liegt und durch Spalten und Risse im Eis erreichbar sein soll. Die meisten Firun- und viele Ifirn-Geweihte pilgern zumindest einmal in ihrem Leben dorthin (und viele kehren, da sie einheimische Führer verschmähen, nicht mehr zurück), und auch alle anderen Kreaturen des Gebirges scheinen diesen Ort zu verehren oder doch zumindest respektvoll zu meiden, denn unter dem Gletscher begraben – so sagen die frommen Legenden – liegt die geschlagene Kreatur des Namenlosen.»

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Meisterinformationen:

Zusammen mit dem Ungeheuer vom Neunaugensee und dem Monstrum unter dem Burgberg von Warunk bildet die hier liegende Kreatur große Teile des Omegatherions, jener Vielleibigen Bestie, die während der Rückkehr des Namenlosen vom Dämonensultan selbst auf die Schöpfung losgelassen worden sein soll. Teile der Bestie, die die alananischen Prophezeiungen 'die letzte Kreatur' nennen, wurden von Borbarad selbst wiederbelebt oder erneut beschworen – und auch, wenn das (Zusammen-)Wachsen der Bestie durch den Zwölfeinigen Bannfluch von Perainefurten aufgehalten werden konnte, ja sogar viele Teile vernichtet wurden, so ist die Präsenz des Omegatherions – neben den elementaren Verwüstungen des Agrimoth – doch hauptverantwortlich für die Schändung des Landes.

Einem Firungläubigen, der das Heiligtum im Hängenden Gletscher aufsucht, mag eine Vision zuteil werden, in der er eine schwarze, sich windende Masse unter dem Eis begraben sieht, verbunden mit dem Gefühl, daß zumindest dieser, Firuns, Bann noch Bestand hat. Tot und geschlagen ist dieser Teilleib der Bestie jedoch nicht ...

Askushaar

Irgendwo zwischen Bendrom und Tobimora soll in den Hügeln auch ein mit Agrimoths Macht geschaffenes Tal liegen, in dem Galotta abseits der Hektik seines Palastes und der Bauarbeiten in Yol-Ghurmak seinen Forschungen nachgeht. Gerüchteweise handelt es sich um einen Ort, der besonders Widharc-al-gefällig ist; andere Gerüchte wollen aber auch wissen, daß das dort bestehende Laboratorium von einem Erdbeben vernichtet wurde.

Die Schwarzen Wälder des Widharc-al

Gerade die Wälder der ehemaligen Mark Osterfelde und der Landgrafschaft Ysilia scheinen besonders unter den massiven Agrimoth-Beschwörungen durch Galotta und seine Schergen zu leiden, wobei sich kaum unterscheiden läßt, was 'Nebenwirkung' und was beabsichtigte Verseuchung ist. Zumindest für einige Waldstücke in der Schwarzen Sichel kann man deutlich von letzterem ausgehen.

»Sichtbar ist zunächst die Anhäufung unheimlicher Pflanzen wie Schwarzdorn und Nachtschatten sowie die Abwesenheit von Blutblatt; Ogerbeerennranken, Brennesseln und Eitriger Krötenschemel nehmen überhand. Firunsföhren und Erlen sind zunehmend mit krebssigen Knollen und Wucherungen bedeckt, manchmal meint man sogar gequälte Gesichter zu erkennen. Oft sind Steine und Pflanzen mit unerklärlicher Asche oder Ruß überzogen.



Es ist unnatürlich trocken, unheilige Böen brausen durchs Geäst, die widerlichen Gerüche werden mancherorts fast greifbar. Die Auerochsen und Schwarzbären sind so bösaartig wie nirgends sonst.

Insbesondere die Lieder der Elfen berichten vom widir arc, dem Schwarzen Wald, und daß sein Wuchern, wenn ihm kein Einhalt geboten wird, letztlich zu Katastrophen wie der Dämonenbrache führen kann.»

—Bericht der Jäger Trolliosch Vicar und Zorjan an das Blutbanner in Ilsur

»Überaus häufig findet man in jenen Wäldern, die von einer Schwarzen Kröte oder einer Schwarzen Eiche beherrscht und verwandelt werden, beutegreifende, fleischfressende Pflanzen, die das Verhältnis von Jäger und Gejagtem umzukehren versuchen. Alles, was Wurzeln und Äste einer bestimmten Stärke aufweist, kann schnell zu Fallstrick oder Henkerschlinge werden; schlagende Äste sind keine Besonderheit, und mit bunten oder süß duftenden Blütenkelchen lockende Pflanzen, die dann zuschnappen, ätzenden Schleim oder Gift absondern, sind im Herzen jener Wälder eher die Regel. Vieles dessen, was man als 'Wahnsinn' und 'dämonische Erregung' an den Tierarten in jenen Wäldern bezeichnet, scheint daher zu rühren, daß diese Tiere erkannt haben, daß allein ständige Bewegung und vorausschauende Aggression ihnen ein Überleben sichert (was nicht heißt, daß dies für den Menschen, der sich in einem solchen Wald gefangen sieht, angenehmer wäre).

[...] Neben allen Manifestationen des 'widir arc' darf nicht vergessen werden, daß die AGM-Präsenz in diesen Wäldern auch niederhöllische Effekte an Wind, Feuer und Fels hervorrufen kann. Vor allem Lagerfeuer seien in diesem Zusammenhang erwähnt, deren Belebung bestenfalls die darüber gebratene Nahrung vernichtet, schlimmstenfalls aber eine Art von Gegen-Dschinn hervorbringen kann.

[...] Außer Erkenntniszaubern ist vor allem mitgeführtes Blutblatt von Nutzen, da es in den Randgebieten jener Wälder offensichtlich gut gedeiht (was darauf schließen ließ, daß hier 'unverseuchte Kraft' herausgedrängt wird), während es in den gefährlichen Bereichen schnell verdorrt. Allein, mit offenen Augen lassen sich die von Ranken überwucherten Skelette von Kleintier, ja auch von Menschen ohnehin bald entdecken.«

—aus einem Bericht an den Hesinde-Tempel zu Kuslik, gezeichnet 'RCS', undatiert, vermutlich Boron 1022

Meisterinformationen:

Die wiederholten und anhaltenden dämonischen Manifestationen rings um Yol-Ghurmak haben dazu geführt, daß die transylischen und tobimorischen Wälder vielerorts von einem unheiligen Fluch befallen sind. Diese Verwandlung geht von den Beschwörungsplätzen und Wegen der Dämonen aus, befällt nahe magische Kraftknoten und breitet sich entlang der Kraftlinien aus.

Viele dieser neuen Widerlichkeiten scheinen übrigens Perversionen von heiligen Pflanzen der Zwölfe zu sein. So wird von der Schwarzen Praiossonne berichtet, einer Mißgeburt, die sich fast

nur in Tobrien findet, von schwarzen Schwertlilien und schwammig aufgedunsenen Steineichen, vom hochgiftigen purpurnen Fingerhut und von Stinklauch, schließlich auch von Blutrosen und Schwarzem Wein, wie man sie auch (und vor allem) in Oron antrifft. Fast all diesen Pflanzen ist eigen, daß sie giftig sind und als beutejagend gelten müssen. (Interessanterweise scheint die in Tobrien wachsende Alraune von all diesen Veränderungen nicht betroffen zu sein, ja sie scheint ihr magisches Potential sogar noch gesteigert zu haben.)

Ist Unkraut schon kaum auszurotten, so sind diese dämonisierten Pflanzen selbst mit Stahl und Feuer nicht mehr zu beseitigen. Allerdings haben wegen der Schändung vierer der sechs Elemente die zwei anderen Elemente auf diese Unnatur die Wirkung eines heiligen Purgificiums: Reines Wasser oder Eis zerstören die dämonischen Böden und Gewächse, als werden sie Flammen und Hitze ausgesetzt. Die Unnatur geht in Dämonenfeuer auf, verwandelt sich in stinkende Asche, zerfällt zu heißem Staub. Danach ist der Fluch gebannt und die Natur kann wieder ihren Lauf nehmen. Wasser und Eis müssen allerdings bewußt eingesetzt werden. Das Wetter Efferds und Firuns wird durch die Macht Widharcals aus den Wäldern gebannt, vergeblich wartet man hier auf Regen oder Schnee.

Mehr zu agrimothischen Manifestationen in den tobischen Wäldern finden Sie im Abschnitt **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** auf den Seiten 71ff., speziell unter den Einträgen *Agrimothische Mutationen, Arkhobal, Tuur-Amash und Widharcals Wahn.*

Der Druide vom Schwarzen Wald

Etlichen alten und dunklen Waldstücken in Tobrien, die den Dörflern der Umgegend unheimlich erscheinen, wird eine Hexe oder ein Druide im tiefsten Inneren nachgesagt, doch selten ist mehr als ein Kern Wahrheit an solchen, meist sehr alten Geschichten. Sehr oft auch sind





die Zauberkundigen der Sagen längst in Borons Hallen eingegangen. Über einen gar nicht einmal großen Wald an der Grenze Transsiliens zur Schwarzen Sichel hin gibt es ebensolche Gerüchte – doch diese sind neueren Datums. Die Gerüchte sprechen von widernatürlichen Pflanzen und dämonisch verwandelten Tieren, die im Widerstreit mit garstigen Feenwesen und einem finsternen Diener Sumus ständen. Im Ringen dieser beiden Seiten käme jedes denkende Wesen, unschuldig verirrt oder übermütig hineingestolpert, um seinen göttergegebenen Verstand und nicht selten um sein Leben, so daß kaum jemand freiwillig den selbst im Praiosschein schattigen Wald betreten mag. Nur ein Held sei in der Lage, die Berge hinter ihm zu erreichen und damit seine Freiheit von der Knechtschaft des Heptarchen zu erlangen.

Die Tobimora

»Die Tobimora, lebensspendende Hauptschlagader Tobriens, durchzieht über 450 Meilen lang das Land auf ihrem gewundenen Weg zum Perlenmeer. Sie entspringt in der Schwarzen Sichel am Fuße der Feste Tobelstein, speist unterwegs einige kristallklare Gebirgsseen und schattige Waldweiher, ehe sie im Westen der Baronie Kleinwardstein knappe hundert Schritt in die Tiefe stürzt – die Nardesfälle – und nach dem Zufluß von Kevân und Tizam deutlich breiter und behäbiger weiterfließt. Durch das tobimorische Hochland windet sich der Fluß an Eslamsbrück vorbei bis hinab ins Mendenische, wo er bei der Hafenstadt Mendena in die Tobrische See mündet.

Bis vor etwa 3.000 Jahren, so besagen alte Legenden, durchfloß die Tobimora auch den Yslisee vor den Toren der Herzogenstadt Ysilia; im Zweiten Drachenkrieg jedoch mußte sich der Fluß elementaren Gewalten beugen und ein neues Bett suchen. So entstand zwischen Fluß und See eine Hügelkette, die Ysliehöhen, in der sich das Septahengon, ein uralter Steinkreis aus schierem Obsidian, verbergen soll, wo der Dämonenmeister selbst angeblich das verfluchte Omegatherion beschworen hat.

Wichtig ist aber nochmals zu erwähnen, daß es keine Verbindung der Tobimora zum dämonisch verderbten Yslisee gibt. Dennoch sollte jeder Zwölfgöttergläubige mit einer gesunden Portion Vorsicht über den Fluß setzen oder sich gar seinen Fluten aussetzen. Zwischen Mendena und Eslamsbrück wurden wiederholt Kreaturen aus dem Gefolge der Tiefen Tochter im Wasser gesichtet, die so manchem Bäuerlein und Hirten, ja selbst einigen meiner Männer das Leben kosteten. Gerade im Bereich der Ysliehöhen sind die Ufer der Tobimora – wie auch des Yslisees – sehr sumpfig und von vielen kleineren Seen und Altarmen umgeben, die früher nur Brutstätte für Fliegen, heute jedoch für weitaus üblere Wesen dienten. Weiter stromaufwärts merkt man jedoch recht schnell, daß die Geweihten des Herrn Efferd im Zwölfgöttlichen Konzil auf der Brücke von Ebelried regelmäßige Flußweihe- und -segnungen zelebrieren, die ein Überleben in den Mauern der Stadt überhaupt erst möglich machen. Efferd sei's gedankt!«
—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Meisterinformationen:

Die Behauptung, es gäbe keine Verbindung zwischen der Tobimora und dem Yslisee, gilt in dieser Form seit dem Winter 1020 nicht mehr, seit borbaradianische Beschwörungskunst ein ohnehin bereits mit kleinen Seen bedecktes Tal in den mittleren Ysliehöhen absenkte, in Sumpf verwandelte und so eine Verbindung zwischen den beiden Gewässern schuf, die zwar nicht von Schiffen und Booten, wohl aber von einer der Dämonenarchen passiert werden konnte – eben jener, die den Sturm auf Ysilia unterstützte und den Fall der Herzogenstadt besiegelte. In diesem sumpfigen Tal, wie auch in den genannten Uferseen und Altarmen sollen noch heute Ulchuchui leben, ja

sich sogar einige Hummerier ansässig gemacht haben, die damit so etwas wie die 'Vorposten' von Xeraans Herrschaft darstellen.

Die Ysliehöhen selbst sind ein schroffes, zu guten Teilen unwegsames, im Süden mit Heidekraut und Dornicht bedecktes, im Norden dicht bewaldetes Hügelland, das durch die magischen Manipulationen der Borbaradianer angeblich seine Gestalt gewandelt hat, so daß kaum ein Einheimischer sich hier noch zurechtfindet. Was mit Sicherheit gesagt werden kann, ist, daß hier viele Wälder Agrimoths Fluch tragen, ja, daß auch der Grund an vielen Stellen Widharcals Willen folgt.

Hier auf den Ysliehöhen findet sich auch das **Septahengon**, ein uralter Steinkreis aus großen Obsidianquadern (und dies, obwohl es auf viele Dutzend Meilen hinaus keine Vulkane gibt), der schon zu Zeiten der Alhanier als Kultplatz genutzt wurde, der aber wohl auf noch ältere Äonen zurückgeht. Im Laufe der Jahrhunderte war der verborgen gelegene Zirkel immer wieder Ort großer Beschwörungen seitens der tobrischen Druiden, örtlicher Hexen- und Magierbünde – und hier beschwor Borbarad höchstselbst im Travia 27 das Omegatherion, dessen Spur sich glücklicherweise nie bis hierhin zog. Heutzutage wird das Septahengon stets von einem Banner der Irrhalkengarde bewacht, und es heißt, daß Galotta selbst die schwierigsten Invokationen hier vollziehe.

Der Yslisee

Mit 50 auf 30 Meilen maximaler Ausdehnung ist der Yslisee einer der größeren Seen Aventuriens und sicherlich einer der geheimnisumwittetsten. Umgeben von teilweise meilenbreiten Schilf- und Röhrichtgürteln, in denen sich auch Carlogbinsen und Wasserrausch, gerüchteweise sogar Kairanrohr verbergen, liegt der See gerade in den Sommermonaten unheimlich glatt (daher auch der bisweilen zu hörende Name 'Elfenspiegel') vor dem Betrachter. Von der Stadt Ysilia (jetzt: Yol-Ghurmak) abgesehen, säumen nur wenige Ansiedlungen das Ufer, die meisten davon winzige Fischerdörfer mit eher wunderlichen Bewohnern, an denen selbst die Invasion spurlos vorübergegangen scheint (zumal der Fischfang auf Schmierkarpfen und Harnischwelse nie ein sonderlich einträgliches Gewerbe war).

Die Tiefe des Yslisees wurde nie ausgelotet, doch scheint er deutlich unterschiedlich tief zu sein, flach im Osten und Süden und tief vor Ysilia. Die sumpfigen Südufer des Sees, die Ysliehöhen im Osten und der Höhenzug der 'Kleinen Sichel' in Viereichen im Westen deuten übrigens an, daß der Yslisee einst wohl noch etliche Rechtsmeilen größer war als heute und daß der Nebelstein, an dem sich die Viereichener Trollfeste erhebt, wohl früher eine Insel war.

Sumus Kate

Im südlichen Drittel des Yslisees liegt eine kleine Insel von vielleicht drei auf fünf Meilen, die schon seit jeher von Mythen und Sagen umgeben ist – von einigen Sandbänken und kaum hundert Rechtschritt großen Flecken abgesehen die einzige Insel im See. Während einige Quellen behaupten, die Insel sei die Spitze des Burgbergs von Isiriel, gehen die meisten Erklärungen doch dahin, daß der Ort den Druiden Tobriens heilig war und ist, was auch die häufig um die Insel liegende Nebelbank und ihre faktische Unerreichbarkeit erklären würde.

Im Verlauf der Invasion wurde hier auch eine der Stützen des tobrischen Widerstands ausgeschaltet: Während ein Gutteil der Druiden sich auf der Insel darüber beriet, wie gegen den borbaradianischen Feind vorzugehen sein, erbeute am 20. Travia 1020 die Erde. Vom Festland aus



konnten Feuerlohen und magische Entladungen gesehen werden, auch von riesigen Windhosen und von Dschinnen war die Rede. Ob die Druiden einen Gegenzauber gegen Borbarads Omegatherion-Beschwörung versuchten oder ob sie von Dämonen aus Agrimoths Gefolge angegriffen wurden, läßt sich nicht mehr klären, denn keiner der Sumudiener wurde je wieder gesehen.

Meisterinformationen:

Sumus Kate kann heutzutage in der Tat als Sanktuarium betrachtet werden, das vor allem Sumu-Anhängern Kraft und Selbstvertrauen wiedergibt – allein, die Insel ist mit Sicherheit von Ulchuchui umlagert, und an ihren Ufern kämpfen charyptide und agrimothische Kräfte gegen die reinen Elemente, so daß es kaum möglich scheint, die Insel zu erreichen.

Isiriel

Schon zu den Zeiten der Al'Hanier war die versunkene 'marmorblaue' Stadt der alten Elfen kaum mehr als eine schwache Erinnerung, während des Herzogtums sogar nur noch ein Märchen – heute aber ist es verbotenes Wissen. Denn eine Stadt, nach der der Dämonenkaiser selbst suchen läßt, kann nicht so mythologisch und nebulös sein, oder? Zumindest gab es in den letzten Jahren und Jahrzehnten immer wieder Erscheinungen und magische Manifestationen, die im Yslisee auf 'mehr' hindeuteten (auch auf mehr als das Wirken der Druiden), so etwa die häufigen Sichtungen geisterhafter Pferde, die über die Wellen liefen (häufig in Efferdnächten), das alle sieben Jahre übermäßig häufige Auftreten von Carlog und Wasserrausch im See, von Pestsporenpilz und Wirselskraut am Ufer (zuletzt 1017) oder die bisweilen angeschwemmten filigranen Schmuckstücke aus Mondsilber.

Es ist zu bezweifeln, daß dort unten, wo man bisweilen weißes, blaues und silbernes Schimmern zu erkennen glaubt, noch Elfen leben, aber Galotta scheint entschlossen, zumindest ihre Schätze zu rauben – und mit Leonardos Taucherglocke hat er dazu sogar ein Mittel an der Hand. Andererseits sollen im See aber die oben erwähnten Wesen leben, die eher Xeraan als Galotta gehorchen ...

Transysilien

Nördlich und östlich der Tobimora liegt das Transysilien genannte Hügelland, das im Norden in die Vorberge der Drachensteine übergeht. Das Gelände ist zerklüftet und mit dichtem Wald bedeckt, und da es im Osten auch die Grenze zwischen Xeraans und Galottas Einflußgebiet darstellt, ist es zum einen von den Truppen und Monstrositäten beider Herren als Aufmarschgebiet begehrt, zum anderen aber auch einer der Hauptzufluchtsorte der verbliebenen tobrischen Freischärler, vor allem derjenigen aus Alst (in den nördlichen Wäldern) und aus Ilsur, Eslamsbrück und Rauffenberg (im Gebiet nördlich von Eslamsbrück). Die Baronie Kummersfelden dagegen, am Ostufer der Tobimora gelegen, ist fest in der Hand Yelnans von Dunkelstein, eines Überläufers und strammen Anhängers von Galotta.

Freischärler

Über ganz Tobrien verteilt, aber besonders häufig in Transysilien, finden sich etwa ein Dutzend größere Freischärlergruppen mit Namen wie *Jarlak's Jäger*, *Wolfsfang* oder *Herzogstreu*, meist um zwei Dutzend Köpfe stark und um einen Kern ehemaliger Gardistinnen und Gardisten organisiert, häufig mit familiärem Anhang, schlecht ausgerüstet,

unterernährt, aber mit guter Ortskenntnis und eisernem Willen zum Durchhalten ausgestattet.

Da sich jedoch zum einen die Bevölkerung häufig mit den neuen Herren abgefunden hat, zum anderen Angriffe auf Einrichtungen der Heptarchen meist blutige Repressalien an der örtlichen Bauernschaft nach sich ziehen, stecken die Freischärler in einer Zwickmühle und beschränken ihre Aktionen meist auf das Verbergen und Ausschleusen von Flüchtlingen, gelegentliche Nadelstiche an den Grenzen der Heptarchien und das Arrangieren von 'Unfällen', die gerade in den dämonisch manipulierten Gebieten nicht unbedingt selten und damit unauffälliger sind ...

Eine der Hauptstützen des tobrischen Widerstands ist die *Wolfsfährte*, eine kleine Gruppe von Spähern und Waldläufern im Dienste Herzog Bernfrieds, die den Kontakt zwischen den einzelnen Freischärlergruppen, dem Blutbanner in Ilsur und dem Herzogshof in Peraine furten aufrecht erhält.

Sanktuarien sind sowohl in Transysilien wie auch in der Schwarzen Sichel (dem zweiten Zentrum des Widerstands) eine Seltenheit, jedoch gibt es genügend abgelegene Täler und dichte Wälder, in die weder die Häscher der Heptarchen noch ihre Dämonen bislang vorgedrungen sind, doch strebt gerade Galotta danach, Wald um Wald mit Tuur-Amashya und Arkhobalim zu verseuchen, so daß die Rückzugsgebiete immer kleiner werden. Um dem entgegenzuwirken, haben sich den Freischärlergruppen auch häufig Druiden angeschlossen, während Geweihte der Zwölfgötter eher selten sind (letztere gehören dem Blutbanner an). Da es keine festen Orte gibt, die entsprechend verteidigt werden müßten, sind die meisten Freischärlergruppen hoch beweglich und verbleiben selten länger als zwei Wochen an einem Lagerplatz.

Gestrandet

»Inmitten Transysiliens, wo sich schroffe Hügel aus schrägstehenden Kalkplatten und Steilabbrüche aus dem weiten Umland erheben, liegt auf einer windigen Hochebene ein gestürzter Baum. Dies wäre nun nichts besonderes, wenn diese 'Baumruine' nicht über siebzig Schritt lang und mit vier monströsen Holzhörnern und acht knorrigen Spinnenbeinen versehen wäre: Eine der gigantischen Dämonenarchen des Perlenmeeres ist hier, fernab von jedem Gewässer, gestrandet. Närrische Borbaradianer wollten sie vor zwei Jahren als Mauerbrecher verwenden, um die wehrhaften Thürme der transysilischen Edlen dem Erdboden gleichzumachen. Doch je mehr sich die Arche vom Meer und den chryptothischen Flüssen entfernte, desto mehr verlor sich ihre dämonische Kraft, bis sie im Hochland knarrend zusammenbrach und die Hummerier halb wahnsinnig vor Landangst in alle Himmelsrichtungen davonstürmten.

Heute ist der Ma'hay'tam von verdorbenem Moos, Talaschin und Blutblatt bewachsen, ein gewaltiger 'Kiefer' am Maul ist abgebrochen, die Borke rissig und abgeblättert. Ohne Leben ist das Ungetüm dennoch nicht: Wo sich ein Spinnenbein in das Gestein gekrallt hat, verkündet ein Tavernenschild Zum Alpenpfuhl. Des Nachts betreibt in der Maulgrotte die geisterhafte Uglinde, einst Söldnerin, ein skurriles Gasthaus, in dem menschliche Schergen, Grolme und allerlei Widernatürlichkeiten zusammenkommen. Dann erzählt die Wirtin von den modrigen Hummerierkammern im Schiffsbauch, dem verwachsenen Geschützturm, auf dem zwei Baumdrachen horsten, den diebischen Tiefzwerge, die von ihren Gewölben einen Tunnel zur Arche geschlagen haben, und vom Beutegut aus der Burg von Ilsur, das noch immer in den Tiefen der Holzruine zu finden sein soll. Die Gäste stimmen brummend zu: Uglinde muß es ja wissen, sie war schon immer hier – doch nie woanders, denn sie ist eine Gefesselte Seele.«

—eine Mär aus dem Tobrischen, so gehört in einer Schänke in Vallusa



Das Pandämonium von Eslamsbrück

»Wir erreichten die Brücke von Süden her, nachdem wir den finsternen Rabenberg, wo der Verräter Lucardus mit seinen Leichen residiert, hinter uns gelassen hatten. Unter den Zöllnern, die unsere schaurige Fracht inspizierten, war mindestens einer, der ein rotes Mal wie von einer Würgeschlinge um den Hals hatte – ein BLK-Paktierer, möcht' ich meinen.

Etwa eine Meile vom nördlichen Ufer entfernt erhob sich der Stumpf eines Bauwerks, um das Horden von Dämonen, Untoten und Golems herumkrochen und -schwärmten wie Maden um einen Kadaver. Der Boden dort war aufgebrochen, teilweise konnte ich auf die Entfernung große Blutpfützen erkennen, teilweise aber auch Eisschollen – und das im frühen Efferd! Die Luft um den Bau flirrte und ließ es mal größer, mal kleiner scheinen, mal verschwommen, mal überaus klar. Es handelt sich wohl um den Stumpf einer gigantischen Pyramide mit vielen Seitenflächen; Hohlräume konnte ich nur wenige erkennen. Es scheint, als ob sich hier Paktierer aus allen Schwarzen Reichen versammelt hätten, wenn man von den dort aufgezogenen Bannern schließen darf. Außer den Söldnern in Eslamsbrück habe ich keine Truppen gesehen, die das Bauwerk bewachen.

Die Stadt selbst hat der Tyrann zu einer Feste ausbauen lassen, in der nur noch wenige Menschen leben, die einem normalen Tagwerk nachgehen – die meisten Spitzenklöppler wurden in 'die Stadt' deportiert (denn es soll nur noch eine Stadt in Galottas Reich geben), die Fischer sind vor den Hummermenschen im Fluß geflohen, und nur noch Gardisten, Zöllner

und Henker finden sich hier am Schnittpunkt der drei Schwarzen Reiche.«
—Fernspäher 'Maulwurf' in einem Bericht an die KGIA, Efferd 29 Hal

Meisterinformationen:

In der Tat entsteht hier, im Zentrum des 'magischen Dreiecks' Ilsur-Ysilia-Warunk, ein Unheiligtum ganz besonderer Art, das der Verehrung aller zwölf Erzdämonen und Borbarads dienen soll. Die bisherigen Bauten lassen vermuten, daß es schließlich eine dreizehnstufige, dreizehnseitige Pyramide von enormer Höhe werden soll, wobei wohl jede der Stufen oder Ebenen einem Erzdämon geweiht sein soll. Zwar hat sich hier keine Pforte des Grauens gebildet (und es scheint auch nicht geplant, daß dies so werden soll), aber dennoch ist das Umland der Pyramide so sehr von der ständigen Präsenz von agrimothischen Baudämonen, Dutzenden von Untoten, asfalothischen Hilfs-Chimären, Paktierern aller Art und ständigen Blutopfern 'verseucht', daß einem dämonisches Wasser die Stiefel hochkriecht, man von plötzlich aufkommenden Eiswinden in Säurepfützen geworfen wird, daß einen der plötzliche Wahn überfällt: In der Nähe des Pandämoniums sollten Sie auf jeden Fall je einmal auf *Widharcals Wahn*, auf *Nagrachs Hauch* und *Charyptoroths Umarmung* würfeln ... (siehe Seiten 78, 139 und in **Blutrosen und Marasken** auf Seite 74).

Der Staat

An der Spitze des Dämonenkaiserreiches steht natürlich der Dämonenkaiser selbst, Galotta I. Er ist der Ursprung aller übrigen Befugnisse und Ämter und wird durch keine Gesetze außer den eigenen Erlassen daran gehindert, sein Land zu beherrschen, wie es ihm beliebt. Mit der weltlichen Kaiserwürde ist wie in alter bosparanischer Zeit eine 'geistliche' Stellung verknüpft, denn Galotta I. ist zugleich der 'Bote der Lohe', der Hochkultist des Tyakraman.

Direkt unterhalb seiner Position duldet Galotta niemanden, der sich als Rivale erweisen könnte. Zwar kennt sein Reich ebenfalls einen Hochadel, doch der ranghöchste Adlige, der Herzog von Tobrien, ist in die Wildnis verbannt und ohne wirklichen Einfluß.

Statt dessen sind die verschiedenen kleineren Handlanger seiner Herrschaft vor Ort von erheblicher Macht: Die Barone, vor allem aber die Gaugrafen, sind kleine Tyrannen, die über ihre bedauernswerten Untertanen ebenso unbarmherzig gebieten wie Galotta über alle zusammen.

Und die scheinbare Wahrung der alten Sitten macht diese Tyrannei nur noch entsetzlicher: Es wird weiter Gericht gehalten – doch immer gewinnt der bösartigste Verleumder. Es gibt ein Dämonenkaiserliches Reichsturnier in Yol-Ghurmak, doch es ist noch grausamer und blutiger als je unter Perval oder in Al'Anfas Arena, und die Turniere der Barone fallen nicht harmloser aus. Selbst die bösartigsten und menschenfeindlichsten Erlasse werden von Herolden in Wappenröcken mit dem Reichswappen verkündet.

Das gemeine Volk ist weitgehend auf den Status von Leibeigenen gedrückt, die ihren Baronen wehrlos ausgeliefert sind, doch auch hier wird fast immer der Deckmantel der Legitimität gewahrt. Zwar dürfen die Bauern eigenen Besitz haben, doch nur an beweglichen Sachen, nicht aber an Land, und auch hier gibt es keine Möglichkeit zur Gegenwehr, wenn ein Baron irgendein Besitzstück für sich begehrt: Froh kann der sein, der mit der bloßen Beschlagnahme des Gegenstandes

davonkommt, doch eher wird, um den Schein zu wahren, ein Prozeß angestrengt, das begehrte Objekt als Buße eingezogen und der 'Übeltäter' zusätzlich gepeitscht, gebrandmarkt oder verstümmelt.

Der Kaiserhof

An seiner Residenz in Yol-Ghurmak unterhält der Dämonenkaiser einen Hof, der teilweise bis in die kleinsten Feinheiten dem in Gareth nachempfunden ist. Es gibt einen Reichserztruchseß, den ungemein einflußreichen *Fürst Ludolf von Wertlingen*, einen Zeremonienmeister, einen Hofherold, einen Hofmagus und so weiter, ebenso eine Reichserzkanzlei unter dem untoten *Bosper von Bergenhus* und das Reichsgericht unter *Tyakradane von Falkenstein*.

Vor allem aber gibt es bestimmt hundert Höflinge in diversen Ämtern, die stets um die Gunst des Dämonenkaisers wetteifern, gegeneinander intrigieren, aufeinander Meuchler ansetzen, den Rivalen verleumden etc. Bei diesen Bestrebungen haben sie zwar stets den Vorteil des Dämonenkaisers im Auge, denn sonst wäre es schnell aus mit seiner Gunst, doch dem Standesbruder zu schaden, gelingt ihnen ohne alle Skrupel, und einige zögern auch nicht, die kaisertreuen Bestrebungen anderer Höflinge zu sabotieren, teils gar durch gezielte Hinweise an zwölfgöttertreue Stellen, um dann den Konkurrenten als Versager brandmarken zu können – was übrigens manchmal durchaus wörtlich zu verstehen ist. So herrscht bei Hofe der ständige Kampf aller gegen alle, und nur der Dämonenkaiser ist davon ausgenommen und kann das blutige Spektakel genießen.

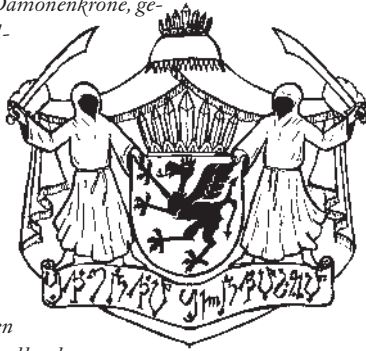
Staatsymbole und Insignien

»Das vollständige **Wappen des Dämonenkaiserreiches** ist als eine, vielleicht gar unbewußte, Parodie des Reichswappens zu betrachten: Auf rotem



Schild ist ein schwarzer Irrhalk zu sehen, das Symboltier des Dämonen-kaiserreiches. Auf dem Schild die Dämonenkrone, gehalten wird er von zwei säbel-schwingenden Heshtothim. Teils nur der Schild, teils das ganze Wappen ist überall dort an Kaiserlichen Ämtern und Besitzungen zu sehen, wo vor kurzem noch der Sonnengreif prangte.

[...] Die **Reichsfahne** ist in Schwarz und Rot gehalten und zeigt in Anlehnung an das Reichswappen einen schwarzen Irrhalken auf blutrottem Grund. Das Irrhalkenbanner



weht nicht allein über dem Dämonenkaiserlichen Palast in Yol-Ghurmak, sondern auch über allen Festungen und Grenzposten von Galottas Machtgebiet.

[...] Als eines der beiden entscheidenden Herrschaftssymbole ist die **Dämonenkrone** zu nennen: Wie sich jeder denken kann, handelt es sich dabei nicht um die echte Krone des Borbarad, sondern um eine Nachbildung, die allein den Splitter das Agrimoth trägt und bei der die übrigen Zacken imitiert wurden. Auch wenn dies jeder Kundige weiß, ist eine derartige Bemerkung jedoch als Schmähung der Reichsinsignien unter harte Strafe gestellt.

[...] Neben der Dämonenkrone ist vor allem das **Augenszepter** zu nennen, ein schwarzer Stab, der über und über mit Augen verziert ist. Er symbolisiert die Verbundenheit mit dem 'Reichsdämonen' Tyakraman, dem ein ähnlicher Besitz zugeschrieben wird. Die Gerüchte über die Fähigkeiten des zweifelsohne magischen Artefaktes sind zahlreich, aber noch keines konnte bestätigt werden. Kleinere Stäbe mit einer unterschiedlichen Zahl von Augen dienen den niederen Rängen, nicht zuletzt den Dämonenkaiserlichen Boten, als Amtsabzeichen und Legitimation.

[...] Der **Irrhalkenorden** ist nach den viergehörnten dämonischen Boten des Tyakraman benannt und stellt die höchste Auszeichnung des Dämonenkaiserreiches dar: Die an einem schwarz-roten Seidenband getragenen Ordenszeichen tragen das Reichswappen und werden in Bronze, Silber und Gold für Verdienste um das Dämonenkaiserreich verliehen.

[...] Das **Haus Cordovan**: Die Familie des Galotta soll, so ist zumindest heute zu hören, von uraltem, wenn auch nicht hohem Adel sein und ihre Ahnen bis vor die Dunklen Zeiten des Alten Bosparanischen Reiches zurückverfolgen können, wo sie als Cordovan neben den Berlinghan und Galahan standen. Im Dämonenkaiserreich jedenfalls wird stets von der Kaiserlichen Dynastie Cordovan gesprochen, die der Dämonenkaiser noch durch die Verheiratung mit einer standesgemäßen Braut festigen muß.

—aus dem zweiten Tobrien-Report der KGIA, Hesinde 29 Hal

Recht, Gesetz und Strafen

»Wie schon oft gesagt, beruht die Herrschaft im Dämonenkaiserreich auf der Willkür Galottas – dennoch existieren im alltäglichen Bereich eine ganze Reihe von einigermaßen verlässlichen Gesetzen, die sich mit den Pflichten der leibeigenen Untertanen befassen und für einen einigermaßen störungsfreien Ablauf der Arbeit sorgen. Wenn jedoch einmal einem Richter (meist dem örtlichen Baron) ein Verbrechen gemeldet wurde, dann beginnt die blutige Zeremonie, mit der im Dämonenkaiserreich die Rechtsprechung und Wahrheitsfindung verhöhnt wird: Grundsätzlich gilt in den meisten Fällen der Angeklagte für schuldig, bis er seine Unschuld beweisen kann. Ist er dazu nicht in der Lage (und oft helfen allein große Geschenke an den Richter), wird er verurteilt. In vielen Gegenden ist diese Gerichtssitzung noch dadurch korruptiert, daß aus den Untertanen willkürlich einige

Schöffen ausgewählt werden, die sich im Falle eines Schuldspruches einen Anteil der Geldbuße einstecken dürfen; während ein weiterer, großer Batzen an den Kläger geht – als Dank des Dämonenkaisers für seine Meldung eines Verbrechens. Es wundert wenig, daß dadurch in vielen Dörfern der Zusammenhalt der unterworfenen Bevölkerung gänzlich zerrüttet ist, jeder danach trachtet, durch Denunziation seine Schäfchen ins Trockene zu bringen und sich beim Herrn Baron beliebt zu machen, und der Kult des Herrn der Rache großen Zulauf hat.

An Strafen werden in der Regel Geldbußen und Leibesstrafen verhängt. Die Bußgelder werden, wie beschrieben, zwischen Richter, Ankläger und Schöffen aufgeteilt, die Züchtigungen werden öffentlich und demütigend verabreicht. Verstümmelungen, die Untertanen arbeitsunfähig machen, sind eher selten und werden vor allem für Verbrechen wie Erwähnung der Zwölfe, Unterschlagung von Tributen und dergleichen verhängt. Ist nicht der Baron oder gar ein höherer Adliger geschädigt worden, sind Auspeitschungen und das Brandmarken mit glühenden Eisen üblich, nicht selten auch das Abschneiden der Ohren oder einzelner Finger.

Todesstrafen dürfen nur das Kaiserliche Gericht, der Herzog und die Grafen verhängen, um einen übermäßigen Verlust an fronder Bevölkerung zu vermeiden. Mit dem Tode durch Folter werden Götterkult, Aufruhr usw. bestraft, und die Hinrichtung wird immer öffentlich vollzogen. Oft werden auch die Familienmitglieder des Schuldigen hingerichtet oder verstümmelt, weil sie vermutlich Kenntnis von der Straftat hatten, ohne sie zu melden. Üblich ist das Pfählen und das Kreuzigen, aber auch das Rädern – allesamt Todesarten, die sehr langwierig und qualvoll sind, denn an ihnen, so heißt es, erfreut sich der Erzdämon Tyakraman.

—aus dem zweiten Tobrien-Report der KGIA, Hesinde 29 Hal

»Ein interessantes Gesetz betrifft übrigens das Sammeln von Kräutern, das in Galottas Reich ähnlich gehandhabt wird wie das Jagdrecht in anderen Ländern, so daß alle entsprechenden Funde beim örtlichen Baron abgeliefert werden müssen. Gleiches gilt auch für Tot- und Mißgeburten, ob tierisch oder menschlich, die auf der Stelle übergeben werden müssen, um den Herren als Paraphernalium bei ihren Beschwörungen zu dienen.

—aus einem Bericht an den Hesinde-Tempel zu Kuslik, gezeichnet 'RCS', undatiert, vermutlich Boron 1022

Garde und Militär

Die Kaiserliche Leibwache wird von der 'Irrhalkengarde' gestellt – der nominell regimentsstarken Eliteeinheit des Dämonenkaiserreiches. Sie setzt sich zum größten Teil aus schlachterfahrenen Söldnern zusammen und steht unter dem direkten Kommando von Reichserzmarschallin *Lutisana von Perricum*. Die Irrhalkengarde ist mit einem gebirgsgängigen Schlag Warunker Pferde beritten und gilt als hoch beweglich, in ihr dienen auch Magier (etwa einer pro Banner). Des weiteren umfaßt die Reichsarmee noch die drei Herzöglich Tobrischen Regimenter *Karmanthi von Sokramor* (Leichte Reiter), *Todesdiener der Taubrimora* (Schwere Reiter) sowie die *Vollstrecker von Vallusa* (gemischtes Fußvolk), letzteres eine in steten Kämpfen mit dem Bornland, den freien Tobriern und auch den Prälaten Xeraans verstrickte Einheit. Dazu kommen noch einige Söldner-Bataillone, die answinistischen Schwarzen Reiter und die Roten Rächer, eine kleine, aber wohlorganisierte Meuchlergruppe.

Diese nominell recht kleine Truppenzahl darf aber nicht dazu verleiten, das Dämonenkaiserreich für militärisch schwach zu halten, denn jeden ernstlichen militärischen Verlust kann der Kaiser selbst schnell durch den Einsatz von Dämonen ausgleichen – und seine schon einmal unter Beweis gestellte Fähigkeit, wilde Kreaturen wie die Oger für



seine Dienste einzusetzen, kann gar nicht näher einkalkuliert werden; dazu kommen noch die vom Meistermechanikus Leonardo konstruierten und von Agrimoth-Dienern verzauberten Kriegsmaschinen. Intern verwendet die Armee Galottas die gleichen Ränge wie das rechtsmäßige Kaiserreich: Gemeiner, Korporal, Weibel, Hauptmann/Rittmeister, Oberst, Marschall.

Glaube und Kultus

»Der Glaube an die Zwölfgötter und ihre Kirchen ist im Reiche Galottas verboten und unter schwere Strafe gestellt, denn hier huldigt man den zwölf Erzdämonen unter der Herrschaft des Erzdämonen Tyakraman/Blakharaz, dem Herrn der Rache, der nicht nur des Dämonenkaisers persönlicher 'Schutzpatron' ist, sondern der auch als 'Reichserzdämon' gilt. Während es durchaus üblich ist, den Dämonen Menschenopfer zu bringen, geschieht dies doch nicht so oft, daß ganze Landstriche entvölkert würden – auch hier mischt sich eine Spur von Realitätssinn in den alles beherrschenden Wahnsinn. Die Bilder und Altäre der Dämonen sind jedoch vielerorts zu sehen, und selbst das Volk hat sich inzwischen daran gewöhnt, ihre Namen offen auszusprechen.

Am häufigsten ist, wie bereits gesagt, die Statue des **Schwarzen Herrn der Rache** zu sehen: Üblicherweise zeigt sie einen in einen roten Kapuzenmantel gehüllten Mann mit schwarzer Haut und flammend roten Augen in einem ansonsten glatten schwarzen Gesicht, in der Rechten trägt er ein blutrotes Richtbeil, in der Linken den schwarzen 'Stab der tausend Augen'. Der Erzdämon besitzt eine eigene Kultorganisation, die vom Dämonenkaiser in seiner Rolle als 'Bote der Lohe' geführt wird. Diese Lohe, eine angeblich ewig glühende schwarz-rote Kugel, wird im Tyakraman-Unheiligtum zu Yol-Ghurmak aufbewahrt und soll einst mit lodernen Flammen aus der Domäne des Erzdämonen selbst entzündet worden sein – eine offenkundige Imitation des heiligen Lichts von Gareth. Die mythische Dämonenlohe wird mit allerlei Foltern und Bestrafungen in Verbindungen gebracht, für die der Herr Tyakraman sie in die Welt der Sterblichen schickt.

Dem Tyakraman bringen die Untertanen auf dämonenkaiserliches Geheiß Opfergaben und Ergebnissadressen dar, und – man muß es beklagen,

aber offen aussprechen – nicht selten äußern die Unseligen auch die Bitte, ihnen bei der Vergeltung an jemandem zu helfen, von dem sie sich übervorteilt oder mißhandelt fühlen: Der Kult des Herrn der Rache scheint im Volk leider auf fruchtbaren Boden zu fallen, wie auch die oft zu hörenden Flüche beweisen, die stets nach dem Muster „Möge der Herr der Rache dir ...“ gebildet sind.

An zweiter Stelle wird **Widharcas/Agrimoth** verehrt, der den Adligen als Schützer der Hauptstadt Yol-Ghurmak gilt und den die Bauern als den Herrn des Erdbodens anbeten, auf dessen Gnade (oder eher Abwesenheit) sie angewiesen sind, um dem Boden seine Gaben zu entlocken. Dargestellt wird er in seinen Unheiligtümern meistens als flammender Baumriese, in dessen Borke allerlei Pflanzen wurzeln und Tiere sich verbergen, doch sieht man mitunter auch das Bild des brennenden Dornbuschs.

Ansonsten werden von den verschiedenen Großen des Dämonenkaiserreiches noch Dämonen wie Nagrach oder Tjakool verehrt, ohne daß sie besondere Dominanz genießen würden: Interessanterweise scheint das Volk davor zurückzuschrecken, den erzdämonischen Widersacher des tobrischen Stammgottes Firun offen zu verehren.

Die **Kirche des Borbarad**, wie sie vom Portifex Xeraan in Mendena gepredigt wird, ist im Dämonenkaiserreich erstaunlich wenig präsent, und man darf sagen, daß Dämonenkaiser Galotta die Missionierung durch Xeraans 'Propheten' massiv behindert. Zwar ist sie nicht unter Strafe gestellt, und der Kaiser besitzt sogar einen Hofpropheten, der zugleich als Gesandter Xeraans fungiert, doch außerhalb Yol-Ghurmaks kann man kaum bekennende Neo-Borbaradianer antreffen.

Im ganzen Dämonenkaiserreich schließlich ist der **Kult des Namenlosen** auf das Schärfste verboten und wird noch weit härter bestraft als die Verehrung der Zwölfe: Wo ein Bauer, dem ein unbedachtes 'Peraine' entschlüpft, oft mit einer verbrannten Zunge davonkommt, wird ein Anhänger des namenlosen Gottes ohne Zögern zermalmt und gerädert. Zu den diversen Marotten des Dämonenkaisers gehört daher auch der Befehl, alle Ratten seines Reiches auszurotten, weil er sie als die Symboltiere des Namenlosen betrachtet: Ein Bauer, der nicht monatlich ein Bündel Rattenfelle vorlegt, muß mit schweren Strafen rechnen.»

—aus einem Bericht an den Hesinde-Tempel zu Kuslik, gezeichnet 'RCS', undatiert, vermutlich Boron 1022

Yol-Ghurmak – die Dämonenschmiede

Herrschaft: Palaststadt des Dämonenkaisers Galotta I.
Einwohner: um 12.000 Lebende
Garnisonen (geschätzt): 100 Kämpfer der Irrhalkengarde, 50 manifestierte Heshthotim, je ein Banner der 'Karmanthi von Sokramor', der 'Todesdiener der Taubrimora' und der 'Vollstrecker von Vallusa', allerlei Spitzel, Büttel und Henkersknechte, gerüchteweise eine Handvoll Rote Rächer
Tempel: Blakharaz, Agrimoth, Schreine der anderen Erzdämonen, Borbarad

»Yol-Ghurmak, das ist im Arcanum der Name der Dämonenschmiede des Schänders des Handwerkes, wo aus verdammten Seelen neue Waffen und neue Dämonen geschmiedet werden. Was kann Galotta bewogen haben, diesen Ort in Ysilia wiederzuerkennen? Was trieb ihn, diese Stadt zweimal zu erobern und dem Erdboden gleichzumachen – um sie dann, wie sich nun zeigt, neu aufbauen zu können? Warum ließ er Tausende zusammen-treiben, um die Stadt mit Leben zu erfüllen? Nicht einmal Borbarad widmete Ysilia mehr Aufmerksamkeit, als die Eroberung Tobriens es unverzichtbar machte. Ja, Galotta ist wahnsinnig – aber auch einer der fähigsten

Magier unserer Zeit. Wir dürfen die Vermutung nicht außer acht lassen, daß Galotta etwas über seine Stadt weiß, das uns allen ein Rätsel ist.«

—Dschelef ibn Jassafer, Spektabilität a.D. der Akademie zu Rashdul

»Die ganze Stadt ist überschattet von niedrig hängenden, schwarzen Wolken, zwischen denen stets rote Flammen züngeln und rote Blitze hin und her huschen. Aus der Ferne scheint es, als spiegle ein Wolkenturm die Stadt darunter selbst wider. Hielt ich dies zunächst noch für eine Hinterlassenschaft von Borbarads Wahnsinn, sehe ich nun darin die Macht jenes Erzdämons, der am Boden Erz und Humus knechtet und am Himmel Luft und Feuer.«

—Darandon, Druide aus dem Bornland

Ysilia – oder zumindest die Besiedlung am Yslistein, dem Felsen am Yslistein – ist alt, älter als die meisten Städte des Mittelreichs, denn Ysil'elah soll schon lange vor der Besiedlung des Ostens durch die Bosparaner eine der drei wichtigsten Städte des Reichs der Al'Hanier gewesen sein. (Und lange zuvor sollen hier sogar Elfen in der marmorbauen Stadt Isiriel mitten auf dem Yslistein gelebt haben. Es heißt so-



gar, daß die Golems beim Bau der Fundamente für Yol-Ghurmak tief im Boden Zyklopenmauern fanden, ähnlich den Trollburgen vielleicht, aber auch steinerne Dome und Röhren völlig fremdartigen Ursprungs.) Mehrfach durch Erdbeben und Kriegszüge vernichtet, wurde die Stadt doch immer wieder aufgebaut und war gerade wieder Residenz des Herzogs geworden, der seinen Hof nach dem Ogerzug (der die Stadt erneut dem Erdboden gleichmachte) nach Mendena verlegt hatte.

»Endlich innerhalb der gewaltigen Mauern, auf denen nächtens Feuer lodern. Als Händler kommt man tatsächlich recht weit. Fackeln sind das einzige Licht im ewigen Halbdüster, ja, es ist sogar vorgeschrieben, auf der Straße offenes Feuer zu tragen (sofern man nicht blanken Stahl tragen darf). Wasser hingegen ist ein teures Gut in einer Stadt, die einem Verfluchten geweiht ist, der das Wasser verabscheut.

Kaum ein Gebäude ist weniger als fünf Stockwerke hoch, ja, das Himmelsstrebende scheint gerade das Zeichen dieses 'Baustils' zu sein, den, so sagt man, Galotta speziell in Abgrenzung zu den Monumentalbauten der Helaischen oder auch der Reto-Zeit als Zeichen des neuen Zeitalters erfunden habe.

Auf den Hügeln erheben sich gigantische, teils bewohnte Statuen, Rippentürme, Spiraltürme und durchlöcherter Dome, am Fuß des Yslisteins dagegen Wohnhäuser für Tausende. Viele Gebäude sind mit großen Flächen schwarzen Glases gegen die Außenwelt abgeschirmt, fast alle weisen gräßliche Wasserspeierfratzen und (belebbar?) Gargylen auf, dazu umlaufende Simse und Friese, die die Macht des Schänders der Elemente preisen.

Über die schwarz-roten Straßenschluchten, die bisweilen von den Statuen versteinerten Menschen flankiert werden, spannen sich filigrane, teilweise messerscharfe Brücken, gegen die die Hochstraßen Fasars wie primitive Hängebrücken wirken. Die Straßen und Gassen sind erschreckend menschenleer, nur selten einmal trifft man einzelne Fußgänger, fröstelnd den Mantel um die Schultern. Das Licht

der Fackeln produziert verzerrte Schatten, die wie Teile der bizarren Architektur wirken – und es vielleicht auch sind, denn mehr als nur einmal haben wir gesehen, wie ein Schatten sich bewegte, ohne daß die Lichtquelle oder die schattenwerfende Person sich rührte.

Es heißt, daß in jedem der mittlerweile vielen hundert Gebäude der Stadt ein Opferaltar steht, der, obzwar eher nur Einrichtung, mit dem Blut eines Menschen eingeweiht wurde. Es heißt auch, daß der Mörtel hier mit Blut angemischt wird, um ihm in den Schein- Händen der Gallertdämonen und den groben Pranken der Golems bessere Formbarkeit zu geben. Ja, bisweilen deutet es uns, daß die unheiligen Wesen, die zwischen den Bauwerken

zugange sind, nicht nur ihre Erbauer sind, sondern ihre zukünftigen Bewohner.«

—Bericht der norbardischen Spione Tassil Woleff, Rogoff Nurkajeff und Karim Arunuk

»Die Sicherheitsmaßnahmen übersteigen alles, was ich aus Mengbilla, Al'Anfa und Thalusa kenne: Vierfachposten an jeder Kreuzung, Straßensperren, schwarz-rote Wachhäuschen. Und überall diese Mönche der Verdammnis. Einige davon, ich schwöre es, haben keine Füße. Und zweimal löste sich einer einfach in Schwefeldampf auf. Um ins Palastviertel zu kommen, braucht man drei Siegel! Selbst der Halbelf war außerstande, sich in dieser Unnatürlichkeit ausreichend zu tarnen. Wir werden uns wohl unsichtbar machen müssen ...

Und immer wieder das Feuer: Riesenfackeln, Feuergräben, Glutschalen. Es heißt, daß die Stadt vollständig untertunnelt ist: Nicht durch eine Kanalisation, denn Wasser ist in Agrimoths Reich verpönt – nein, Fluchstollen, Geheimgänge, Beschwörungssäle und Katakomben sind es, die hier tief ins Erdreich wuchern.«

—Loke Fingerspiel, Illusionist, Bericht an die KGIA via Brückenkopf Ilsur

»Das eigentliche, tote Herz von Yol-Ghurmak aber sind jene von gigantischen, blauschwarzen Bauwerken umrahmten Plätze, wo sich kaum ein Lebewesen bewegt. Dann und wann sieht man einige zitternde Zuträger oder feiste Höflinge, die sich in albanischen Säften tragen lassen. Selbst die Patrouillen und die Gänsemärsche der Kuttenträger wirken wie freulerische Störungen. Die einzigen wahren Bewohner scheinen Agrimoths Golems und die formlosen Dämonen Lolgramoths, die Tag und Nacht bauen, vorangetrieben von einem aberwitzigen Geist. Denn nichts, was Kaiser Galotta erbauen ließ oder läßt oder noch plant, nicht der Schwarze Palast, die Blutrote Festung, die Heptagonakademie, die Halle der Rache oder das Agrimoththum, nicht die menschenleeren

Wohnkasernen, deren zukünftige Einwohner erst gefangen werden müssen und sich dereinst nur durch Kannibalismus ernähren können werden, keiner der Türme, Brücken und Statuen, ist mehr als Einzelteil eines megalomanischen Projekts. Tief drinnen in Galottas krankem Geist, so tief, daß er selbst es nicht weiß, ruht das Wahnbild, dessen Verwirklichung dem Kaiser als einziges wieder Seelenfrieden geben könnte: eine Metropole, die bis zum Himmel und zum Horizont reicht – eine Stadt, in der kein Sonnenstrahl Praios' Galottas Herrschaft stören kann ...«

—Torxes von Freigeist, genannt 'Der Gesandte', in einem Diplomatiebericht an den Schwarzen Drachen Rhazzazor





Die Arena

Der einzige Grund für die Arena, wo unbotmäßige Untertanen gegeneinander kämpfen müssen, ist, daß Galotta Blutvergießen gerne aus der Nähe sieht (und daß solche Schau-Urteile die Moral der Massen heben sollen). Um den kaum zwanzig Schritt durchmessenden Platz (auf dem ehemaligen Yerodinsmarkt), umgeben von einem Feuergraben, windet sich spiralförmig eine Rampe in die Höhe, die zugleich Tribüne für die halbe Stadtbevölkerung ist. Ausgangspunkt der Spirale ist Galottas Loge, vielfach durch Wachen und Magie gesichert. Von der Loge führt eine von Kolossalstatuen getragene Paradestraße direkt zum Yslistein und zum Schwarzen Palast.

Der Schwarze Palast

Dieses 'Gebäude', eine irrwitzige Ansammlung und Auftürmung von bröckeligen, schwarzen und roten Schieferplatten, die nur durch Dämonenmacht zusammengehalten werden, umfaßt den gesamten ehemaligen Yslistein. Aus diesem, von Kavernen, haushohen Sälen, meilenlangen Fluren und bodenlosen Schächten durchzogenen Schiefergebirge erheben sich in alle vier Himmelsrichtungen monströse Ecktürme, dazu eine Unzahl an Türmchen und Erkern, alle grotesk in die Länge gezogen, teils aus geschmolzenem Gestein geformt, teils aus Kupfer getrieben oder von Dämonenhand gestreckt. Die vier Türme werden von Kolossalstatuen teils gebildet, teils getragen, die allesamt wagengroße Glutschalen tragen. Dieses dämonische Licht beleuchtet den Südtteil der Stadt und wird bisweilen mit Höflingen genährt, die Galottas Zorn erregt haben.

Wann immer der Kaiser sich von Raum zu Raum bewegt, lassen dämonische Winde Dutzende von vier Schritt langen, kupferroten Trompeten erschallen. Ein Meer aus schwarz-roten Flaggen, Standarten, Wimpeln und anderen Feldzeichen erhebt sich auf Türmen, Mauern und Kuppeln. Es heißt, daß kaum eine Woche vergeht, ohne daß die Bediensteten Blutflecken vom Boden des Thronsaales waschen müssen, denn der Dämonenkaiser und Höchste Rächer pflegt seine Urteile über Reichsverräter gerne selbst zu vollstrecken.

Die Blutrote Festung

Auf dem Hügelrücken im Nordosten der Stadt haben die Dämonen und Golems roten Schiefer zu absurden Höhen aufgetürmt, nur gestützt von Rippen aus schwarzem Basalt, die sich über dem gut achtzig Schritt hohen, asymmetrischen Gebäude wie ein Brustkorb schließen. Die Feste scheint von innen aus Fenstern und großen Schlitzfenstern, aus den Karakilim und Asqarathi ein- und ausfliegen, rot zu glühen.

Die Fassade ist mit vorkragenden Sims, Wasserspeiern und Krallenhänden gespickt, von denen einige sicherlich dämonisch belebt sind, andere mechanische Fallen verbergen. Dazwischen finden sich immer wieder Galgen, Spieße und Käfige, an und in denen Delinquenten ihre letzten Stunden und Tage verbringen. Überall ragen steinerne Hände hervor, die Glutschalen und Fackeln halten.

Dies ist die Kaserne der Irrhalkengarde und der städtischen Büttel und Spitzel, das Herz von Galottas militärischer Macht, das gleichzeitig auch als Richtstätte, Gefängnis und Folterkammer dient. Angeblich soll sich das Gebäude unter der Erde genau so weit in die Tiefe erstrecken, wie es an imponierender Höhe aufweist.

Die Heptagonakademie

Galottas 'Reichszauberschule' (korrekt: Hofzauberschule der Dritten Capitale und vom neuen Zeitalter zu Yol-Ghurmak) erhebt sich über den Trümmern der alten Bannakademie auf dem nördlichen Yslistein, ein siebenneckiger, mit schießchartenschmalen Fenstern versehener,

abweisender Bau, an dessen Ecken sieben unterschiedlich hohe Türme (darunter der Sternenturm) in den Himmel ragen. Eine Brücke aus versteinerten Leibern ehemals lebender wie toter Zauberer, teilweise gefangen in ewiger Agonie, dazu die für den Baustil so typischen Gargylen- und kruden Golemfiguren, verbindet die Akademie mit dem Schwarzen Palast. (Und sicherlich gibt es auch noch unterirdische Verbindungen in großer Zahl.) Die Eingeweihten, so heißt es, lehrt Galotta persönlich den IMMORTALIS, seine PROTECTIONIS-Formel und verschiedene HEPTAGON-Varianten. Während man in Brabak und Rashdul dem Arcanum mit seinen umfangreichen Beschwörungsvorschriften folgt, kennt man hier dank Borbarad und den Antworten von Nishkakak und Xamanoth die wenigen wirklich entscheidenden Temporalien, Banne, Affinitäten und Donarien der gängigen Dämonen. Hilfreich sind hier auch die Experimente einiger hochrangiger Paktierer, die immer wieder bewiesen haben, daß man auf gewisse, selbst hier noch als notwendig geltende Vorschriften verzichten kann. Während man also andernorts oft Jahre wartet, ehe alle nötigen Umstände und Schätze versammelt sind, geht man in den Schwarzen Landen fast hemmungslos vor, wenn das Erscheinen eines Dämons gewünscht wird. Und falls eine Beherrschung mißlingt: Es gibt so viele Andere, die die Stelle des zur Hölle Gefahrenen gerne einnehmen ...

Die Heptagonakademie ist eher Galottas persönlich ausgewählte Schülerschar als eine richtige Akademie, dennoch lassen sich hier mit Antimagie und Dämonologie zwei deutliche Schwerpunkte ausmachen; Hauszauber dagegen scheint sich noch keine etabliert zu haben.

Sternenturm

Galotta hat die Kunst der astrologisch fokussierten Beherrschung – wie in der Tausendogerschlacht – perfektioniert und forscht unentwegt nach geeigneten Konstellationen für seine Experimente, doch hinderten ihn die schwarzen Wolken, die beständig über der Stadt hängen. Also ließ er vom nördlichen Yslistein, von der Heptagonakademie aus einen Turm errichten, der bis in den Himmel reicht – viele hundert Schritt hoch, innen hohl und leer bis auf eine schmale Wendeltreppe, die sich um die Innenseite des Gemäuers zieht, außer oberhalb und unterhalb der Wolken mit Gargylen in großer Zahl gespickt, von denen aus fast beständig Blitze in die Wolken zucken. Nur unterhalb der Beobachtungsplattform, auf der angeblich ein Teleskop steht, dessen Linsen einst Drachenaugen waren, findet sich ein kleiner Saal, gespickt mit Astrolabien, Orbitarien und Bergen von bekritzeltm Pergament.

Borbarads Bibliothek

Galotta hat den Großteil jener Bücher erbeutet, die Borbarads Agenten nach seiner Rückkehr aus alten Verstecken aus dem Krieg der Magier bergen konnten. Sie finden sich heute im obersten Geschoß eines blaugrauen, spindelförmigen, überaus glatten Turms am Seeufer, der durch eine irrwitzig schmale Brücke mit dem Schwarzen Palast verbunden ist. Hier finden sich eine der drei Urschriften des *Arcanum* (in Alt-Güldenländisch), eines der wenigen Exemplare der *Porta Aitherica* in Zhayad, eine Abschrift der *Offenbarungen des Nayrakis* (mit handschriftlichen Kommentaren Borbarads!), eine der drei Abschriften von Borbarads eigener *Metaspekulativer Dämonologie* (Original mit der Schwarzen Feste zerstört) und sogar ein Exemplar des *Ma'zakarothe Schamaschtu*. Daß diese Bibliothek (die unteren Etagen steigern sich von Steuerlisten über profane Wissenschaften und Beutestücke des Zwölfgötterkults bis zu 'gewöhnlichen' magischen Werken) natürlich mit magischen, mechanischen und magomechanischen Fallen besser gespickt ist als die Keller der Khunchomer Drachenei-Akademie, versteht sich von selbst.



Der Platz des Zornes / Ogerschlachtdenkmal

Auf dem Hügel im Zentrum der Stadt erhebt sich, zehn Schritt hoch, die Statue Galottas in herrscherlicher Pose. Die Steinmetze (interessanterweise keine Dämonen) werden wohl noch Jahre daran arbeiten, ringsum die tausend Oger zu postieren. Vielleicht ist es ja nur ein Gerücht, daß Galotta dereinst dieses ganze Golemheer beleben und selbst in die Kolossalstatue fahren will, um damit endgültig Gareth zu zermalmen ...

Agrimothäum

Galottas Dämonen können nichts erschaffen, was schön und kunstvoll wäre. Seelenlos türmen sie Stein um Stein aufeinander, und doch ist das Agrimothäum in gewisser Weise ein Kunstwerk: Ein Lavasee von zwanzig Schritt Durchmesser liefert die Hitze für einen Feuersturm, der von ständig auf das Feuer zukriechenden und dort vergehenden Dornranken genährt wird und der heulend durch einen bizarr gedrehten Kamin aus einer unmöglichen Metallkombination entweicht, wobei sich auf der Außenseite des gut einhundert Schritt hohen Schlotess immer wieder die verzerrten Gesichter gequälter Mindergeister zeigen, ehe sie vom Feuer in die Höhe gerissen werden. Diese Feuersäule (am Ort des ehemaligen Inquisitionsturms) ist auch der einzige Ort Yol-Ghurmaks, über dem die ewige Wolkendecke aufgerissen ist und blitzesuckend und in wilden Strudeln in die Höhe fährt. Hier wird dem Stadtgötzen fleißig geopfert – Opfergaben werden von den Dornranken umspinnen und landen binnen eines Tages in der Glut.

Die Halle der Rache (Insanctum des Tyakraman)

In den Yslisten wurde diese 15 Schritt hohe Halle gehauen, geschmolzen, gefressen: ein monströser, leerer Saal, von bläulichem Licht und katakombenartiger Stille erfüllt; an den Wänden die Masken all jener, die Galottas Rache erteilte: 30.000 anonyme Gesichter, die für die Toten des Tausend-Oger-Zuges stehen, der Invasion, der Rachezüge gegen Beilunk und Wehrheim – eine gigantische Trophäensammlung der Rache, gekrönt von einer Schmerzensmaske König Brins.

Dies ist die 'Reichssakrale des Tyakraman', wo Galotta selbst zu Ehren des Rachedämons opfert, wo sich sein 'Reichstag' stets vor Beginn der Beratungen einfinden muß. Hier wurden wiederholt gefangene Partisanen und Spione geopfert, indem sie in das riesige, von zwei übergroßen Kuttenträgern flankierte Opfermaul am Ende der Halle gestoßen wurden, wo sich ihre Schreie im Nichts verloren ...

Münze und Metallscheide

Ein souveränes Kaiserreich benötigt natürlich eine eigene Währung, und da Galottas Gigantik bei Bauten und Ornamenten ohne viel Gold und Silber auskommt (nur für einige alchemistische Prozesse und als Paraphernalia werden die Edelmetalle wirklich benötigt), steht eine Menge Metall zur Verfügung, das zu Kronen (Goldmünzen mit der Dämonenkrone auf der einen und dem Bildnis Galottas auf der anderen Seite), großen und kleinen Zholvaris (heptagonförmige Silbermünzen) geprägt wird.

Das Edelmetall wird vor Ort von einem in den Kellergeschossen des Münzturmes gebundenen Achorhobai gewonnen, der mit allem überschüssigen Metall und Gestein der Stadt 'gefüttert' wird. Das Innere des eigentlichen Turmes ist eine riesige Destillationsanlage, eine große Retorte, eine Goldraffinerie, die nicht nur Münzgold, sondern auch solches von alchemistischer Reinheit produziert.

Diamantschleifer

In der Nähe der Münze, und genauso gut bewacht, findet sich das Haus der Steinschneider, ein für Yol-Ghurmaker Verhältnisse eher unscheinbarer, sechsstöckiger Bau aus siebenflächigen, senkrecht aufragenden Obsidianprismen. Viele Edelsteine werden hier in verdrehtesten Formen geschliffen und kunstvoll gebrochen, um die magischen Energien, die diese Steine sammeln, dämonologisch – als Paraphernalium – nutzbar zu machen, aber es heißt auch, daß Galotta die Werke berühmter Kristallomanten sammelt, um irgendwann dem Geheimnis der echsischen Zauberei auf die Spur zu kommen.

Die Dämonenschmiede

Die Werkstätten, in denen Perilax an seinen magischen Rüstungen werkelt, wo Leonardo und Sorp Sanderwik stets neue, aberwitzige Kriegsmaschinen erfinden müssen, die dann von Golems und Dharayim (und wenigen versklavten Menschen und Zwergen) zusammengesetzt werden, wo Agribaalim fast im Stundentakt beschworen werden, um die Schwerter für Offiziere und Adlige zu beseelen, liegen unter den Hügeln am Nordostende der Stadt. Nur wenige, gut bewachte Rampen führen in die glutrote Tiefe, an anderen Stellen ragen Entlüftungstürme aus dem Hügel auf, aus denen regelmäßig Schwefeldämpfe entweichen, die sich bereits fingerdick auf den Hügelflanken niedergeschlagen haben.

Szenariovorschläge

—Das Dämonenkaiserreich bietet sich vor allem für Abenteuer an, die die Befreiung Entführter zum Ziel haben. Speziell Galotta läßt immer wieder Verwandte und Bedienstete des Kaiserhauses verschleppen, dazu auch Geweihte oder Personen, die über die Zauberin Nahema Bescheid wissen könnten. Und da es Tyakraman-gefällig ist, die Opfer zuerst zu erniedrigen, dann zu foltern und erst zum Schluß zu töten, haben die Helden sogar Zeit genug, um eine Befreiung vorzubereiten. Zudem muß es nicht unbedingt Yol-Ghurmak sein, wo die Gefangenen festgehalten werden.

—Yol-Ghurmak selbst ist aber auf jeden Fall eine Reise wert – allerdings ist in der Stadt, wo die Wände wahrscheinlich im wahrsten Sinne des Wortes Ohren haben, äußerste Vorsicht und phexgefalliges Verhalten angezeigt. Grund für einen Besuch der Stadt könnte die Rettung von Widerstandskämpfern oder Geweihten vor einer Opferung sein oder auch gewöhnliche Spionage.

—Für eine versprengte Heldengruppe bietet es sich an, einige Zeit mit den Freischärlern zu ziehen und in Robin-Hood-Manier den Heptarchen zu schaden, wobei die Ziele von Überfällen stets sorgfältig gewählt werden sollten, damit die Zivilbevölkerung der Umgebung keine Massenhinrichtungen befürchten muß. Ein solcher Treck durch die Wildnis sollte auch immer die Begegnung mit verfluchten Wäldern beinhalten.

—Galotta übersendet dem Kaiserhaus wieder einmal ein Brautwerbungsgeschenk. Da man nicht darauf verzichten kann, wenigstens zu einem Heptarchen diplomatische Beziehung zu halten, wird das Artefakt intensiv durch Inquisition, Bannmagier und Hellseher geprüft und als unbestimmt magisch, aber ungefährlich eingestuft. Dann trifft eine Warnung von Leonardo ein: Ein Auslöserartefakt ist unterwegs, das bei Annäherung an das Geschenk eine Katastrophe auslöst. Der Auslöser muß abgefangen werden ...



—Leonardo gelingt es bei weitem nicht immer, in seine Kriegsmaschinen einen raffinierten Zerstörungsmechanismus einzubauen, und so müssen die Weidener und Freien Tobrier sicherlich das ein oder andere Mal mit mechanischen Maulwürfen, selbstbeweglichen Stahlmammuts oder ähnlichen Gerätschaften rechnen ... (Nähere Informationen zu Leonardo finden Sie auf S. 71.)

Der 'Richter'

Als letzter Überlebender seiner Einheit hat jener Bannstrahler, den man

nur als den 'Richter' kennt, beschlossen, das Recht selbst in die Hand zu nehmen. Er hat geschworen, nicht eher die Dunklen Lande zu verlassen, bis dort wieder Recht und Ordnung Einzug gehalten haben. Viele zittern beim Anblick des kräftigen Kriegers in der weißgoldenen Tracht des Bannstrahlordens, und nur wenige können dem lodernden Blick der stahlgrauen Augen in dem ausdruckslosen Gesicht mit dem kantigen Kinn standhalten. Wenn er ein Urteil gefällt hat, führt er es sofort aus, denn er ist schon lange auch zum Vollstrecker seiner eigenen Richtsprüche geworden.

Transysilien: Mächte und Monster

Machtgestalten

Alle folgenden Texte basieren auf aventurischen Quellen und können daher fehlerhaft sein. Wir haben auf die Angabe von Spielwerten ver-

zichtet, da die wenigsten dieser Machtgestalten sich einem offenen Kampf oder magischen Duell stellen würden.

Gaius Cordovan Eslam Galotta, Dämonenkaiser Galotta I., Magier der 21. Stufe, Blakharaz-Paktierer, Träger des Agrimoth-Splitters

»Der Träger des Steines des finsternen Widharcals herrscht mit unnachgiebiger Hand über sein Reich, das er als das rechtmäßige Neue Reich ausgibt.



[...] Einst war der Dämonenkaiser ein geachteter Wissenschaftler, Magietheoretiker und Historiker, dessen Brillanz ihm zur Würde des Ersten Hofmagus unter Kaiser Hal verhalf. Unter Kaiser Reto und seinem später vergöttlichten Sohn waren Hellscher bei Hof ja praktisch verboten. So kam es, daß Reto einen begnadeten Absolventen der Akademie der Herrschaft zu Elenvina zum Ersten Hofmagier bestellte.

Hier tat sich G. unter anderem in der Erforschung der Elfvölker und ihrer Magie hervor, auch wenn

er bereits damals zu Forschungsmethoden gegriffen haben soll, die einem Schwarzmagier besser anstünden.

Seine Forschungen auf dem Gebiet der Beherrschung weisen ihn allesamt als Koryphäe aus: Es gelang ihm, das Elbenschwurlied und die Magie der Wahren Namen zu meistern und so zu korrumpieren, daß er vier Auelfen zu seinen Sklaven machte. Als vermutlich erster erwarb er Thomeg Atherions IMPERAVI ANIMUS aus Fasar. Aus dem Zauberschwang der Hexen deduzierte er eine noch weit mächtigere Beherrschung. Weiters beschäftigte er sich mit den hypnotischen Willen von Kaleckenweibchen, Ikanarias und Schloß Zizirrie, wo ebenfalls Oger in einem Agrimothlabyrinth zu geistigen Höchstleistungen geführt wurden. G.s Großmeisterstück aber war der Erwerb des Schwarzen Auges von Selem (heute ausgelagert nach Koschgau, s. ReichMag-27-IX-7), das größte seiner Art, durch das er seine Beherrschung auf alle Oger Aventuriens ausbreiten hoffte.

[...] Es heißt, daß G. weit über 100 Jahre alt sein soll, aber wohl seit seinem dreiundfünfzigsten Lebensjahr nicht mehr altert. Man spricht ihm das Geheimnis der ewigen Jugend zu, was ihn wohl der Gunst von A.P. versicherte. Inwieweit die Gerüchte stimmen, er sei in seiner Jugend mit der rätselhaften Zauberin Nahema aneinandergeraten, läßt sich nicht ergründen.

[...] Vielfach bezeugt ist die Begebenheit vom Scharlachkappentanz, von der oft geredet wird, die hier aber noch einmal wiedergegeben werden soll: Der Zwist zwischen Nahema, die damals eine Favoritin des Kaisers war, und G. wurde hinter der Fassade höfischer Umgangsformen ausgetragen. Gerüchteweise kosteten sie ein halbes Dutzend Attentäter das Leben, die allesamt nicht Herr ihres Willens waren, als sie einen der Kontrahenten angriffen oder zu vergiften suchten. Es eskalierte schließlich auf einem Hoffest im Jahr 10 Hal, als Nahema

Seine Magnifizenz beeinflusste, er solle seinen Hofmagus einen Dämonen beschwören lassen. Warum kein Hofkaplan widerriet, ist heute noch unbekannt, Faktum ist aber, daß die Beherrschung der beschworenen Kreatur (vermutlich ein Zantide) mißlang und sie eine Frau aus dem Gefolge Nahemas tötete. Der Kaiser ließ seinen in Ungnade gefallenen Hofmagus auf deren Vorschlag hin kahlsheren und mit scharlachroter Farbe bemalen. Dergestalt mußte der Magus einen Tanz auf einem glühend gemachten Tisch aufführen. Nach dieser Demütigung soll G. Rache geschworen und mit der Planung des Ogerzuges begonnen haben.

Neben der bereits erwähnten Apathie der Hofgeweihtenschaft sind noch weitere rätselhafte Aspekte an diesem Vorfall zu erwähnen: So stellt sich die Frage, weshalb sich der Kaiser so leicht für das frevelhafte Beschwören von Dämonen erwärmen ließ und weshalb sich der bis dahin untadelige Hofmagus auf dieses Unternehmen einließ. Die manchmal vorgebrachte Erklärung, er habe um die finanzielle Unterstützung des Kaisers für seine Experimente gebangt, ist als lächerlich abzulehnen. Noch interessanter ist – man kann es hier in diesem Rahmen ansprechen – die Frage, weshalb sich der Hofmagus ausgerechnet für das Rufen eines Dämonen mit so tödlichen Fähigkeiten entschlossen hat – das Invocieren eines Difariden etwa hätte den Befehl des Kaisers ebenfalls erfüllt. Eine erhebliche Überschätzung der eigenen Macht ist vermutlich also auch damals schon zu erkennen.

[...] Von seinem Versteck auf einer Insel im Ochsenwasser aus leitete der Magus mit einem auch heute noch nicht erklärbaren Zauberschwang sein Vorhaben ein, mittels des Zuges der Oger die Stadt Gareth zu zerstören. Dies konnte bekanntlich unter hohen Opfern verhindert werden, doch muß noch einmal betont werden, daß die damalige Bevölkerung der Stadt Ysilia fast völlig der von Galotta eingeleiteten Katastrophe zum Opfer fiel.



Nach dem letztendlichen Scheitern seines Planes wandte sich Galotta – nur Staatsfeind Nummer Eins und immerhin 10.000 Dukaten wert – zur Flucht und ließ sich für Jahre in Brabak nieder, bis er nach undurchsichtigen Vorgängen in den Sümpfen der Stadt verwiesen wurde (Vermutungen deuten sowohl auf eine Feindschaft zum Nekromanten Pölberra als auch darauf, daß er hier das erste Mal von Borbarad kontaktiert wurde; die Experimente waren wohl agrimothischer Natur) und vermutlich eine Weile in Al'Anfa lebte, ehe er sich den Scharen Borbarads anschloß, in dessen Diensten der begnadete Wissenschaftler zu einem der wichtigsten Anhänger des Dämonenmeisters wurde.

Nach dem Fall der inzwischen wiedererrichteten Stadt Ysilia wählte er sie zu seinem Stützpunkt. Angeblich strebte er damals in besonderem Maße nach der Erforschung der Elfenstadt Isiriël, die in den Fluten des Ysisees versunken sein soll.

Seine nach der Verbannung des Dämonenmeisters erfolgte Selbstausrufung zum neuen Kaiser eines Dämonenkaiserreiches ist nur folgerichtig: Borbarad konnte er sich als geborener Höfling unterordnen, doch unter den übrigen Heptarchen gab es wohl niemanden, dem er nur Hofmagus sein wollte – die Erhebung seiner selbst ist die natürlich Schlußfolgerung, immerhin hat er sie durch die Ermordung Brins und den Raub der Klinge Silpion vorbereitet. [...] Zu den unverkennbaren Merkmalen der Herrschaft Galottas zählt die Überzeugung, daß alles seine Ordnung haben müsse, so pervertiert diese Ordnung den Göttergläubigen auch erscheinen mag. So hat Galotta zum Beispiel formell für sein Reich das Garether Pamphlet aufgehoben, das Magier von der staatlichen Herrschaft ausschließt – jeder andere Heptarch hätte eine solche Bestimmung nicht einmal wahrgenommen. Das bedeutet jedoch nicht, daß seine Herrschaft statisch sei, im Gegenteil: Stete Intrigen und blutige Auseinandersetzungen unter den Großen des Dämonenkaiserreiches sind an der Tagesordnung, und die jeweils aktuellen Zustände werden dann per Gesetz bestätigt. »

»Zwei Erzdämonen sind es vor allem, die den Dämonenkaiser prägen: Zuerst ist hier Tyakraman zu nennen, dem sich der rachsüchtige Magus offensichtlich schon vor Jahren verschrieben hat. Ihm verdankt er nicht allein die unnachgiebige Rachelust, sondern auch sein Streben nach einer klar erkennbaren Ordnung.

Neben der absoluten Macht ist die Rache des alten Kaisers Lebenselixier, Rache, die durch sein Kaiserliches Wort in den Rang legitimer Rechtsprechung erhoben wurde. Seinen einst geleisteten Racheschwur gegen Kaiser Hal betrachtet er seit dessen Verschwinden als erfüllt, doch er hat die Rache auf dessen ganze Familie übertragen, die er auslöschen und deren Position er übernehmen will. Heute ist es daneben vor allem die Magierin Nahema, nach

deren Tod er strebt.

Daneben ist natürlich Widharcäl zu nennen, dessen Splitter der Dämonenkaiser in seiner nachgebildeten Dämonenkrone trägt. Hier muß man aber aller Wahrscheinlichkeit nach von einem reinen Nützlichkeitsdenken sprechen: Ebensovienig wie bekannt ist, ob Widharcäl eine dämonische Weltsicht und Philosophie verlangt, ist bekannt, daß Galotta in irgendeiner Form begonnen hätte, sonderlich zugunsten der pervertierten Natur zu handeln.

Den Namen Yol-Ghurmak aus dem Widharcäl-Mythos hat er der Stadt jedenfalls vor allem wegen der nötigen Aufbauarbeiten verliehen, und existiert eine Proklamation, daß das noch zu erobernde Gareth, der eigentliche künftige Sitz des Dämonenkaiserlichen Herrschaft, den Namen Kholak-Kai erhalten soll, der dem Tyakraman zugeordnet wird. Es ist ebenfalls möglich, daß das Nützlichkeitsdenken noch weitergeht, denn wenn man die Angriffe auf Havena, Wehrheim und Gareth bedenkt und man in den Listen bekannter Dämonen nachschlägt, so findet man besonders viele fliegende Wesen Agrimoth und Blakharaz zugeordnet. »

»Der vielleicht größte Fehler, den man angesichts der zahlreichen Intrigen am Dämonenkaiserlichen Hofe machen kann, besteht darin, den Dämonenkaiser selbst zu unterschätzen und Galotta als einen eher zeremoniellen Anführer eine Rotte Paktierer zu betrachten: Mögen die Truchsess, Hofmagier, Herzöge etc. auch noch so mächtig sein, der Dämonenkaiser kann sie jederzeit nach Lust und Laune erheben oder demütigen und mit einem Wort gegeneinander ausspielen.

Wie eine Spinne sitzt er in der Mitte des Netzes und registriert die Wellen, die die balgenden Kleinen durch das Netz laufen lassen, stets bereit, sich an den mörderischen Grausamkeiten zu ergötzen. »

»Nicht zu unterschätzen ist die Macht des Protokolls an Galottas Hof, denn sie zeigt deutlich, daß Hesinde den Zauberer schon lange verlassen hat: Die Erwähnung solcher Namen wie Hal oder Nahema ist ebenso ein fluchwürdiges Verbrechen wie die Nennung der Namen der Zwölfe, wohingegen das kahle rote Haupt, das schon lange wohl zu seinem persönlichen Dämonenmal geworden ist, sich langsam zum Reichsinsignium wandelt.

Boten, die Nachrichten oder Gerüchte über Hal oder Nahema bringen, können, wenn sie nicht versuchen, den Kaiser zu belügen, mit hoher Entlohnung rechnen, ebenso wie Repräsentanten fremder Reiche, die ihm eine heiratswillige Dame von Stand präsentieren können, damit das 'Haus Cordovan' fortleben kann. »

—aus den Galotta-Dossiers der KGIA, zusammengestellt von Travine von Beckstein; Firun 1022

Arngrimm von Ehrenstein, Herzog Tobriens von Galottas Gnaden

»Herzog Arngrimm war unter den ersten Kriegsgewinnlern der ganzen borbaradianischen Invasion: Schon wenige Tage nach dem Fall Mendenas ließ er sich dort als rechtmäßiger Herzog von Tobrien proklamieren. Sein vager Anspruch stützt sich darauf, daß er wohl ein direkter Nachfahre des unseligen Herzogs Kunibrand ist, der einst gegen Perval die Kaiserwürde beanspruchte und sein Stammland in einem ebenso langen wie hoffnungslosen Krieg um die Kaiserkrone ausbluten ließ.

Seit dem mißglückten Mordanschlag des Gwendion von Nevelung zählt Arngrimm zu den ergebensten Anhängern Galottas, der ihm damals das Leben rettete und als Herzog von Tobrien bestätigte. Damals siedelte Arngrimm nach Yol-Ghurmak über; heute hingegen ist er eher selten an dem Sitz des Kaisers zu finden, denn er bevorzugt wildere, weniger besiedelte Gebiete, vor allem die herzogliche Erbgrafschaft Sokramor, das frühere Osterfelde, wo auch das Stammlehen Ehrenstein liegt.

Diese Vorliebe für wildes Wald- und Bergland hat einen einfachen Grund: Bei Hofe wird kaum verhohlen, daß Herzog Arngrimm von Ehrenstein unter dem Fluch der Lykanthropie leidet, oder, einfacher gesagt, daß er ein Werwolf ist. Sein werwölfische Natur ist, wie Kundige sagen, schon in seinem Äußeren erkennbar: Herzog Arngrimm ist von hochgewachsener, kräftiger Gestalt und hat silbergraues Haar – und davon eine große Fülle: Seine Haupthaar fällt in kräftigen Locken weit über die Schultern, sein Bart läßt kaum mehr als Augen und Mund frei und hängt beinahe bis zu seinem Gürtel. Seine Augenbrauen sind wild, struppig und über der Nasenwurzel zusammengewachsen; und einer seiner Diener bestätigte, Seine Hoheit sei auch auf der Brust und am Rücken stark behaart. Seine Handrücken jedenfalls tragen einen veritablen Pelz. Doch weder seine Behaarung noch seine fremdartigen gelben Augen sollten jemals darüber hinwegtäuschen, daß Arngrimm von Ehrenstein ein erfahrener, ja meisterlicher Kämpfer mit Schwert, Jagdspieß und Messer ist. Seine Wolfsgestalt nimmt er selten im Kampf an; er liebt es allerdings dem Vernehmen nach, des Nachts (an bestimmte Mondstände scheint er nicht gebunden zu sein) nach Schafen, Wildtieren, am liebsten aber Menschen zu jagen.

In seiner Domäne, in Sokramor, ist es den Untertanen jedenfalls bei der Strafe der Ausblutung verboten, Wölfe zu jagen oder Wolfsfallen auch nur zu besitzen, ebenso wie der Besitz von Silberwerk verboten ist. Gleiche Gesetze gelten formell in ganz Tobrien, doch an den meisten Orten hat Herzog Arngrimm nicht die nötige Macht, diese Erlasse flächendeckend durchzusetzen. Das heißt natürlich nicht, daß er nicht jederzeit einen schuldigen Bauern auch in der Kaisermark oder in Taubrimora zer-



reißen kann, wenn er ihn ertappt. Bei Hofe ist der Herzog ob seiner rauen Manieren eher übel beleumundet, verspeist er doch auch bei Banketten nur Fleisch, und das am liebsten roh, und oftmals wird man seine vornehme Adelskleidung mit dem tobriischen Wolfswappen voller Flecke frischen Blutes finden.«

—aus dem Tobrien-Dossier der KGIA, zusammengestellt von Travine von Beckstein; Firun 1022

Yelnan von Dunkelstein

Die rechte Hand Arngrimms ist *Yelnan von Dunkelstein*, im Adelsregister des Neuen Reiches noch immer als Baron von Kummersfelden geführt, da es die Mühlen der Reichsverwaltung bislang versäumt hatten, den Verräter (300 Dukaten Kopfgeld) seines Lehens zu entheben.

Der herrische Mittdreißiger hatte auf seiner zügigen Burgruine *Arkenheim* mehr Umgang mit Orks und Goblins als mit Adligen und Höflingen, so daß er zuweilen als 'Verbindungsoffizier' zu den nicht-menschlichen Truppen Galottas fungiert.

Berüchtigt ist seine bei den Kämpfen um Ysilia und Burg Kleinwardstein unter Beweis gestellte Heimtücke, die oft (zum Leidwesen seiner rechtschaffenen Verwandten) Tremal zu Viereichen und Aaralon zu Alkenhorst) auch seinem ganzen Adelshaus zugeschrieben wird.

Im Besitz seiner Familie befindet sich schon seit Jahrhunderten ein Trapezoeder aus Obsidian mit kuriosen Symbolen, der dem Adelshaus wohl einst sogar den Namen gegeben hat. Daß die Beschwörer am Septahengon das Fehlen eines gleich großen, für manche Rituale immens wichtigen Altarsteins im Gewirr der Ritualmonolithen festgestellt haben, ist nie bis zu ihm vorgedrungen.

Ludolf von Wertlingen, Reichserztruchseß von Galottas Gnaden

»Fürst Ludolf von Wertlingen ist ein Intrigant erster Ordnung, der eher durch der Zeiten Launen an den Kaiserhof Galottas geraten ist: Die Familie von Wertlingen stellte einst die Herrscher von Greifenfurt und war auch wohl mit dem Kaiserhause von Gareth verwandt. Im Zusammenhang mit dem Umsturzversuch Answins gerieten jedoch die Wertlingens in Ungnade und wurden nach Rulat verbannt. Dort soll Fürst Ludolf eifrig das Angebot der Borbaradianer angenommen haben, sich ihrem Haufen anzuschließen – ob aus Furcht vor dem sonst drohenden Tode oder aus Hoffnung, unter Borbarad sein Lehen zurückzugewinnen, wer mag es sagen. Der Fürst schweigt jedenfalls darüber.

Heute ist er, dem noch unter Borbarad der bedeutungslose Titel eines Fürsten von Greifenfurt zuteil wurde, der Reichserztruchseß des Kaiserlichen Palastes. In dieser eher harmlos klingenden Rolle hat er durch stete Intrigen nicht allein die Kontrolle über

das Geschehen in fast allen Teilen des Kaiserpalastes an sich gebracht, sondern auch die Oberaufsicht über die Kaiserlichen Güter und Burgen in den beherrschten Teilen, ferner die Leitung der Schatzkammer, so daß ihm mit den Gaugrafen und Zehnteuten auch diese verhaßten Steuereinnahmer unterstehen, die mit eiserner Faust das Land weit über seine eigentliche Leistungskraft auspressen. Eine für Fürst Ludolf typische Intrige besteht darin, daß er eventuellen Aufrührern zu verstehen gibt, er selbst sei eigentlich, im tiefsten Grunde seines Herzens, von den götterlästerlichen Zuständen am Hofe Galottas erschrocken und entsetzt. Durch kleine Gefallen versucht er, immer stärker das Vertrauen des oder der Unzufriedenen zu gewinnen, um dann, wenn sie sich ausreichend kompromittiert haben, gnadenlos gegen sie vorzugehen. In der Regel beteiligt er dann einen bisherigen Rivalen bei Hofe an der Aufteilung der Beute (die oft auch in höfischen Befugnissen und Privilegien bestehen mag), um diesen so in Sicherheit zu wiegen und für zukünftige Schläge einzulullen.

Der hoch in den Sechzigern stehende Fürst-Truchseß Ludolf ist knapp über zwei Schritt groß und dabei fast unnatürlich hager. Sein Haar ist militärisch kurzgeschoren und völlig farblos weiß, ebenso sein üppiger, leicht herabhängender Kriegerschnauzbart; die fahlen Wangen sind glattrasiert. Es geht das Gerücht, der Fürst sei ein götterverfluchter Blutsauger, doch ist das wohl mehr seiner gnadenlos ausbeuterischen Art oder seiner Herkunft aus dem für Vampire berüchtigten Greifenfurt zuzuschreiben als konkreteren Anhaltspunkten.

Man darf mit einiger Sicherheit annehmen, daß Fürst Ludolf niemand anderem Loyalität entgegenbringt als sich selbst. Seine einzige Schwäche scheint darin zu bestehen, daß er als Hofintrigant vom Schlage eines Answin vielleicht zu wenig Gespür für die grundlegende Brutalität des Kaisers hat und sich seiner durch Intrigen erreichten Stellung zu sicher ist – einfach weil er nicht begreift, daß eine einzige Laune des Kaisers ihn den zahlreichen Feinden ausliefern kann, die ihn heute schon neidisch und haßerfüllt umringen, weil er so hoch gestiegen ist, wie man als Nichtzauberer in einem Heptarchenreich steigen kann.«

—aus dem Tobrien-Dossier der KGIA, zusammengestellt von Travine von Beckstein; Firun 1022

Asmodeus von Andergast, Hofmagus am Palast zu Yol-Ghurmak

»Hofmagus Asmodeus von Andergast entstammt der früheren Fürstenfamilie dieses abgelegenen Waldlandes und genoß erst als Leiter des Kampfseminars, später als eine Art Kanzler erheblichen Einfluß. Irgendwann muß er sich der Dämonenbündnerei zugewandt und einen Pakt mit dem geiergestaltigen Thezzphai geschlossen haben, um seine übrigen

Fähigkeiten durch die Macht über allerlei Bewegungs- und Arbeitsdämonen zu ergänzen. Sein Versuch, auch Andergast unter die Knute Borbarads zu bringen und durch die Marionette Wenzeslaus über den ganzen Nordwesten zu herrschen, scheiterte jedoch, und nach der Trollzackenschlacht tauchte er erstmals im Gefolge Galottas auf. Heute ist der für einen Magus erstaunlich massig gebaute Andergaster der Hofmagus des Palastes und zugleich als 'Meister der Dharais' für den Aufbau der Stadt Yol-Ghurmak mitverantwortlich.

Asmodeus ist Anfang Sechzig, rühmt sich aber immer noch eines üppigen, nußbraunen Haupthaars und Barts – und die zahllosen gehässigen Geräusche, die bei Hofe umherschwirren, wollen wissen, daß er es mittels Kräuterabsuden zu färben pflegt. Wenn das stimmt, deutet es auf eine gewisse Eitelkeit hin. Zu den typischen Erscheinungen am zugleich regeltreuen und gesetzlosen Kaiserhofe von Yol-Ghurmak zählt, daß der vielfache Mörder und Verächter von allem Heiligen sich stets penibel an die Kleiderordnung des Codex Albyricus hält.

Man muß davon ausgehen, daß er dem Geiergestaltigen keineswegs als Gläubiger folgt, sondern daß er mit ihm nur um der offenkundigen Vorteile willen paktiert hat. Die Risiken scheint er jedenfalls auf die leichte Schulter zu nehmen: Heimat und Familie bedeuten ihm nach eigenem Bekunden nur wenig, und familiäres Glück scheint er generell für eine hassenswerte Lüge zu halten. Von allen Großen des Kaiserreiches ist Asmodeus am ehesten zu sinnlosen, grausamen Schlägen gegen Eheleute und Eltern geneigt, die sich trotz aller Prüfungen ihre Zuneigung und ihren Zusammenhalt bewahrt haben. Besonders liebt er es, Situationen zu schaffen, in denen Opfer zwischen verschiedenen Familienangehörigen entscheiden müssen oder in denen sie sich von ihren Lieben verraten fühlen und Liebe in Haß umschlägt.

Bei seinen Intrigen verläßt sich Asmodeus dabei vor allem auf die Dienste der Dämonen des Geiergestaltigen: Seine Difariden sind auch im Palast als Späher und Schnüffler präsent, und er soll bei mehr als einer Gelegenheit seine Rivalen durch die Dienste des Yel'Arizel entzweit haben. Auch soll er bereits in Andergast eine verfluchte Harfe geschaffen haben, deren Musik den Zuhörern jegliche Fähigkeit raubte, sich ruhig aufs Zaubern zu konzentrieren. Bei seinen häufigen Inspektionsreisen durch das Kaiserreich läßt er sich – standesgemäß – von einem Karakil tragen.«

Lutisana von Perricum, Reichserzmarschallin

ist eine Söldnerin, für die nur der Sold zählt. Einst kämpfte sie für Reto um Maraskan, auf der Seite Kaiser Hals gegen die Oger, später für Answin von Rabenmund. Als Gefangene auf Rulat ließ sie sich von Borbarad anwerben und führte seine Truppen



in die Schlachten um Kurkum, um Eslamsbrück und bei Vallusa. Ergeben scheint sie dem Dämonenmeister aber nie gewesen zu sein, für sie ist der Krieg wohl nur die beste Methode, ihre Fähigkeiten zu Gold zu machen – und an der Spitze von Borbarads Horden konnte sie mehr Schätze einstecken als je zuvor. Bei Hofe wird gelästert, sie habe den Sturz des Dämonenmeisters allerdings aufrichtig bereut, denn nun mußte sie einem Herrn dienen, der allenfalls ein Siebtel von Borbarads Macht hatte.

Da weder Glorana im Norden noch der untote Rhazzazor, weder der stolze Haffax noch der geizige Portifex Xeraan Verwendung für die Söldnerführerin hatten, blieb sie schließlich am Hofe Galottas, der sie mit Ehrentiteln und dergleichen bedachte. Seine eher laxen Zahlungsmoral und ihr grundsätzliches Desinteresse für Weltanschauungen aller Art führen allerdings angeblich dazu, daß sie den Kampf gegen Galottas Feinde tatsächlich eher gebremst betreibt – anders wäre das weitere Bestehen eines Freien Tobriens gar nicht zu erklären, so munkeln zumindest ihre Neider und Rivalen.

Sie selbst hält sich aus Intrigen weitgehend heraus und ist dafür bekannt, Verleumder ohne weiteres Federlesen zu töten. Zu den gefährlichsten Gerüchten bei Hofe gehört, daß sie nicht völlig abgeneigt wäre, auf eine Abwerbung (und Amnestierung) durch das Garethr Kaiserreich einzugehen, um für einen besseren Sold gegen die Heptarchen zu kämpfen. Der Höfling, der das zuletzt suggeriert hat, wurde von ihr mit einem Hieb des Bastardschwertes zweigeteilt, und seitdem sind ihre Feinde vorsichtiger geworden. Dämonenkaiser Galotta jedenfalls scheint seiner Marschallin völlig zu vertrauen.

Marschallin Lutisana ist mittelgroß und bemerkenswert stark. Sie trägt ihr honigblondes Haar militärisch kurz gestutzt und hat auf der rechten Wange eine lange, blutrote Narbe von einem Hieb, der ihr in der Schlacht das Auge raubte – die leere Augenhöhle trägt sie auch heute noch unverdeckt.«

Bosper von Bergenhus-Schnattermoor, Reichserzkanzler, Vogt der Kaisermark Yol-Ghurmak, eine Mumie

»Was kann man zu ihm sagen? Er war einst Kanzler von Tobrien und fiel auf der Seite der Zwölfgötterfürchtigen in der Schlacht von Eslamsbrück. Das hätte sein Ende sein müssen. Aber die finstere Nekromantie des Schwarzen Rhazzazor wollte es anders. Mit verbotensten Sprüchen erhob er den Leib des Gefallenen und zwang, wenn nicht seine Seele, so doch seinen Geist in den künstlich gestärkten Leichnam zurück. Als 'Geste der Freundschaft' machte er ihn einige Zeit später Galotta zum Geschenk.

Der heutige Bosper von Bergenhus ist eine in kräuterduftende Binden gehüllte Mumie mit goldener Amtskette, deren eingefallenes, von einer gepuderten Perücke gekröntes Gesicht völlig regungs-

los ist. Seine Augen sind grau wie Flußkiesel und zeigen werden Iris noch Pupille, und der Kanzler benötigt weder Speise noch Trank – welche Kraft auch immer ihn antreibt, sie ist nicht von dieser Welt. Der Wert seiner Exzellenz für den Dämonenkaiser besteht darin, daß der gequälte Geist des unseligen Bergenhus noch immer sein Wissen um die administratorischen Feinheiten der tobrischen Baronien besitzt. Wie ein Mechanismus der Zwerge wirkt er, wenn er unter dem Banne des Kaisers mit tonloser Stimme den angsterfüllten Hofschreibern Anweisungen erteilt oder knochentrockene Fakten rezitiert. Den Borbaradianern bereitet es offenkundige Freude, den einstigen geschworenen Feind und jetzigen Reichserzkanzler und Vogt der Kaisermark Yol-Ghurmak als hilflose, zu Diensten gezwungene Marionette umherschulufen zu sehen.«

Tyakradane von Falkenstein, Reichsrichterin

»Die Reichsrichterin ist ebenfalls eine Veteranin der Answinkrise. Von ihr ist nur wenig zu sehen an einem üblichen Tag im Palast, denn sie verbringt viel Zeit in ihrem Lehen auf der mächtigen Burg Tobelstein. Die eigentliche Ursache aber ist, so wird gemunkelt, eine ganz andere: Selbst daß sie ihren Geburtsnamen Praiodane auf Geheiß des Kaisers ändern mußte, soll ihr mißfallen haben; denn im Grunde ihres Herzens sei sie eher unfreiwillig auf die Seite Borbarads geraten, weil sie wieder einmal zu feige und unschlüssig war, sich entschieden auf eine Seite zu stellen und dem Dämonenmeister den Kampf anzusagen.

Heute ist die Frau in mittleren Jahren für ihre blutigen Urteile gegen die bekannt, die vom Dämonenkaiser oder vom Truchseß auf die Schwarze Liste gesetzt wurden. Da kennt sie keine Gnade, und sei es nur, um sich selbst zu schützen. Tyakradane von Falkenstein, nominelle Gräfin von Baliho, verkörpert geradezu lehrbuchhaft die Mitläuferin, die ihre verbliebenen Zweifel und Skrupel in Unmengen Wacholderschnaps oder Balihoer Bärenodot ertränkt. Würde nicht der Reichserztruchseß Fürst Ludolf aus irgendwelchen Gründen seine schützende Hand über sie halten, wäre sie zweifellos längst auf den eigenen Pfahl gespießt worden.«

Lessankan der Goldene, Graf von Draconia, ein Kaiserdrache

Lessankan ist 'des Kaisers Drache' – ein ebenso leerer Titel wie der eines Grafen von Draconia. Doch von Bedeutung ist, daß sich der Sohn des Apep mehr oder minder entschieden an die Seite Galottas gestellt hat. Was genau sich der Drache davon verspricht, ist unsicher, vermutlich Hilfe im Kampf gegen seinen Vater, doch einen echten Gefolgsmann des Dämonenkaisers darf man in ihm nicht sehen: Eher wird er aus eigenem Antrieb Angriffe auf Wan-

derer auf dem Sichelstieg unternehmen oder Dörfer im freien Rest Tobriens plündern, als daß er sich in eine militärische oder politische Struktur einbeziehen ließe.

Muakim al'Assarbad, Hofprophet der Borbaradkirche und Gesandter Xeraans

Der wohlbeleibte Tulamide mit dem klingenden Namen eines Magiermoguls (dem angeblichen Kampfnamen Borbarads zu jenen Zeiten), dem öligen, hüftlangen Zopf und dem unverhohlen zur Schau gestellten Reichtum eines erfolgreichen Prälaten der Borbaradkirche ist nicht nur 'höchster geistlicher Repräsentant' Xeraaniens, sondern auch oberster Spion des 'Hochpropheten'.

Dies ist Galotta auch bekannt, da er jedoch mit den anderen Heptarchen auf gutem Fuß zu stehen wünscht (zumindest, bis er genügend Macht angesammelt hat, um sie zu entthronen), läßt er Muakim gewähren – und bei seinen 'Missionsreisen' durch Gotongis überwachen, was den Hofpropheten, einen Abgänger des dämonologischen Zweiges der Rashduler Akademie, der offensichtlich um Beschränkungen dieser Dämonen weiß, kalt läßt.

Muakim ist natürlich – wie es sich für einen Prälaten seines Ranges gehört – kein Vertreter der borbaradianischen Lehre, sondern ein konsequenter Machtpolitiker, der seinen Nemrod und seine Vella gelesen hat. (Daß er weder für Xeraan, noch für sich, sondern für jemand ganz anderen arbeitet, wissen nur er und sein Auftraggeber.)

Torxes von Freigeist, der Gesandte, ehemaliger Schelm, Lolgramoth-Paktierer im vierten Kreis der Verdammnis, der Ewige Wanderer, vormaliger Herold Borbarads, Hofnarr Galottas, Vielfachagent in eigener Sache

Der 'Schwarzschemel' ist selbst vor dem Hintergrund der Schwarzen Lande ein schillerndes Unikat. Schon während der Ogerschlacht am Tod seiner Gefährtin gebrochen, suchte er lange nach Wegen, um sich an den Göttern und der Welt auf möglichst perfide Art zu rächen, und so kam es ihm nur recht, daß Borbarad das Land mit Chaos überzog und daß sich Galotta endlich offenbarte (den er als Hauptgrund seines Leidens sieht, nachdem Kaiser Hal verschwunden ist).

Nur kurzfristig von der Macht Borbarads gebeugt und in dessen Dienste gezwungen, ist er nun wieder unterwegs, um seine Rache zu vollenden ...

Er ist Anfang Vierzig, sieht jedoch aus der Nahe weit älter aus: ein verlebtes, faltiges Gesicht und dicke Ringe und Tränensäcke unter den Augen (die er mit Unmengen grellbunter Schminke überdeckt) sind nur die äußerlichen Anzeichen für den Pakt mit seinem Herrn. Er findet keine Ruhe mehr, kann nur



noch schlafen, wenn er stärkste Drogen nimmt; seine Augen und Hände huschen ständig umher, und wenn er länger an einem Ort verweilen muß, wird er krank (weswegen er mehrere Dutzend Zimmer und Wohnungen in Yol-Ghurmak sein eigen nennt). Alle verabscheuen ihn aus tiefstem Herzen, ja, selbst die Heshthotim können ihn nicht leiden. Es ist eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis der Kaiser ihn entnervt hinrichten läßt (oder Torxes freiwillig weierzieht).

Der Schädel auf seinem Heroldsstab ist ein mumifizierter Kinderkopf, an dessen Haaren zahlreiche Schellen und Glöckchen befestigt sind. Die Federn an seinem Gewand stammen ausnahmslos von Gänsen, die ihm als Lolgramoth-Paktierer besonders verhaßt sind. Außerdem schleppt er ständig eine zerfledderte tote Gans mit sich herum, die ihm bisweilen als Handpuppe für geschmacklose oder obszöne Scherze dient und die natürlich Travia heißt. Zu möglichst unpassenden Gelegenheiten läßt er sie ein wenig herumhampeln und mit einer quäkenden Bauchrednerstimme sprechen. (»Traviatschatz, was sollen wir mit diesen Jammergestalten anfangen, die hier um Gnade winseln?« »Wir sollten ihnen ein wenig Herdfeuer unter dem Arsch machen, um zu sehen, ob sie noch lauter winseln können!« »Habt ihr gehört? Hach, meine süße, kleine Gänsebraut hat noch immer die vorzüglichsten Ideen!« usw.; wobei er solche Reden beispielsweise dadurch unterstreicht, daß er dem Kadaver den gerupften Hals abschleckt.) Daß die Tentakel seiner Kappe, die von einem Tintenfisch stammen, sich bewegen, liegt daran, daß die gesamte Kappe eigentlich ein dienstbarer Difar ist. Als Schelm verfügt er über zahlreiche Sprüche, mit denen er die Spieler demütigen kann, als Lolgramoth-Paktierer des vierten Kreises jedoch auch über weitaus mächtigere Mittel, u.a. die Fähigkeit, difargleich umherzuhuschen, auch schwingt er sich, auf seinen Stab gestützt, mit Vorliebe über den Abgrund im Thronsaal.

Dem Kaiser gegenüber setzt er seinen ätzenden Charme recht sparsam ein, da er nur zu gut weiß,

was mit den letzten beiden Hofnarren passiert ist. Torxes liebt es, Zwietracht zu säen, und doch sind seine Informationen, die er auf undurchsichtigen Wegen aus den anderen Heptarchien oder aus den freien Reichen erhält, für Galotta noch zu wertvoll, um auf den Quälgeist zu verzichten. Andererseits weiß Torxes aus den größtenwahnsinnigen Schwadronaden Galottas auch noch die ein oder andere für Rhazzazor oder Xeraan verwertbare Information herauszuziehen.

Leonardo der Mechanicus

Der gebürtige Grangorer Handwerkerssohn, in Havena als größter Erfinder des Kontinentes berühmt geworden, wurde Firun 27 Hal von einem Mactans durch den Limbus entführt. Mit anderen Gelehrten, darunter Sorp Sanderwik aus Festum, mußte er für Borbarad Kriegsgerät bauen. Schon bei der Belagerung von Beilunk rekonstruierte er mit Meister Sanderwik eine mächtige, altulamidische Belagerungsmaschine, das Meisterstück seiner Wurfmaschinenkunst soll jedoch so groß sein, daß es nicht mehr bewegt werden kann, dafür aber eine Reichweite von mehreren Dutzend Meilen erreicht.

Doch zeigten all seine Werke 'überraschende' Mängel: das Geflügelte Geschöß von Eslamsbrück wurde nie fertiggestellt, die Stählerne Schildkröte zersplitterte in der Dämonenschlacht. Bislang konnte sich der Siebzigjährige mit der Erklärung retten, daß die Mechanik, ein Wunder Ingerimms, sich nicht mit Agrimoths Werken verträgt. Galotta erwog, den Gelehrten durch Beherrschung zu einem Pakt mit Agrimoth zu zwingen; doch erstens heißt es, daß Seelen nur freiwillig gegeben werden können, und zweitens fürchtete Galotta die Macht, die Leonardos Verstand zur Verfügung stehen könnte. Beim letzten Ungehorsam ließ Galotta einen Irrhalken die von Leonardo erbaute Prinzessin-Emer-Brücke in Havena niederbrennen. Derzeit wird Leonardo von einem ZAUBERZWANG gezwungen, an einer Flotte fliegender Festungen für Galottas ersehnten Angriff auf Gareth zu bauen. Zudem trägt er ein

Messinghalsband, von Agribaal beseelt, das ihn erwürgen soll, sofern er sich von Galotta mehr als fünf Meilen entfernt. Doch insgeheim bastelt Leonardo immer noch an seiner Befreiung ...

Perilax Sohn des Pogolosch, Dämonenschmied

Besessen von dem Gedanken, unzerstörbare Rüstungen zu schmieden, gelang es dem Amboßzwerg in den hundert Jahren seiner Wanderschaft nicht, einen nennenswerten Schatz anzuhäufen: Alleine die Rohstoffe der Meisterwerke, die er schuf, verschlangen solche Summen, daß kaum ein Krieger imstande war, sie zu bezahlen. Selbst mit zermahlenen Diamanten gelang es ihm nicht, bestem Zwergenstein die erträumte Härte zu geben. Dann boten ihm Agenten Borbarads an, den Großteil des auf Maraskan erbeuteten Enduriums zu verarbeiten. Perilax zögerte keinen Augenblick, als er eines Nachts die Hand in Dämonenfeuer legen sollte ...

Der Pakt mit Agrimoth gab ihm eine Faust aus schwarzem Stahl, mit der er schmiedet. Vor allem lernte er, den Agribaal zu rufen, um seine Werke zu beseelen und Zauber und andere unheilige Wesen darin zu binden. Fünf Dämonenrüstungen hat er inzwischen geschaffen, von denen eine gegen Theiak ins Eisreich ging, eine weitere von Helme Haffax getragen wird, eine natürlich Galotta gehört – und zwei bislang noch nicht aufgetaucht sind. Beim Fortschreiten seiner Verdammnis wurden die Finger seiner linken Hand zu Quecksilber, mit dem er seither feinste Einlegearbeiten in den Stahl fließen läßt. Seine Füße wurden zu grobem Erz, Kopfhaar und Bart zu wirrem Kupfer, sein ganzer Rücken zu billigem Zinn.

In seinen Träumen ahnt er, daß Agrimoth selbst ihn schmiedet – und wenn die Seele herausgetrennt wurde, wird die Hülle Rüstung für einen Fürsten der Niederhöhlen sein. Aber Perilax schläft ohnehin nicht viel, denn ein- oder zweimal kann er noch versuchen, einen Panzer zu schaffen, der seinen Träger fast unbesiegbar macht.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

Wie der Name es schon andeutet, ist das Dämonenkaiserreich die Heimstatt für Dämonen verschiedenster Art, sei es, weil sich hier besonders viele Nodices finden, sei es, weil in der Umgebung des 'Kaisers' viele Beschwörer ihr Werk tun, sei es, weil Galotta die Dämonenkulte in den Rang einer Staatskirche erhoben hat. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, paradieren die Dämonen jedoch nicht öffentlich auf den Straßen – aber ein jeder Bewohner von Galottas Landen weiß, welche Wälder er zu meiden hat, an welchen Tagen er sich nicht auf bestimmten Straßen aufhalten sollte und dergleichen mehr.

Ebenfalls noch recht häufig sind in Galottas Reich 'ganz natürliche' Bedrohungen wie Bären, Wölfe oder Baumdrachen, oftmals wegen der

dämonischen Verwandlung ihres Lebensraums ausgesprochen aggressiv ...

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Abschnitt *Der Vorhof der Niederhöhlen* in diesem Band. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*. Querverweise zu Dämonen und Untoten (auf der Landseite Xeraaniens) bzw. chryptothischen Monstrositäten auf der Seeseite finden Sie in den entsprechenden Kapiteln *Das Dämonenkaiserreich* und *Blutige See* in diesem Band.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* ab Seite 54.



Achorhobai, der Weiße Wurm, der Große Alchimist, ein viergehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Archorhobeya)

Dieser Dämon, der in Galottas Reich bisweilen zum Abbau und zur Verhüttung von Erzen eingesetzt wird, ähnelt einem weißen Wurm von etwa zweieinhalb Schritt Durchmesser und 15 Schritt Länge. Sein vorderes Ende weist vier gespaltene Tentakel und vier Hörner auf, die kreisförmig um ein rundes, mit unzähligen messerscharfen Zahnreihen bewehrtes Maul angeordnet sind. Mit diesem Freßorgan gräbt sich der Achorhobai durch Felsgestein, um an Edelsteine und -metalle zu gelangen, die er mit seinen Tentakeln erspüren kann. Seine Verdauungssäfte – schieres Vitriol – lösen praktisch jedes Material bis auf die gewünschten Stoffe auf, die dann in Form von etwa faustgroßen Kugeln ausgeschieden werden. Der Dämon bewegt sich recht langsam und kämpft nur, wenn er angegriffen wird.

Beschwörung: +45 **Beherrschung:** +12

Wahrer Name: hochrangigen Agrimoth-Paktierern bekannt, außerhalb der Schwarzen Lande nur sehr wenigen

Dienste und Kosten: Schürfen nach 'Wahrem Erz' (Edelsteinen und -metallen) (17 ASP pro Tag), Verhüttung von Metallen (21 ASP pro Tag), Manifestation (121 ASP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz (wenn manifestiert)

MU 4* **AT** 5** **PA** 2 **LE** 200 **RS** 8 (Kopf) / 5 (Leib)***

TP je nach Angriff** **GS** 3 **AU** unendlich **MR** 25

GW je nach Gelände 1 bis 20

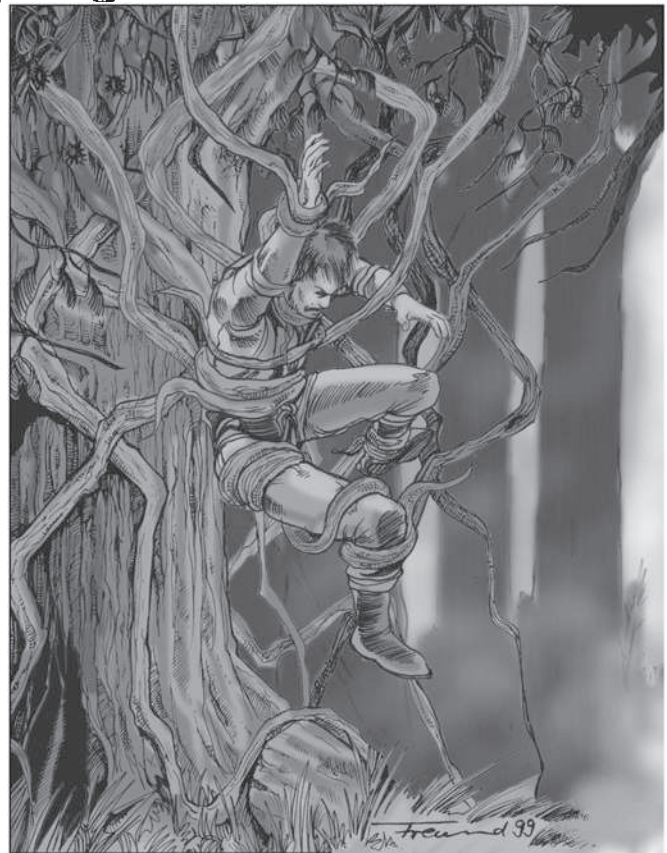
*) Zur Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa 50

**) Bei einer 1 versucht der Dämon, einen Gegner gänzlich zu verschlingen (5W20 TP), bei einer 2 speit er Säure (2W20 TP, RS-Verlust wie beim IGNIFAXIUS), bei einer 3 bis 5 beißt er zu (3W6+8 TP). Den Attacken kann nur ausgewichen werden (wegen der geringen Beweglichkeit des Dämons um 2 Punkte erleichtert).

***) Direkte elementare Effekte (also solche, die mittels Beschwörungen elementarer Kräfte oder direkt einem Element zugeordneten Zauber hervorgerufen werden) von Feuer, Erz, Humus und Luft verursachen dem Dämon doppelten Schaden.

Optionale Kampfregeln: siehe Angriffsarten

Entsetzen: +4 / 0



in Regeln fassen und sollten größtenteils Meisterentscheid sein. Bedenken Sie, daß in solchen Wald- und Wiesengebieten zwar nicht unbedingt tödliche Gefahren von den einzelnen Pflanzen ausgehen – aber in solchen Regionen gibt es Dutzende, Hunderte, wenn nicht Tausende solcher Pflanzen ... Bedenken Sie auch, daß nicht alle schrecklichen Veränderungen unbedingt auf das Wirken Widharcals zurückzuführen sein müssen; gerade in den südlichen Regionen des Dämonenkaiserreichs und speziell in der Warunkei findet sich auch der Einfluß des Omegatherions, der deutlich chaotischer, aber auch auf die verwandelten Pflanzen und Tiere tödlicher wirkt. Für dämonisch belebte Pflanzen lassen sich folgende Rahmenregeln festhalten:

Agribaal, der Fluch des Eisens, ein Eingehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Agribelim)

In den Werkstätten von Galottas Mechanici, aber auch beim Aufbau Yol-Ghurmaks werden diese Dämonen gerne zu Hilfe gerufen. Ihr eigentlicher Zweck ist es, Artefakte zu beseelen oder einem Agrimothgefälligen Artefaktmagier zur Hand zu gehen. Eine körperliche Manifestation eines Agribaal wurde bislang noch nicht beobachtet.

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +14

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Beseelen von Artefakten (19 ASP pro Artefakt und Jahr), Hilfszauberei bei der Artefakterschaffung (17 ASP pro Artefakt)

Besondere Eigenschaften: Drittsphärige Existenz (in Artefakten)

Optionale Kampfregeln: je nach beseeltem Artefakt

Agrimothische Mutationen

Die Auswirkungen einer dämonischen Besessenheit eines gesamten Landstrichs durch einen Arkhobal oder Tuur-Amash lassen sich schwer

—Asthiebe richten, je nach Alter und Größe des Baums, zwischen 1W+1 und 3W+3 TP an; der AT-Wert eines Baums oder Strauchs beträgt maximal 12, die Anzahl der Attacken W6; Bäume und Sträucher parieren nicht. Die Lebensenergie einzelner Äste sollte 30 nicht übersteigen, der RS nicht über 4 liegen.

—Die Regeln zu *Dickicht und Dornicht* finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 147ff., das meiste Dornicht sollte leicht giftig sein, die TP steigen von 1W6 auf 1W6+1. Hinweise zu Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen stehen im gleichen Buch auf den Seiten 145f.

—Die meisten verfluchten Pflanzen sind leicht bis mittelschwer giftig (Stufen 1–7); die entsprechenden Hinweise für generische Giftpflanzen sind im **Herbarium Aventuricum** auf Seite 129 zu finden.

—Bei den verschiedenen Methoden, wie agrimothisch veränderte Pflanzen ihre Opfer angreifen, können Sie sich an folgenden (natürlichen) Beispieldpflanzen orientieren: Basilamine (**Herbarium Aventuricum**, S. 96), Boronsschlinge (HA 98), Disdychonda (HA 99), Jagdgras (HA 106), Malomis (HA 77), Messergras (HA 108), Orklandbovist (HA 85), Pestsporenpilz (HA 86), Schlinggras (HA 118), Tarnblatt (HA 119), Trichterwurzel (HA 120), Waldwebe (HA 122), Würgedattel (HA 123).



Im folgenden zwei Beispiele aus einem von einer Schwarzen Kröte besessenen Wald:

Tuur-Amash-Kelch

Mit einem Viertelspann Blütendurchmesser ist die kleine, gelblichgrüne Pflanze eher unscheinbar, aber sie kann ihren ätzenden Verdauungssaft bis zu drei Schritt weit verspritzen (AT 12; 2W TP; Abwehr durch Ausweichen möglich). Wird man mit mehr als 10 TP getroffen, sinkt der RS um 1. Für gewöhnlich finden sich die Tuur-Amash-Kelche in Kolonien zu 1W+3 Exemplaren, die sich auch meist auf das gleiche Opfer ausrichten. Man kann die Pflanzen ohne weiteres zertreten, muß aber schon eine *Sinnenschürfe*-Probe bestehen, um sie rasch genug zu entdecken. Pro KR kann ein Held eine Pflanze vernichten, während die anderen ihre Angriffe fortsetzen.

Metamorphodon

Diese daimoniden Kriechpflanzen schlingen sich dem Wanderer um die Füße, fesseln ihn und verwandeln ihn langsam und qualvoll in einen Baum, dessen Wurzeln bis hinab in die Niederhöhlen reichen sollen. Die Pflanzen kriechen lautlos über den Boden und umschlingen das Fußgelenk eines Helden, der sich mit einer GE-Probe+3 befreien kann. Mißlingt dies, kann der Metamorphodonstrang durchtrennt werden, wenn man ihm 5 SP zufügt (bei einem RS von 4, PA 0). Allerdings verspritzt die Pflanze dann eine ätzende Säure, die dem gefangenen Helden 1W+2 SP zufügt. Derweil attackieren die anderen Metamorphodon (üblicherweise 1W+6) die Befreier.

Entsetzen: +3 / -1 (bei der Sichtung einer Metamorphodone mit Opfer)

Bei **Tieren** zeigt sich der Fluch Agrimoths oftmals 'nur' in erhöhter, grundloser Aggressivität, gepaart mit der Wirkung eines SPINNE EGEL KRIECHGETIER oder verwandter Zauber – in Richtung auf alles, was vom verfluchten Wald als Bedrohung seiner Existenz gesehen wird.

Ebenfalls typisch ist die höhere Zahl von Mißgeburten von Wild- und Haustieren, von denen zwar die wenigsten lange leben, aber auf jeden Fall für Entsetzens-Proben gut sind. Die wenigen, die überleben, stellen allerdings gefährliche sechsbeinige oder zweiköpfige Monstrositäten dar (die Sie als Meister durchaus nach den Regeln für Chimären zusammenstellen können) – glücklicherweise ist keines der bislang gesichteten Monster vermehrungsfähig.

Amrifas, der Erderschütterer, ein neungehörnter Diener Agrimoths (Dämon, keine Mz. bekannt, da wahrscheinlich Einzelwesen)

Diesem hohen Diener Agrimoths spricht man die Kraft zu, Erdbeben zu entfesseln, wobei es auch heißt, daß die vom Beschwörer gespendete (oder geopfernte) Kraft einen deutlichen Einfluß auf die Stärke des Bebens habe. Gerüchte wollen wissen, daß der Dschagganoth, eine monströse Konstruktion, eine 'Festung, die über das Land wandelte' und die in der Dritten Dämonenschlacht vernichtet wurde, von (einem) Amrifas beseelt war. Eine diesseitige, körperliche Gestalt eines Amrifas ist nicht bekannt.

Beschwörung: +42 **Beherrschung:** +20

Wahrer Name: vermutet, hochrangigen Agrimoth-Paktierern – und natürlich Galotta – bekannt

Dienste und Kosten: Erdbeben (mindestens 90 ASP), lokale Zerstörung von Gebäuden und Objekten aus Stein und Erz (ab 60 ASP)

Arjunoor, Meister der Orkane, ein achtgehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Arjunoori)

Dem 'Schänder der Luft' wird zugesprochen, er könne aus schierem Willen Wind und Wetter, Blitz und Hagelschlag beeinflussen. Früher selten einmal von böswilligen Hexen beschworen, ist seine Präsenz heute im Dämonenkaiserreich durchaus häufiger zu spüren, vor allem in der Wildnis der Schwarzen Sichel und in der Nähe Yol-Ghurmaks. Seine diesseitige Gestalt ist die einer aufrecht gehenden, sechsbeinigen, grau geschuppten Schlange mit einem achtgehörnten Widderkopf, von dessen Hörnern ständig Blut zu tropfen scheint.

Beschwörung: +37 **Beherrschung:** +20

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Wetteränderung (Gebiet von etwa 100 Rechtmilen, 75 ASP pro Tag), Transport (17 ASP pro Reisendem und 100 Meilen Entfernung), eine Stunde verheerender Sturm oder Hagelschlag (Gebiet von etwa einer Rechtmile, 60 ASP)

MU 18 **AT** 5 (2AT/KR) **PA** 0 **LE** 250 **RS** 1 **AU** unendlich
TP 4W+6 (Windstoß)* **GS** 4/50** **MR** 40 **GW** 21

*) Der Windstoß kann nicht pariert werden, ein Ausweichen ist ebenso unmöglich; eine KK-Probe, erschwert um 4W+6, erlaubt es einem Opfer jedoch stehenzubleiben, ansonsten wird es 4W+6 Schritt weit in eine vom Arjunoor gewählte Richtung geschleudert, wo er dann beim Aufprall die entsprechenden TP erleidet.

**) am Boden/fliegend

Optionale Kampfregelein: Niederstoßen (Windstoß)

Entsetzen: +4 / 0

Ark hobal, die Schwarze Eiche, Schänder des Waldes, Verformer des Lebens, ein siebengehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Ark hobalim)

Dieser nach der Meinung vieler Dämonologen mächtigste Diener Agrimoths ist in der Lage, dämonische Präsenz in jeglicher Form belebter Materie (dem Element Humus) zu verankern und dadurch große Gebiete mit dämonischem Leben zu beseelen. Auch soll er in der Lage sein, Pflanzen und Tiere bis zur Unkenntlichkeit zu verformen und ihnen unnatürliche Beweglichkeit und Aggressivität zu geben. Ein Ark hobal erscheint in der Tat an seinem Beschwörungsort als schwarze, schwärenbedeckte Eiche, die sich im lebenden Boden verankert und von dort nur vermittlems mächtiger Exorzismen zu entfernen ist.

Viele Erscheinungen, die man Ark hobalim zuschreibt, sind in Wirklichkeit auf Tuur-Amashim (siehe dort) zurückzuführen, die deutlich einfacher zu beschwören und deshalb im Dämonenkaiserreich auch häufiger anzutreffen sind.

Beschwörung: +45 **Beherrschung:** +27

Wahrer Name: unbekannt, nur hohen Agrimoth-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: dämonisches Beseelen von Waldgebieten (120 ASP pro Rechtmile, wächst langsam an), von Wiesen, Steppen, Heidelandschaften (150 ASP pro Rechtmile, wächst langsam an)

Besondere Eigenschaften: Präsenz, Regeneration



MU 0 **AT speziell** **PA 0** **LE 50** pro Jahrzehnt Präsenz
RS 2 pro 100 Jahre Präsenz **TP speziell** **GS 0** **AU unendlich**
MR 50 **GW 10**

Die Angriffe eines Arkhobal (oder der von ihm beeinflussten Gewächse) bestehen meist aus schlagenden Ästen, würgenden Lianen, Fußangel-Wurzeln und dergleichen. Je nach Art und Alter des verfluchten Waldes können bis zu 4 Angriffe mit AT: 5 auf jeden Helden entfallen; die TP reichen dabei von 1W bis 4W.

Optionale Kampfregelein: Hinterhalt, Umschlingen

Entsetzen: +2 / -2 (für Druiden, Waldelfen und andere, dem Wald nahestehende Helden +4 / 0)

Asqarath, auch Irrhalk genannt, die Rächende Flamme, ein viergehörnter Diener des Blakharaz (Dämon, Mz.: Irrhalken/Asqarathi)

Es ist nicht bekannt, ob diese schrecklichen, bis zu drei Schritt hohen und fünf Schritt spannenden Greifenparodien zu anderen Zwecken als Kampf und Rache beschworen werden, es scheint jedoch unwahrscheinlich. Sie erscheinen als pechschwarze Wesen mit dem Leib eines Raubtiers (wobei man von Khoramsbestien zu Pantheren schon alles gesehen haben will), dem Kopf und den Krallen eines Raubvogels (Geier, Eulen ...) und den gefiederten Flügeln eines schwarzen Alken. Plustern sie ihr schwarzes Gefieder, so meint man darunter feurige Glut zu erkennen, ja, es heißt sogar, daß ihre Ausscheidungen von feuriger Konsistenz seien.



Beschwörung: +33 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet, Blakharaz-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: Kampf (45 ASP), persönliche Wache (45 ASP pro Tag), Suchen und Vernichten (75 ASP), Transport (nur Blakharaz-Paktierer, 13 ASP pro 100 Meilen), Manifestation (49 ASP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz, Regeneration (beide nur wenn manifestiert), Regeneration im Limbus

MU 35 **AT 16 (2AT/KR)*** **PA 9** **LE 50**** **AU unendlich**
RS 5 **TP 2W+2 (Krallen); 1W+8 (Schn.)** **GS 6/18**
MR 18*** **GW 18**

Besondere Kampfregelein: Fliegende Gegner, Niederstoßen, Doppelangriff
 *) jeweils ein Angriff mit Schnabel und Krallen; eine Gute Attacke eines Irrhalken bedeutet, daß das Opfer mit der inneren Glut in Berührung gekommen ist: W20+10 TP, Rüstungsschaden nach IGNIFAXIUS-Regelung
 **) Manifestierte Asqarathi zerplatzen bei ihrem 'Tod' in umherfliegende glühende Splitter; Regelung analog zum IGNISPHAERO.

***Die MR manifestierter Irrhalken beträgt 36, ihr GW 21.

Entsetzen: +1 / -3 (+3 / -1 für besonders praisogläubige Helden)

Azzitai der Brandstifter, die Allesverzehrende Blutrote Flamme, ein dreigehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Azzitayim)

Dieser recht bekannte Dämon wird in Galottas Landen bisweilen von Beschwörern mit der Eigenschaft der Existenz in der Dritten Sphäre versehen (Beherrschung um 2 Punkte erschwert, 17 ASP), um dann als Quelle für verschiedenartige Formen des Feuers zur Verfügung zu stehen, so z.B., um größere Mengen Gesteins zu schmelzen. Mehr über Azzitai finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 150 f.

Entsetzen: +2 / -2

Dharai, der Unförmige und Vielformbare, ein zweigehörnter Diener Lolgramoths (Dämon, Mz. Dharayim)

Dieser unförmige, schwarzgraue Gallertklumpen von etwa zwölf Raumschritt Volumen, auf dessen blasenübersättem Rücken sich zwei Hörner erheben, wird im Dämonenkaiserreich vor allem für Galottas irrwitzige Bauvorhaben eingesetzt. Das Wesen kann seine Form beliebig verändern, um Scheinarme oder -füße auszubilden oder steile Wände zu erklettern; Freßwerkzeuge oder Sinnesorgane sind nicht zu erkennen.

Der Dharai kämpft, wenn er angegriffen wird oder auf ausdrücklichen, direkten Befehl des Beschwörers, nicht jedoch als eigentlicher Dienst. Da er mit seiner KK von umgerechnet 500 Punkten durchaus in der Lage ist, auch Paradewaffen wie Strohhalme zu brechen, hilft gegen einen Dharai-Angriff nur ein Ausweichmanöver.

Beschwörung: +31 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Transport (5 ASP pro Meile bei annähernd unbegrenztem Gewicht), Körperliche Hilfe/Bauarbeiten (4 ASP pro Stunde), Wache (25 ASP), Manifestation (19 ASP)

Besondere Eigenschaften: Existenz in der Dritten Sphäre (bei Manifestation), Regeneration, Regeneration im Limbus



MU 5 AT 3 PA 0 LE 180 RS 2

TP 8W20 (Zerreißen) GS 4 AU unendlich MR 25 GW 8

Optionale Kampfregelein: Umschlingen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer keinen Schaden und hat nun noch eine letzte Chance, der Umschlingung mit einer KK-Probe +15 zu entgehen, bevor der Dharai es in der nächsten Runde zerreißt – wofür der Dämon keine eigene AT mehr würfeln muß.)

Entsetzen: +2 / -2

Difar, ein niederer Diener Lolgramoths (Dämon, Mz. Difaride oder Difarim)

Dieser extrem schnelle, eigentlich formlose, aber häufig als Nagetier erscheinende Dämon (GS 100) wird in Galottas Reich häufig zum Übermitteln von Nachrichten oder zur Spionage eingesetzt. Mehr zu diesem Dämon finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 154.

Entsetzen: 0 / -4

Gardist (menschlicher Gegner)

Die Soldaten in Galottas Reich, namentlich die Truppen Herzog Arngrimms, sind je nach Erfahrung als **Söldner** oder **Söldnerveteranen** anzusehen (siehe S. 20f.). Ausnahmen bilden die Kämpfer der **Irrhalkengarde**, die **Roten Rächer** und die **Schwarzen Reiter**.

Goblin (derischer Gegner)

In der Schwarzen Sichel und deren Umlanden sind auch die Goblins heimisch, von denen einige Sippen unter Borbarads Bann fielen und in der Dritten Dämonenschlacht kämpften; die momentan hier ansässigen Rotpelze (genauere Informationen siehe **Bestiarium Aventuricum**, S. 20ff.) sind jedoch eigenständig und für Herzog Arngrimm – allerdings auch für mittelreichische Späher – ein ständiges Ärgernis. Galottas Beherrschungsmaschinerie, die schon die Oger um seine Banner scharte, könnte allerdings jederzeit auch die Goblins zu seinen Sklaven machen.

Golem

Es scheint Galotta gelungen zu sein, den STEIN WANDLE so zu modifizieren, daß er anstelle einer Asfalth-Anrufung eine des Agrimoth enthält, was es ihm (und seinen Beschwörer-Schergen) ermöglicht, Golems auch aus verschiedenen Metallen und Gesteinsarten, ja prinzipiell sogar aus Rauch oder Asche zu erzeugen (zusätzlich zu den bekannten Arten). Dazu kommt noch, daß die permanenten Beschwörungskosten wohl durch entsprechende Paraphernalia und Blutopfer gesenkt werden konnten – was in Dutzenden, wenn nicht Hunderten von Golems resultierte, die für Galotta Yol-Ghurmaks erbauen, an wichtigen Stellen Wache schieben, ja gerüchteweise als geheime Armee für den nächsten Feldzug 'gelagert' werden.

Die Werte von Lehm-, Holz- und Steingolems finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 185, die eines Eisengolems im folgenden:

MU 25(35) AT 5(2x14) PA 2(8) LE 90/150/210 RS 6(12)

TP 1W+3/2W+6/3W+9 (+11/+17/+22)

GS 3(6) AU 800 MR 18 (25) KL 2(7)

Gotongi, das Geflügelte Auge, ein niederer Diener Amazeroths (Dämon, Mz.: Gotongis)

Wenn ein Gotongi sichtbar wird – denn üblicherweise bleiben sie dem Blick verborgen – sieht er aus wie ein kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln. Diese fliegenden

Augen werden von Zaubernern gerne als Spione eingesetzt, da sie wegen ihrer Unsichtbarkeit fast nur auf magischem Wege bemerkt werden können. (Helden mit hohem *Gefahreninstinkt*-TaW spüren allerdings, daß sie beobachtet werden – ein Gefühl, das sich leicht bis zum Verfolgungswahn steigern kann.) Was sie sehen, sieht ihr Beschwörer ebenfalls, wenn er sich darauf konzentriert (1 ASP/SR).

Gotongis können im Kampf den Zauber GROSSE VERWIRRUNG, aber auch den BÖSEN BLICK FURCHT oder die GROSSE GIER einsetzen (was jeweils mit einer MR-Probe 'pariert' werden kann).

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: bekannt, bei vielen Borbaradianern verbreitet

Dienste und Kosten: Verwirrung (3 ASP pro Kampfrunde), Verfolgen und Ausspähen (13 ASP pro Tag), Wache und Melden (21 ASP)

MU 20 AT 15 PA 18 LE 15 RS 0

TP Zaubern (s.o.) GS 20 AU unendlich MR 12 GW 4

Entsetzen: +3 / -1

Heshthot, ein niederer Diener des Blakharaz (Dämon, Mz.: Heshthotim)

Diese Urbilder dämonischer Wesen (eine wallende, schwarze Kutte, unter der außer den glühenden Augen nur Schwärze zu erkennen ist, dazu gelbe Krallenhände, die Schwert und Peitsche führen) sind so etwas wie die 'Leibdämonen' des Dämonenkaisers, sichtbares Zeichen seines Paktes mit dem Herrn der Rache. Sie sind sowohl in seinem Palast als auch im Stadtbild Yol-Ghurmaks ein häufiger Anblick, ja bisweilen sieht man sogar ganze Einheiten von ihnen mit unbekanntem Ziel die finstere Kapitale verlassen.

Beschwörung: +19 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: verbreitet

Dienste und Kosten: Kampf (25 ASP), Suchen und Vernichten (60 ASP), Wache (37 ASP), Manifestation (19 ASP)

Besondere Eigenschaften: Existenz in der Dritten Sphäre (wenn manifestiert)

MU 30 AT 13 PA 8 LE 20 RS 0 AU unendlich

TP 1W+4 (Schwert), 1W (Peitsche) GS 8 MR 5 GW 8

Besondere Kampfregelein: Ein Heshthot kann pro Kampfrunde jeweils nur mit einer seiner beiden Waffen angreifen.

Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK (bis zum nächsten Sonnenaufgang); wer eine Attacke des Schwerts pariert, dessen Waffe hat in Zukunft einen um 1 erhöhten BF.

Falls es gelingt, einen Heshthot mit einem einzigen Schlag (oder Zauber) zu töten, dann bleiben Schwert und Peitsche für W6+1 Tage in der dritten Sphäre zurück. Diese Waffen gelten als magisch, haben jedoch nicht mehr die o.g. Eigenschaften. Jedes fleischliche Wesen, das eine solche Waffe führt, erleidet 1 SP pro ausgeteilter Attacke.

Entsetzen: 0 / -4

Iriadhazal, der Unbarmherzige Verfolger, ein sechshehörnter Diener des Blakharaz (Dämon, Mz.: Iriadhazalim)

Dieser körperlose Dämon stellt eine der wenigen in Galottas Reich genutzten Möglichkeiten dar, Untote in größerer Zahl zu erheben, und es heißt, Galotta selbst habe ein oder zwei dieser Wesen gebunden, um sie notfalls schnell in die Schlacht schicken zu können. Ebenso darf



man annehmen, daß er versucht, vermittelt eines Iriadhzal weitere Attentate auf die kaiserliche Familie zu unternehmen. Schon mehrfach wurde ebenfalls vermutet, daß bestimmte Höflinge am Hof zu Yöl-Ghurmak von diesem Dämon besessen wären. Mehr zu Iriadhzal finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 154.

Irrhalkengardist

Die Kämpfer aus Galottas Leib- und Eliteregiment sind zwar in den wenigsten Fällen Blakharaz-Paktierer (wie der Name der Einheit vielleicht suggerieren könnte), aber dennoch die Besten, die der verrückte Heptarch aufzubieten hat: Veteranen des Eroberungskrieges, einige sogar Veteranen des Orkensturms, der Answinkrise und des Khomkriegs, schlagkräftig, hervorragend gedrillt, gülden motiviert (und weitab von den Hofintrigen) und mit besten (und modernsten) Waffen und Rüstungen ausgestattet.

Gardist

MU 15 KL 11 IN 12 CH 11 FF 13 GE 15 KK 15
ST 7 MR 7 LE 50 AE – AT/PA 14/14 (Schwert und Schild)

RS 6 (schwarzer Küras, Plattenstücke an Arm und Bein, Morion)

Herausragende Talente: ein Nahkampf-Waffentalent, eine Waffenlose Kampftechnik, Schußwaffen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Wildnisleben, Sinnenschärfe

Offizier

MU 16 KL 12 IN 12 CH 12 FF 13 GE 16 KK 16
ST 11 MR 11 LE 60 AE – AT/PA 17/14 (Zweihandwaffe)

RS 8 (schwarzer Dreiviertelsharnisch und Helm)

Herausragende Talente: wie vor, dazu Kriegskunst, Orientierung und Menschenkenntnis

Je-Chrizlayk-Ura, Unaufhaltsamer und Vielformiger Höllensklave, ein eingehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Je-Chrizlayk-Uraya)

Diese, dem Dharai 'verwandte' Monstrosität (ein schwarzer Gallertklumpen, aus dem sich ein an einem Horn pendelndes Auge und etliche dicke Warzen erheben, ist zwar langsamer als der mehrgehörnte Bruder, dafür ungleich stärker, weswegen er bisweilen für besonders schwere Transporte oder gar das Formen von Metall und Stein gerufen wird. Mehr über den Dämon mit dem schwer aussprechlichen Namen finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 159.

Optionale Kampfregeln: Umschlingen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer keinen Schaden und hat nun noch eine letzte Chance, der Umschlingung mit einer gewürfelten 1 in einer KK-Probe zu entgehen, bevor der Je-Chrizlayk-Ura es in der nächsten Runde zerreißt – wofür der Dämon keine eigene AT mehr würfeln muß.)

Entsetzen: +2 / -2

Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon, ein dreigehörnter und überaus mächtiger Diener Agrimoths (Dämon, Mz. unbekannt, höchstwahrscheinlich eine einzigartige Wesenheit)

Es ist zu hoffen, daß dieser Dämon nur einmal in allen Sphären vorkommt, denn er ist kaum zu besiegen, momentan jedoch damit beschäftigt, wieder einmal den Palastgarten Warunks zu terrorisieren – ob als 'Geschenk' Galottas an Rhazzazor oder aus kosmologischen Gründen, die sich unserem Verständnis entziehen, ist ungewiß. Mehr über den Nachtdämon finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Sei-

ten 159f.; Auseinandersetzungen mit den Kräften dieses Wesens in den Romanen **Der Lichtvogel** und **Der Dämonenmeister**.

Entsetzen: +1 / -3

Karakil, die Geflügelte Schlange, ein eingehörnter Diener Lolgramoths (Dämon, Mz.: Karakile oder Karakilim)

Diese Dämonen sind durch die Invasion zu trauriger Berühmtheit gelangt – kaum ein Schlachtfeld, über dem die etwa fünf Schritt langen, dunkelgrünen Schlangen mit ihren ledrigen Fledermausflügeln nicht auf Seiten der Borbaradianer in den Kampf eingriffen. Karakile dienen üblicherweise nur als Fluggerät, von deren Rücken aus Waffen und Zaubersprüche eingesetzt oder Feuerbrände abgeworfen werden. Wird der Reiter jedoch in den Nahkampf gezwungen, so beißt der Karakil auch zu.



Beschwörung: +29 **Beherrschung:** +13

Wahrer Name: verbreitet

Dienste und Kosten: Transport (1 ASP pro Person und Meile), Manifestation (49 ASP)

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration (wenn manifestiert)



MU 30	AT 10	PA 3	LE 150	RS 4*
TP 3W+3 (Biß)	GS 18/1	AU unendlich	MR 25**	GW 12
*) gegen Kampfzauber, magische und geweihte Waffen				
**) gegen BEWEGUNGEN STÖREN, Hellsichts- und Verständigungszauber;				
MR gegen Beherrschungen: 50; immun gegen Verwandlungen und Illusionen (siehe MA 147).				
Optionale Kampfberegeln: Fliegende Gegner				
Entsetzen: +1 / -3				

Oger

Schon einmal gelang es Galotta mittels magischer Manipulationen, die Oger zu einem Feldzug aufzuheizen, und es scheint, daß der Heptarch von seinem Palast in Yol-Ghurmak wieder versucht, die Menschenfresser unter seinen Bann zu zwingen. Zwar fehlt ihm das große Schwarze Auge, das das Kernstück seiner früheren Manipulationen war, doch es ist ihm bereits gelungen, ein gutes Dutzend Oger mit einem Funken Intelligenz auszustatten und in seine Leibgarde zu integrieren. Diese Oger – allesamt ausgesucht kräftige Exemplare ihrer Art – sind vermittels eines mondsilbernen, auf ihren Kopf geschmiedeten, runenverzierten Stirnreifs magisch mit einem an Galottas Hand befindlichen Ring verbunden und scheinen so ihre Befehle zu erhalten.

Ogergardist						
MU 22	KL 8	IN 10	CH 5	FF 10	GE 13	KK 25
MR 12	LE 75	AT/PA 14/10 (Keule, 3W+6, oder Axt, 4W+4) / 13/11				
(Faust, 2W+4)		RS 5 (Ogerhaut, genietetes Leder)				
<i>Herausragende Talente:</i> Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe						
Optionale Kampfberegeln: Niederschlagen						

Mehr zu wildlebenden Ogern finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf den Seiten 30f.

Roter Rächer

Es scheint, daß sich aus den in Galottas Reich hoch angesehenen und zahlreichen Scharfrichtern und Folterern eine geheime Garde von Blakharaz-paktierenden Meuchlern rekrutiert, die der 'Kaiser' sowohl auf mißliebige Untertanen als auch gegen ausländische Personen und Institutionen einsetzt. Genauer ist jedoch nicht bekannt; es dürfte sich insgesamt auch höchstens um ein Dutzend Verfluchte handeln. Der Name dieser Meuchler leitet sich von den roten Kapuzen her, die sie angeblich ständig tragen.

MU 16	KL 13	IN 14	CH 10	FF 15	GE 17	KK 15
ST 12	MR 18*	LE 65	AE –	AT/PA 18/14 (beliebige Hauptwaffe)		
RS 3 (eng anliegendes, besonders zähes Leder)						
<i>Herausragende Talente:</i> zwei Nahkampf-Waffentalente, waffenlose Kampffertigkeit, Schuß- oder Wurfaffen, Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Gefahreninstinkt, Sinnenschärfe; Berufsfertigkeit Anatom						

Schwarzer Reiter

Dies war ursprünglich der Name für die zu Borbarad übergelaufenen answinistischen Ritter, und wenn auch diese immer noch den Kern der etwa zwei Schwadronen starken Einheit bilden, so sind heutzutage doch nicht nur Edeline in ihren Reihen vertreten, sondern auch verdiente Söldner zu Pferde. Den Schwarzen Reitern wird ein strenger, wenn auch bisweilen bizarrer Ehrenkodex nachgesagt, der wohl von ihrem Tyakra'man-Kult herrührt, der zumindest für die Offiziere bindendes Glaubensbekenntnis darstellt. Die Reiter sind meist in 'Hän-

den' zu fünf unterwegs, dabei ein Offizier, meist einer der neuen Herren des Landes. Wegen der Verknüpfungen der adligen Offiziere mit dem Hof des Dämonenkaisers werden die Schwarzen Reiter bisweilen auch in internen Intrigen eingesetzt – eine lästige Pflicht, der sie sich wohl bald entziehen werden, indem sie sich zu einem Ritterorden zusammenschließen.

Schwarzer Reiter

MU 15	KL 12	IN 12	CH 13	FF 12	GE 14	KK 16
ST 9	MR 8	LE 60	AE –	AT/PA 16/14 (Bastardschwert oder Rabenschnabel)		
RS 8 (schwarzer Dreiviertelsharnisch, Helm)						
<i>Herausragende Talente:</i> ein Nahkampf-Waffentalent, Lanzenreiten, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Etikette, Sinnenschärfe						
Offiziere der Schwarzen Reiter sind meist etwas besser und verfügen zudem über gute Kenntnisse in Kriegskunst und Menschenkenntnis.						

Stählerne Schildkröte

Zum ersten Mal wurde ein solches dämonisch beseeltes Konstrukt während der Dämonenschlacht beobachtet und vernichtet. Es heißt, daß Leonardo dieses Kriegsgerät unter Zwang konstruiert, aber eine 'Hintertür' eingebaut habe, damit Kämpfer der Verbündeten den mechanischen Daimonid stoppen konnten.

Eine stählerne Schildkröte ist etwa zehn Schritt lang, fünf Schritt breit und drei Schritt hoch, besitzt vorne zwei sichelbewehrte Räder, mit denen das Konstrukt gelenkt wird, und hinten – zum Vortrieb (etwa eine Meile pro Stunde) – vier Insektenbeine; die Seiten sind mit Haken und Spießen, Splintern und Klingen besetzt, so daß ein Erklettern fast gänzlich unmöglich ist. Im Inneren des Wesens findet sich jeweils ein Agrimoth-Unheiligtum, das von mehreren Agribaalim besessen ist, und ein 'Steuermann', der in einer mit dem Konstrukt verwachsenen Rüstung steckt. Die Kampfplattform auf dem 'Dach' der Schildkröte bietet etwa einem halben Banner Kämpfer und einem Geschütz (bis zur Größe einer schweren Rotze) Platz.

Es heißt, daß Galotta in seiner Dämonenschmiede in Yol-Ghurmak ein weiteres halbes Dutzend dieser Wagen in Auftrag gegeben hat, von denen auch bereits die ersten fertiggestellt sein sollen (und die von Leonardos 'Hintertür' befreit wurden).

Eine detaillierte Beschreibung einer Stählernen Schildkröte finden Sie im **Aventurischen Boten 76**.

Weißer Hetzer oder Tobrischer Karmanath (Agrimoth-Daimonid)

Diese Monstrosität zeigt den perversen Humor der neuen Herren besonders deutlich: ein weißpelziges, achtbeiniges Monstrum mit zwei Wolfsköpfen und einem stachelbewehrten Schwanz und von gut einem Schritt Schulterhöhe. Nicht nur das Fell ist weiß – auch ansonsten scheint diesem, wohl mit Tuur-Amashs Macht aus einem Silberwolf geschaffenen Daimoniden jegliche Farbe zu fehlen. Wo es andernorts als schick gilt, einen Renn- oder einen Jagdhund zu halten, gilt hier diese Parodie des tobrischen Wappentiers als Zeichen von Wohlstand. Nicht nur im Dämonenkaiserreich, sondern auch in Xeraanien werden mit diesen Unwesen blutige Hetzjagden auf menschliches Wild veranstaltet (das – es muß ja alles seine Ordnung haben – in Galottas Reich speziell zu dieser Todesart verurteilt wird).

MU 20	AT 14 (2AT/KR)	PA 12	LE 25	RS 3
TP 1W+5 (Biß)	GS 11	AU 250	MR 10	GW 10
Besondere Kampfberegeln: Sprung/Niederwerfen, Doppelangriff				
Entsetzen: +1 / -4				



Tuur-Amash, die Schwarze Kröte, ein siebengehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Tuur-Amashya)

Neben dem mächtigen Arkhobal ist die Schwarze Kröte die Hauptursache für die Veränderung des Landes, die langsame Umwandlung Westtobriens in einen Vorhof zu Agrimoths Domäne. Dieser Dämon, der früher einmal bevorzugt von übelwollenden Hexen (unter anderem Gloranas Rorwhed-Zirkel) beschworen wurde, ist drei Schritt lang und anderthalb Schritt hoch, mit einer schwarzglänzenden Warzenhaut bedeckt und mit einer grellroten, fünf Schritt langen Zunge ausgestattet; seine goldenen Augäpfel quillen weit hervor, auf seinem Kopf sitzt eine blutrote Krone aus sieben Hörnern.

Ziel einer Tuur-Amash-Beschwörung ist entweder die dämonische Beseelung eines bewachsenen Landstrichs (also des Elements Humus), um zum Beispiel undurchdringliche Barrieren aus Giftpflanzen oder Dornenhecken sprießen zu lassen, Wälder in heimtückische Fallen für Wanderer zu verwandeln oder Feldfrüchte zu verderben, oder aber die Umwandlung einer Pflanze oder eines Tiers in eine dämonische Giftpflanze oder einen Daimoniden nach dem Willen des Beschwörers. Wird die Kröte zum Kampf gestellt, so kämpft sie vornehmlich, indem sie ihre lange Zunge vorschnellen läßt und sich ansonsten auf ihre zähe Haut verläßt.

Beschwörung: +40 **Beherrschung:** +22

Wahrer Name: bekannt, bei Agrimoth-Paktierern verbreitet

Dienste und Kosten: dämonische Pflanze oder Daimonid erschaffen (40 ASP), dämonisches Beseelen einer Region (40 ASP pro Rechtheile, bis zum nächsten Neumond), Manifestation (49 ASP)

Besondere Eigenschaften: Regeneration (wenn manifestiert)

MU 40 **AT** 16* **PA** 5 **LE** 280 **RS** 7 **AU** unendlich
TP 1W20 (Zunge) **GS** 2 **MR** 25 **GW** 15

*) Bei einer Guten Attacke ist es dem Dämon gelungen, mit der Zunge den Hals der Opfers zu umschlingen, was pro KR 2W6 SP Würgeschaden verursacht. Die Zunge kann nur durch Durchschneiden (RS 4, 20 LP) gelöst werden; eine abgeschlagene Zunge wächst binnen 3 KR wieder nach. Während die Zunge ein Opfer umschlungen hat oder nachwächst, kann der Dämon kein weiteres Opfer angreifen.

Entsetzen: +2 / -2

Widharcals Wahn (dämonischer Effekt)

Während unter den Herrschern und Beherrschten im Dämonenkaiserreich die Beziehungen von Tyakra'mans Recht und Rache geregelt sind, herrscht in der Wildnis die Angst vor dem Wirken des Schänders der Elemente, dessen Odem feurig über das Land weht, dessen Finger dürre Äste sind, dessen Zittern Erz und Fels bröckeln läßt.

Wenn sich die Helden in der Wildnis von Galottas Land aufhalten, können sie ein- bis zweimal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln:

- | | |
|-------|---|
| 1-9 | Die Bäume beginnen zu zittern, das Lagerfeuer sendet beißenden Qualm aus, das häßliche Quietschen reißenden Metalls ist zu hören; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht. |
| 10-11 | Ein glühend heißer, trockener Wind fährt auf; 1W SP; leicht entzündliche Materialien gehen in Flammen auf. |
| 12-13 | Ein Heulen und der Mißton schlecht gestimmter Posaunen sind zu hören; alle metallischen Gegenstände werden spröde (BF+1 bei allen Waffen außer solchen aus magischen Metallen). |
| 14-15 | Ein fauliger Odem streicht über das Land; Pflanzen verwelken und winden sich wie in Schmerzen; die Nahrung der Helden wird ungenießbar; organisches Material (Kleidung, Lederrüstungen, Holzteile von Waffen etc., ausgenommen magische Gegenstände) wird spröde. |
| 16-17 | Ein schwerer Sturm macht das Vorankommen für eine Stunde fast unmöglich; umherfliegende Äste und kleine Steine verursachen 1W+5 TP. |
| 18-19 | Ein von Amrifas hervorgerufenes Erdbeben erschüttert die nähere Umgebung der Helden. Je nach Gegend Schaden durch Gebäudeeinsturz, Steinschlag, Sturz o.ä. möglich; Pferde gehen durch. |
| 20 | Der Fluch des Arkhobal; alle Wesen, denen eine MR-Probe -5 mißlingt, verspüren starke Schmerzen (2WSP). Binnen drei Tagen beginnt das erste Stadium der Duglumspest ... |

Yel'Arizel, der Flüsterer, der Schlechte Ratgeber und Sämann der Zwietracht, ein niederer Diener Lolgramoths (Dämon, Mz.: Yel'Arzalim)

Diese Dämonen wurden von den Borbaradianern im Vorfeld der dritten Dämonenschlacht eingesetzt, um die Heerführer der Verbündeten zu entzweien – jedoch ohne größeren Erfolg. Momentan dienen sie den Höflingen als böses Spielzeug in ihrem verdeckten Kampf um Galottas Gunst, was aber nicht heißt, daß sie nicht auch gegen Außenstehende eingesetzt werden. Yel'Arzalim haben keine diesseitige Gestalt; sie fahren in ein Opfer (würfeln Sie als Meister verdeckt eine MR-Probe, ob dies gelingt) und erteilen ihm Ratschläge, die, wenn auch anfangs nicht bemerkt, unweigerlich zu einem Zwist mit Gesprächspartnern führen. Wahlweise kann ein Yel'Arizel auch eine beliebige Schlechte Eigenschaft des Opfers für 1 Stunde auf den doppelten Wert anheben.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: bekannt, bei Lolgramoth-Paktierern verbreitet

Dienste und Kosten: Zwietracht (1 ASP pro schlechtem Ratschlag, meistens 7 oder 13), Ängste (7 ASP, s.o.)



Die Warunkei – Das Reich des Schwarzen Drachen

Die Warunkei für den eiligen Leser

Ausdehnung: von den Kammhöhen der Trollzacken, dem Wall des Todes und den Hängen der Schwarzen Sichel im Westen bis etwa zur Mitte der Beilunker Berge im Osten; im Norden bis zur Tobimora bei Eslamsbrück und von dort zur Quelle des Radrom, im Süden begrenzt durch den Golf von Perricum; als letztes unbesetztes Gebiet die Stadt Beilunk und ein wenig Umland

Landschaften: Radromtal, Vorgebirge der Trollzacken, Hügelland der ehem. Landgrafschaft Trollzacken, Warunker Platte, die eigentliche Warunkei, die Toten Lande um Warunk, Teile der Beilunker Berge

Gewässer: Radrom (315, teilweise Grenzfluß)

Einwohner: um 90.000

Wichtige Ortschaften: Warunk (um 10.000); Altzoll (um 1.000); viele kleinere Dörfer und Weiler

Mächtegruppen: Rhazzazor, der Endlose Heerwurm, viele sich un-

abhängig wöhnende Nekromanten, Todeskultisten, die Drachengarde; etliche Freischärler, darpatisch-garetische Truppen am Arvepaß, Reichstruppen vor dem Wall des Todes

Garnisonen: Endloser Heerwurm (Wall des Todes, am Ausgang des Arvepasses, vor Beilunk und in Warunk je ca. anderthalb Regimenter, übers Land verteilt sicherlich drei bis vier weitere Regimenter), Drachengarde, Menschenjäger, Skelettgarde

Unheiligtümer: das Pandämonium zu Eslamsbrück an der Grenze der drei Heptarchien, die Goldene Pyramide von Warunk, viele entweihte Boronanger, Heerlager des Endlosen Heerwurms, die Toten Lande

Sanktuarien und Basen: das eingeschlossene Beilunk, das Erdheiligtum von Altzoll

Weitere seltsame Orte: der Molchenberg unter Warunk, die 'Trollfesten' entlang der Reichsstraße, der Wall des Todes

Atmosphäre und Stimmung

Die Warunkei ist nicht nur die reichste und am dichtesten besiedelte der 'tobrischen' Heptarchien, sondern auch diejenige, in der die Bevölkerung am ärgsten – und im wahrsten Sinne bis aufs Blut – ausgepreßt wird. Die Warunkei ist – modern gesprochen – eine Militärdiktatur, deren Diktator Rhazzazor abgeschieden vom Volk auf seinem Thron residiert und dessen willkürliche Entscheidungen von seiner Elitetruppe (der Drachengarde) und seinen skrupellosen Schergen (den Menschenjägern) umgesetzt werden, während überall Kasernen seiner Horden (des Endlosen Heerwurms) aus dem Boden sprießen. Den Bauern und Bürgern bleibt kaum etwas anderes, als sich mit den hohen Abgaben, dem gelegentlichen Blutzoll und den Schikanen der Gardisten zu arrangieren, wollen sie nicht von dem Endlosen Heerwurm rekrutiert werden. Und so finden sich in der Warunkei mehr Kollaborateure (wie der aufrechte präiosgefällige Mittelreicher sie in seiner Verblendung nennen würde) als anderswo in den Schwarzen Landen, weniger Sanktuarien und weniger Freischärler.

Andererseits ist es für Agenten der freien Lande auch um so einfacher, das Reich des Schwarzen Drachen zu infiltrieren, so lange sie ein Gleichgewicht zwischen Entsetzen und Empörung bewahren und 'den Kopf unten behalten' können. Natürlich nur auf dem Land selbst, denn es heißt, die toten Augen von Warunk sähen alles, was in der Stadt geschieht ...

Der Fluch, der auf dem Land liegt, tut ein Übriges, um die Stimmung gedrückt und düster zu halten: von agrimothischen Perversionen der Wälder an der Nordgrenze zu Galottas Dämonenreich über den teilweise von charyptothischen Monstren bewohnten Radrom bis hin zum Kern des Übels, den Toten Landen, wo sich das Omegatherion, die 'Letzte Kreatur' fleischlich aus dem Molchenberg schlängelte, wo sein Pesthauch wie ein Basiliskenblick nur noch 'verbrannte Erde' zurückließ – und dies alles in direktem Kontrast zu den fruchtbaren Hügeln Ostdarpatiens, den fetten Wiesen des Radromtals und den uralten Wäldern am Oberlauf des Radrom.

Vom Land und seinen Gefahren

Ausdehnung

Das Reich des Schwarzen Drachen umfaßt den Ostteil der ehemaligen Grafschaft Trollzacken, die gesamte ehemalige Markgrafschaft Warunk, den Westteil der Markgrafschaft Beilunk (etwa die Hälfte der Baronie Ouben, die Baronien Graß, Föhrenkuppe und Lorgoloschs Ring als Grenzbaronien; mit Ausnahme der Stadt Beilunk selbst) sowie die Baronien Rauffenberg, Speckfelden, Wangelwilden und die halbe Baronie Münzenberg aus der ehemaligen Landgrafschaft Ysilia. (Es heißt außerdem, der Drache oder seine Berater hätten ihre gierigen Augen bereits gen Tesral, Salvunk, Kohlrunen und Shamaham gerichtet.) In den Trollzacken ist die Abgrenzung zum freien Darpatien überaus unklar, denn das Herz des Gebirges gehört den Trollen und den Trollzackern, und auf beiden Seiten kann man nur die Baronien am Fuß der Vorgebirge als sicheren Besitz ansehen. Die Grenzen zu den

Heptarchien Xeraans und Galottas sind dagegen im 'Konkordat von Elburum' festgelegt worden, wenn auch die Grenzziehung alles andere als unumstritten ist.

Der Wall des Todes und das Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht

Die Existenz der Schwarzen Lande – und die 'normative Kraft des Faktischen' – zeigt sich dem Mittelreicher am ehesten in jenem Grenzbollwerk, das noch vor wenigen Jahrzehnten die Kernprovinzen des Reiches vor dem Ansturm der Ogerhorden schützte und das nun in den Händen von Borbarads Erben die Grenze zwischen den zwölfgöttlichen und den verfluchten Landen markiert: die vormalige Ogermauer, der Wall des Todes.



Zwischen dem Arvepaß fast 200 Meilen im Süden und dem Sichelstieg 250 Meilen im Norden ist die Trollpforte die einzige Möglichkeit für Fahrzeuge oder für größere Truppenansammlungen, in den Osten des Reiches zu gelangen. Kein Wunder also, daß sich hier die Ruinen von Festungsanlagen aus vielen Jahrhunderten Geschichte finden, mal zur Abwehr eines Feindes aus dem Osten (wie zuletzt während des Zugs der Oger im Jahre 10 Hal), mal zur Sicherung der von den Gebirgen umgrenzten Ostlande – so wie heute.

»Die vier Meilen lange Mauer verläuft in perfekter Nord-Süd-Ausrichtung, so daß sie schräg durch das Tal verläuft. Dadurch gibt es (von der Mauer aus gesehen) jeweils eine vorragende rechte Flanke und eine im Sturm-schatten liegende linke Flanke.

Kern des Bollwerkes ist eine acht Schritt hohe und genauso dicke Mauer aus dunklem, beinahe lebendig wirkendem Gestein, das teilweise ölig-schleimig glänzt. Die Bastionen sind wie geschmolzene Türme, auf denen Kraken-arme wuchern. Splittergespickte Mannpforten und polierte Riesentore aus schimmerndem Metall verraten, daß die Kasematten auch innen ausgebaut wurden. Gekrönt wird der Wall des Todes von einer Reihe vogelnestähnlicher Stellungen für Pfeilgeschütze, von Gargylen und monströsen Idolen und von einer unübersehbaren Kette von Pfählen, Gerüsten und gekreuzten Balken, an denen zerschundene Leichen, vollständige Skelette, Schädel, Gerippe und einzelne Knochen angekettet, befestigt, angenagelt oder festgebunden sind.

Im Norden und Süden endet der Wall an zwei natürlichen, grob konischen Fels-türmen von jeweils etwa 40 Schritt Höhe und 60 Schritt Basisdurchmesser. Selbst diese allenfalls erkletterbaren Gipfel sind von unnatürlich wirkenden Palisaden befestigt – die Niederhöhlen alleine wissen, wie sie da hinaufgeschafft wurden.«
—Lagebericht vom 17. Ingerimm 29 Hal, gezeichnet von Reichsmarschall Leomar vom Berg

Während der Schlacht fiel die Mauer für einige Zeit in die Hände der Verbündeten, wurde jedoch nur wenige Tage später schon wieder in einem von Helme Haffax geführten Zangenangriff und unter Aufwendung Hunderter Untoter zurückerobert. Das von den Posaunen von Perricum in die Mauer gerissene Loch ist mittlerweile notdürftig wieder geschlossen, viele der Untoten-Kavernen wieder lichtdicht versiegelt – aber mittlerweile ist es deutlich eine Verteidigungsanlage, nicht mehr Kaserne und Arsenal, die das Mittelreich mit einer Unzahl von Monstrositäten überschütten könnten. Etwa zwei Meilen westlich des Walls befindet sich das mit Palisaden und steinernen Türmen gesicherte Lager der 'Ehernen Wacht', einer regimentsstarken Truppe von Veteranen der Dritten Dämonenschlacht, die die nähere Umgebung und die Täler der Sichel und der Trollzacken patrouillieren und notfalls aus Wehrheim und Rommily's binnen drei Tagen weitere Regimenter zu Hilfe rufen können. Eine halbe Meile östlich der Mauer, die so viele Menschenleben kostete, liegt ein Hügel von etwa dreißig Schritt Durchmesser, der wohl für

alle Zeiten Dämonenhügel heißen wird. Unvorstellbare arkane Mächte haben ihn eingäschert und das gewaltige Tridekagramm ins Erdreich gebrannt, wo der Dämonenmeister den finalen Frevel begehen wollte. Dreizehn Altäre erheben sich ringsum, die, den Gezeichneten sei Dank, niemals ihrem unnennbaren, letzten Zweck zugeführt werden konnten. Keine Skelette und keine gefesselten Seelen finden sich auf diesem Hügel, der wohl nur darauf wartet, eine Pforte des Grauens zu werden.

Nicht einmal die Heptarchen haben bislang gewagt, hier in Borbarads Spuren zu treten. Wache hält nur das Schwert *Finsterblitz*, das Herzogin Walpurga von Weiden hier nach der Schlacht einem Schwur gemäß begrub.

Die dreizehn Schattenreiter

Auf fast jedem Schlachtfeld mag es nach verlustreichen Kämpfen Geistererscheinungen geben, doch die Schattenreiter der Schlacht an der Trollpforte unterscheiden sich von den geisterhaften Reitern in der Dämonenbrache oder den Ruhelosen von Brig-Lo.



Vor Jahrtausenden ritten durch jenes Tal schon einmal Reiter in die Schlacht. Es waren Orks in ihrem Kampf gegen diejenigen, die sie schließlich bis in das Orkland zurückdrängen sollten. Dreizehn jener damals gefallenen Orks auf struppigen, drahtigen Ponys beschwor ein Dämonologe aus Borbarads Heer noch vor der Schlacht und band sie mit Hilfe Thargunito's an die Dritte Sphäre. Doch der Magier fiel, von einem Elfenpfeil gefällt, noch bevor er die dämonischen Reiter in den Kampf schicken konnte. Somit warten die Dreizehn immer noch auf den Ruf, der sie in die Schlacht schickt. Des Tags sind sie Schatten, wo nichts Schatten wirft und nur ein hohles Schnauben, das schrille Klirren des Zaumzeugs oder der Schlag eines ungeduldigen Hufes sie verrät. Des Nachts sieht man sie, wie sie, zum Teil abgesessen, die Pferde unruhig, die Orks in einst prächtige, wilde Rüstungen gewandet, zum Schlachtfeld hinübersehen.

Und wer das rechte Wort wüßte, könnte sie auch heute noch in den Kampf schicken ...

Während die Westseite des Schlachtfelds von Praios- und Boron-Priestern eingesegnet wurde, auf daß sich keine neuen Schrecken aus dem Boden erheben (sogar die meisten Gefallenen der Schlacht wurden an Ort und Stelle verbrannt), sind Geistererscheinungen auf der Ostseite des Walls allgegenwärtig – ein weiterer Grund, warum man hier nicht in die Schwarzen Lande eindringen sollte (und weswegen auch nur die abgebrühtesten menschlichen Söldner und Gardisten am Todeswall ihren Dienst ableisten).

Nördlich und südlich des Walls verlaufen die Grenzbefestigungen noch etwa 15 Meilen weit in die Gebirge hinein, bestehen hier allerdings meist nur noch aus einer vier Schritt hohen Mauer, teils aus Feldsteinen errichtet, teils von Dämonen aufgehäuft oder zusammengeschmolzen,



dazwischen finden sich etwa jede Meile Wachtürme, Kasematten für Untote oder einzelne Söldnerlager. Noch immer arbeiten Untote und Dämonen daran, diesen Grenzwall auszudehnen, auch wenn sich wahrscheinlich niemals genügend Wächter hierfür finden lassen – zumindest keine lebenden ...

Meisterinformationen:

Hier, abseits der Horden von Untoten und Söldnern, ist es recht einfach, in das Reich des Schwarzen Drachen einzudringen, wenn man die richtige Zeit wählt: Nachts patrouillieren hier Untote, tagsüber menschliche Söldner, aber die Stunde um Sonnenaufgang herum bietet eine gute Chance, ungesehen die ersten Meilen in den Schwarzen Landen zurückzulegen, denn dahinter wird es bereits wesentlich ruhiger.

Die andere Wahl wäre es, noch weiter nördlich oder südlich den Übertritt zu wagen, aber zumindest im Süden liegen dann viele Meilen Niemandland vor den Helden – Niemandland, dessen Bewohner gerne jeden Eindringling ohne viel Federlesens erschlagen, egal ob lebend oder untot ...

Die Trollzacken

Dieses Niemandland sind die Trollzacken, ein schroffes Kalkgebirge mit tief eingeschnittenen Tälern, das im Osten in eine fruchtbare, aber dennoch unwegsame Karstlandschaft ausläuft, im Westen recht steil zum Ochsenwasser und dem Darpat hin abfällt. Das Gebirge (nominiell die Kammlagen, aber schon diese sind schwer zu definieren) bildet die Grenze zwischen dem zwölfgöttergefälligen Darpatien und dem Reich des Schwarzen Drachen – eine Grenze von mehreren Dutzend Meilen Breite, denn beide Seiten können nur die Vorhügel wirklich ihr eigen nennen.

Im Herzen des Gebirges leben Trolle und Trollzacker Barbaren. Erste haben zwar auf Seiten der Menschen gegen Borbarad gekämpft, aber bei ihrem Thing im Peraine 28 haben sie auch wieder zu ihrem Selbstbewusstsein gefunden und verteidigen 'ihr Land' erbittert gegen Eindringlinge beider Seiten (Eindringlinge bedeutet in diesem Fall jede militärisch auftretende Gruppierung von mehr als 10 Personen). Die Trollzacker Barbaren hingegen sind gänzlich unberechenbar: Einige Sippen haben sich den Invasoren angeschlossen, um Blut und Beute zu gewinnen, andere haben sich als Pfadfinder bei den darpatischen oder kaiserlichen Truppen verdingt, und ein Großteil von ihnen lebt weiter wie bisher: jagend, sammelnd, plündernd.

Daher gibt es in den Trollzacken auch von beiden Seiten nur vorgeschobene Spähposten, isolierte Festungen und kleine Trupps, die diese Posten untereinander verbinden (und die immer wieder einmal auf längst verborgene Geheimnisse aus der Blütezeit der trollischen Kultur stoßen).

Die einzige zwölfgöttergefällige Stellung findet sich am Ausgang des Arvepasses, wo ein gemischtes garetisch-darpatisches Kontingent Wacht hält – allein mag schon ein einziger größerer Erdrutsch auf dem langen Paß ausreichen, um diese Truppe auf Monate mitten im Feindesland stranden zu lassen ...

Seit dem 'Flug der Greifen' sind auch die Lüfte über den Trollzacken frei von allen magischen Wesen oder magischem Fluggerät, und wer es aus den Schwarzen Landen bis hierhin geschafft hat, der muß sich zumindest um Späher auf Karakilm keine Sorgen mehr machen.

Mehr über die Trollzacken und ihre Bewohner finden Sie im Heft **Land der stolzen Schlösser** auf den Seiten 90ff.

Ostdarpatien

Im Osten schließt sich an die Trollzacken das ostdarpatische Hügelland an, das zum Radrom hin in die Warunker Platte übergeht, ein sanft gewelltes Hügelland mit einigen tief eingeschnittenen Bächen und Fließchen und einer Schicht fruchtbarer Erde auf den teilweise bizarr durchlöcherten und ausgehöhlten Kalkfelsen.

Hier finden sich, weit genug von den Trollzacken und dem Gedanken an Flucht auf der einen Seite entfernt, andererseits nicht direkt den Toten Landen benachbart, viele Weiler, um die herum Rinder- und Schafherden grasen und zwischen denen sich auch immer wieder Flecken unberührter Natur finden. Kulturell zählt das Land schon eher zum südlichen Tobrien, die Zerstörungen durch den Krieg halten sich in Grenzen; die Hauptverkehrsadern sind die Reichsstraße von Wehrheim nach Warunk (und weiter in den Osten), die Küstenstraße vom Arvepaß nach Beilunk und die sie verbindende Straße, die in Warunk auf die Reichsstraße trifft.

Altzoll

Die am 7. Tsa 27 eroberte ehemalige Hauptstadt der Landgrafschaft Trollzacken ist auch heute wieder eine der wichtigsten Städte im Reich des Schwarzen Drachen, in gewisser Weise das 'schwarze Gegenstück' zu Wehrheim, denn hier befinden sich die wichtigsten Kasematten des Endlosen Heerwurms, hier ist das Hauptquartier der Menschenjäger, hier laufen die Berichte der Grenzgänger zusammen. Nach den Zerstörungen durch den Arjunoor-Sturm wurde die Stadt erstaunlich schnell wieder aufgebaut und ist, wenn man von dem stetigen Odem der Verwesung einmal absieht, den die lebenden Toten mit sich bringen, ein recht geschäftiger und ansehnlicher Flecken (um 900 lebende Einwohner, Tempel: Thargunitoth, Borbarad – von einem xeraanischen Prälaten/Spion geführt). Altzoll selbst liegt außerhalb der Toten Lande (s.u.) und ist von gutem Weide- und Ackerland umgeben, über das verstreut sich etliche kleinere Weiler finden.

Das Erdheiligtum

In der Nähe Altzolls liegt ein altes Erdheiligtum, das auch von den tobrischen Druiden genutzt wurde.

Ob hier der Humus in seiner elementaren Form verehrt wurde, ob es ein alter Kultplatz der Sumu-Anbetung war oder ob gar die Trolle hier einst beteten, ist ungewiß, da es sich heutzutage nicht mehr erreichen läßt: Eine Dornenhecke ist um das Hügelheiligtum gewachsen, deren Berührung jeden Untoten zu Staub zerfallen läßt, aber auch für Wesen aus Fleisch und Blut scheint kein Durchkommen zu sein, und alle Versuche der Drachengarde, mit Feuer und Schwert eine Bresche durch die Hecke zu schlagen, sind am rapiden Wachstum des Dornichts gescheitert.

Die Trollburgen

Auf halbem Weg zwischen Wehrheim und Warunk überblicken die kolossalen Höhenburgen Trutzenburg, Westerklötz und Ostenklötz die verfallende Reichsstraße in der Trollpforte.

Ähnlich Hochwarunk gehören sie zur Kette jener Festungen, die heute wieder – wohl wie vor Urzeiten – Ostaventurien vom Kontinent trennen. Deutlich überdimensioniert für den Sitz eines Barons, ist die Trutzenburg ein Bildnis Jahrhunderte währenden Verfalls. Doch die eigentlichen Festungen scheinen die klotzartigen Berge darunter zu sein, die bis zum Molchenberg Wache stehen.



Kaltenstein

In der ehemaligen Baronie Wangelwilden erhebt sich das lichtlose Gemäuer der Kaltensteinschen Burg aus der Heide. Seit vier Jahrhunderten haust hier der gekettete Geist des zauberkundigen Ahnherren Tyrion, der in den Magierkriegen Unheil heraufbeschwor. Jedes Jahr ver-

suchten drei Boron-Geweihte den mächtigen Mahren auszutreiben und scheiterten. Schon damals hieß es: Boron duldet nur einen Menschen auf Burg Kaltenstein, und der ist bereits tot. Aber auch heute werden heptasphärische Seelenfresser und Daimoniden von ihrer vermeintlichen Beute zurückgeworfen und vom eigenen Geifer zerfressen ...

Die Warunkei – das Tote Land

»Und die Gestorbenen werden klagen: Seht, wo das Leben weicht, flieht der Tod ...«

—Boronsverse des Nemeḱath, ca. 500 v.BF

Für die meisten Mittelreicher ist das Tote Land – eigentlich korrekter: die Toten Lande – sprichwörtlich für das, was Borbarad hinterlassen hat: Land, dem man förmlich zusehen kann, wie es langsam ausblutet, während die Herren Lebende wie Tote in ihre Kasernen und auf ihre Opferaltäre schleppen. Die Toten Lande dehnen sich bis zu einem Radius von nicht ganz 100 Meilen rings um Warunk aus, am verbreitetsten auf der Warunker Platte, spiralig entlang des Radrom, in großen Flecken im östlichen Ostdarpatien, vereinzelt aber auch bis in die Beilunker Berge und das ostobrische Hügelland hinein – die irrwitzig gewundene Spur der Verwüstung, die das Omegatherion hinterließ, bevor zumindest dieser Teilleib vom Zwölfeinigen Fluch von Perainefurten wieder gebannt wurde. (Doch für wie lange, weiß niemand zu sagen ...) Wer den Wall des Todes überwindet oder die Skelettpfähle umgeht, den Untoten, Menschenjägern und Blutsöldnern entgeht und selbst den Ghumai-Kal entkommt, durchheilt in Ostdarpatien noch fruchtbares Land. Doch die Grenze ist wie mit einem Messer ins Land geschnitten: So weit das ermüdende Auge schweift, ziehen sich schmale und breite Streifen, ovale oder bizarr-geometrische Flecken, in denen der Boden knochentrocken ist und die Pflanzen verdorrt, während astlose Baumruinen anklagend in den grauen Himmel stehen. Die Einöde erinnert an ein Moor, das völlig vertrocknet ist. Der Himmel darüber hat die Farbe alter Knochen, weder Praios' Sonne noch Efferds Regen können den elfenbeinernen Vorhang durchdringen. Binnen einer Viertelstunde kann sich die Wolkendecke so verdichten, daß kein Sonnenstrahl mehr durchdringt. Dann kann unter jedem Fußbreit Boden eine Knochenhand hervorbrechen; die Untoten schlafen nie – sie warten nur, solange Praios Fluch sie treffen kann. Vorherrschende Jahreszeit scheint der Spätherbst zu sein, wie man ihn vom Boronmond kennt: neblig, trüb, mit kalten Böen, die den Wanderer bis aufs Mark erschauern lassen. Die Winter sind von zermürbender Kälte, während eine dünne, graue Schicht Schnee sich über das Land legt, eher enthüllend als schützend – wie ein Leichentuch. Tsas Frühling bringt ein kurzes Aufbäumen der Natur, gefolgt von mißmutigem, kaltem Nieselwetter.

Die eintönige, trockene Hitze der kurzen Sommer brütet übelriechende Miasmen aus: Verwesung, Verfall, faulende Fleischreste auf alten Knochen. Überall fliegen keine Modderfliegen herum, so winzig, daß man sie versehentlich einatmet und halb erstickt daran. Überhaupt scheinen Fliegen, Käfer, Kakerlaken und Ratten das einzige zu sein, was sich bewegt.

Klüfte, Pfuhle, Todesadern

»Erst als uns die Dschinnen über das Land trugen, erkannten wir, daß die

Veränderungen ein zusammenhängendes Geflecht bildeten: mächtige Spiralbögen, aus denen sich ein Netz aus Adern über das geschändete Land zieht. Borbarad hat die Kreatur geweckt, um die Eroberung des Eis des Lichtvogels zu sichern, um den Schwertzug zu zerschlagen, um Tobrien nach seinem Willen umzugestalten – wer weiß es? Wahr gemacht hat er jedenfalls die alten Worte vom verfluchten Land, das immer weiter wird, je mehr es verschlungen wird.«

—Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos, Konzil der Elementaren Gewalten

»Wenn du keinen Fuß auf das Nur'za setzen willst, kannst du dich mancherorts zwischen seinen Armen bis an die Stadt heranschlingeln. Doch irgendwann liegt zwischen dir und deinem Ziel nur noch das tote Land.«
—Ancoron Katzenzorn, auelfischer Pfadfinder

»Gerade die schwindende Natur zwischen den Todesadern erinnert schmerzlich daran, wie schön die Warunkei einst war. Doch vieles, was einst als romantisch galt, wirkt nun, als hätte es schon immer gewarnt: Warunk liegt auf einer gigantischen Steinplatte, verborgen von jener fruchtbaren Erdschicht, die schon die Al'Hani anzog. Doch wo der Radrom sich vier Schritt tief hineingeschnitten hat, kann man den massiven Fels sehen. Auffällig sind die sogenannten Klüfte: bizarre Kalksteinformationen, die sich aus dem Land erheben; früher Orte, an denen sich Goblins, Räuber oder Oger verborgen, sind sie heute seltsam unversehrte Naturbilder im Toten Land. Muß nur ich an gigantische Nägel denken, die ein Gott in den Boden trieb, um eine gewaltige Platte zu befestigen – über etwas, was niemals ans Tageslicht geraten darf?«

—Kara ben Yngerymm, Kaiserlich Derographische Gesellschaft, Gareth

Gewässer

Als die Al'Hani zur Zeit der Diamantenen Sultane nach Norden vorzogen, nannten sie den dunklen Hauptstrom des neuen Landes *ras* (Kopf) und seinen wichtigsten Nebenfluß *ben* (Sohn). Die güldenländischen Eroberer fügten später die Silbe *drom* (Lauf) an beide Namen. Warunker Philosophen bezeichnen Radrom heute gerne als rein lautmalerisch zum Wasserfall – und verschweigen dabei, daß der Kopf in diesem Wasserfall auch schon den Al'Hani entgegenglotzte. Wie die meisten Flüsse, die in den drei Sichelgebirgen entspringen, führt der Radrom dunkles Wasser. An der Grenze zu Galottas Land ein wilder Waldfluß, schneidet sich der Radrom artig gerade durch die Warunker Platte und hat erst im Unterlauf die Gelegenheit zu den ausschweifenden Überschwemmungen, die das Beilunker Umland prägen.

Die Warunker Platte wird von vielen kleinen, tief eingeschnittenen Seen durchbrochen. Manche sind dank Nixen und Wassergeistern noch immer rein, doch oft treiben tote Fische und Frösche auf dem Wasser – und nicht nur die Einheimischen behaupten, daß sie sich manchmal dennoch bewegen.



Die Warunker und das Leben in der Warunkei

Die Bewohner der alten alhanischen Hügelsstädte lassen sich heute noch von den Tobriern als güldenländischen Siedlern unterscheiden. Zunächst sind sie meist eher dunkelhaarig und drahtiger. Noch auffälliger ist der Dialekt: Der Einheimische sagt 'Warunkchrh' oder 'Salvunkh'. Die Warunker Kehllaute sind der übersteigerte Rest tulamidischer Kehllaute. Bei den Norbarden selbst und auch im völlig zivilisierten Beilunk längst abgeschliffen, hat sich das Merkmal in der Warunkei erhalten.

Erkennbar ist auch noch die Geschäftstüchtigkeit, wenn es auch heute nur noch traurige Anekdote ist, daß die Warunker dem Kaiser nie eine Garde unterhalten mußten, sondern die Wehrpflicht mit Dukaten abgalt.

Wo sich das Leben aneinanderdrängt, fällt der Bevölkerungsreichtum – die erste Schädelzählung nach dem Krieg ergab 80.000 Lebende – und sogar ein gewisser Wohlstand auf: Die Warunkei, das obere Beilunker Land und Nordostdarpatrien waren reiche Provinzen, und die Bauern waren, außer den Umsiedelungen, recht wenig Terror ausgesetzt. Der Todesdrache weiß, daß er letztlich jeden von ihnen bekommen wird ...

In manchen Nächten fahren in der ganzen Warunkei Menschen schreiend aus dem Schlaf hoch, wenn ihre Seelen vom Hauch der Bilder gestreift wurden, die den Drachen in den Wahnsinn zerren. Die kalten Boronnächte und die der Namenlosen Tage sind es, aber auch solche, in denen Marbo auffällig steht – und zu Zeiten, da mächtige Gegner gegen ihn zogen, wußte das ganze Volk, wen er in jener Nacht fürchtete. So kommt es zu einem eigenartigen Tabu: Alle reden vom Schwarzen Drachen, obwohl man ihn so gut wie nie sieht. Niemand redet von Untoten, obwohl sie in manchen Dörfern jede Nacht unterwegs sind.

Herden des Todes

Die regionale Rasse der Wanassikühe, auch Warunker Braune, ist für ihr zartes Fleisch und ihre Milch berühmt. Es ist ein krankes Bild, wie die Tiere auf den verbliebenen saftigen Wiesenflecken grasen, gehütet von abgemagerten Hirten, die ihrerseits von Vogelscheuchen bewacht werden. Diese Hirten des Grauens bestehen zwar aus Stock, Stroh und

Hut, aber auch aus einem Schädel, bisweilen auch dazugebundenen Armknochen, und immer wieder hört man davon, daß der Drache sie als Auge oder Werkzeug gebrauchen kann oder daß etwas, das man das Yak-Hai nennt, daraus hervorbricht. Natürlich müssen auch die Schädel und Knochen der Wanassis ausgeliefert werden – sofern sie sich nicht vorher von der Horn- und Nasenfäule befallen selbständig machen.

Die Untoten

Vor allem die Straßen sind von Gebeinen gesäumt. Spiralförmig um Warunk findet man schrittgroße Schädelpyramiden oder Pfähle: 'Trauben des Todes' werden sie von den

Warunkern genannt. Gelehrte vermuten, daß sie die Stadt vor der Kreatur beschützen sollten, die Borbarad aus dem Molchenberg hervorwuchern ließ. Entlang dieser Banngrenzen zeigen die in der Sonne gebleichten Knochen auch besonderes Unleben: Immer wieder ordnen sie sich selbständig zu Tridekagrammen. Die großen Nekromanten werden regelmäßig entsandt, um diese Zeichen einer Macht zu bannen, der selbst Borbarads Erben nicht gewachsen sind.

Im ganzen Land stehen die gepfählten, gekreuzigten und aufs Rad geflochtenen Leichname und Skelette herum – und niemand weiß, ob es unbotmäßige Untertanen sind, die hingerichtet wurden, ob es sich um Vorbereitungen für ein nekromantisches Ritual handelt oder ob diese sterblichen Überreste bereits unheilig belebt sind.

Bei Nacht, wegen des verdüsterten Himmels aber auch bei Tag, gehen Untote um. In Tobrien spricht keiner von der Nachtgallenstunde (der zehnten Stunde nachmittags) – hier nennt man dies die

Zeit der Wandelnden Toten. Entlang der Grenzen, wo der Endlose Heerwurm unterwegs ist, werden auch die Friedhöfe, Gräfte und Krypten gepflegt. Überall dort findet man Brunnen, in die alle Bewohner eines Ortes, ob tot oder lebend, geworfen wurden, oder Gruben, in denen sich tote Schweine und Menschen türmen.

Wiederholt hat Rhazzazor Boron-Geweihte, die heimlich Bestattungen durchführten, lebendig begraben lassen und sieben Tage später in den Endlosen Heerwurm der Untoten aufgenommen.



Das Leben geht weiter – Beispielhafte Orte und Personen der Warunkei

»Heeyo, zünd' die Häuser an. Denn der Sturm zieht wütend übers Land. Laßt sie alle sterben, laßt sie alle sterben ...«
—Lied der Skelettgarde

Die folgenden typischen Örtlichkeiten und Personen kann man in leicht

abgewandelter Form überall in den Schwarzen Landen, zumindest aber überall im Osten des Mittelreichs finden. Viele Menschen haben sich mit den Zuständen arrangiert, einige wenige finden sogar ein gutes Auskommen dabei, und wieder andere haben an Krieg und Besetzung gut verdient ...



Begegnungen auf der Straße

Der Zustand der Straßen hat sich kaum geändert: Sowohl die Reichsstraße 1 aus Richtung Wehrheim nach Warunk als auch die übrigen mehr oder minder befestigten Straßen und die schmalen Dorfwege werden von jedem genutzt, der schnell von einem Ort zum anderen ziehen möchte. Alle Wege, die für Truppenbewegungen nötig sind, werden regelmäßig instand gehalten: bei Tag durch Fronarbeiter, die meist von verbitterten, versehrten Söldnern beaufsichtigt werden, bei Nacht durch die Schrecken des nächsten Unfriedhofes.

Tagsüber wird man Soldaten ebenso wie Bauern, Händler und eine Reisegruppe Neudliger antreffen können, nachts hingegen sind die Menschen bis auf jene verschwunden, die sich die dämonischen und untoten Horden zunutze machen. Sie geleiten und befehligen kleine Heere von lebenden Leichnamen, einen schwarz verhüllten Wagen oder sind auf der Jagd nach Flüchtlingen. Und niemand, der nicht offensichtlich ihresgleichen ist, wird von ihnen ohne eine sie befriedigende Antwort nach dem Wer, Woher und Wohin ziehen gelassen.

Im Wirtshaus an der Straße

So gibt es nun keine Wirtshausruinen mehr am Straßenrand, denn mit der Angst der Reisenden vor den nächtlichen Straßen ist reichlich Silber zu verdienen. Jeder von Menschen bewohnte Ort ist in der Nacht ein willkommen Platz der Sicherheit, sei er ein Bauer, der den Weg aus der Stadt zurück nicht rechtzeitig antreten konnte, ein fahrender Händler, wandernder Schausteller oder ein Adliger oder Gelehrter auf seiner Reise. Wenn es dämmt, wird jeder ein Haus aufsuchen, dessen Türen und Läden sich fest vor dem verschließen lassen, was draußen vor sich geht. Durch den reichlichen Genuß von Trollzacker Schnaps oder Ingerimms Donnerschlag, Gesang und Spiel versucht man die Schrecken zu vergessen, die einem in der Nacht drohen könnten. Ebenfalls typisch ist die Marksuppe, da Knochen ausgekocht werden dürfen, ehe man sie der Obrigkeit ausliefern muß.

Finsteren Gestalten, ob Menschenjägern, Söldnern, Dämonologen und ähnlichen Gefolgsleuten des Drachen, geht man, so gut es eben in der Enge einer Wirtsstube möglich ist, aus dem Weg. Allerdings hat schon so mancher stechende Blick eines Warunker Adligen die Wirtshausgäste früh auf ihre Strohlager getrieben.

Tagsüber gibt es zwischen Warunker und mittelreichischen Wirtshäusern kaum einen ins Auge fallenden Unterschied. Auf den zweiten Blick hingegen durchaus: Die Preise sind höher bei gleicher Qualitätsvielfalt; dies trifft gleichermaßen für Speisen, Getränke und Übernachtungen zu. Die Wirtsleute sind in erster Linie unerschrockene und unerbittliche Geschäftsleute, nicht selten auch Spitzel des Drachen oder schlichte Halsabschneider. Das ehemals so hochgerühmte darpatische Gebot der traviagefälligen Gastfreundschaft wird nun mit harter Währung erkaufte. Wer nicht zahlen kann, schläft draußen – was tatsächlich einige Menschen bereits um ihren Verstand gebracht hat. An die Zwölfgötter wird weder durch Segenssprüche noch im Wirtshausnamen gedacht, allein eine finstere Version der Phexverehrung mag man antreffen. Und dennoch sind die Wirtshäuser selbst für Helden zuweilen der sehr viel sicherere Ort als das nächste, so friedlich wirkende Waldstück. Die Keller solcher Häuser sollte man jedoch gerade tagsüber meiden, denn gerade während des sichtbaren Praioslaufes sucht so manche Kreatur oder gar Gruppe von ungeheuerlichen Wesen gegen Gold ebenfalls Zuflucht in einem gastfreien Haus ...

Es kann natürlich auch sein, daß die Wirtsleute ein einträgliches Nebengeschäft aus der Verschleppung von Menschen gemacht haben: Es

werden nur kräftige und gesunde Personen ausgewählt, die mit Hilfe eines Schlafgifts betäubt und heimlich aus dem Gebäude verbracht werden. Wenn die Unglücklichen aufwachen, sind sie bereits in Warunk, wo den meisten ein Kampf in Rhazzazors Arena bevorsteht. Die Überlebenden werden in die Stadtwache aufgenommen, auf die anderen wartet der Dienst im Endlosen Heerwurm. Diejenigen, die nicht in der Arena kämpfen, haben das schreckliche Schicksal, ein Teil des Drachen zu werden, sprich sie dienen ihm als Quelle seiner ständig verrinnenden Lebenskraft.

Ein Weiler

Die Dörfer und Weiler Ostdarpatiens und der Warunkei liegen auch heute noch in idyllisch anmutender Umgebung. Aus der Ferne ist die bäuerliche Welt noch in Ordnung. Doch wer ein Dorf vor der Thronbesteigung Rhazzazors kannte, kann bereits an den hinzugekommenen Flächen für Getreide und Vieh und den neu errichteten Gebäuden ermessen, welche Veränderung mit den beschaulichen Flecken vor sich gegangen ist. Die Bauern der Warunkei müssen heutzutage für weitaus mehr produzieren als je zuvor. Und die Anzahl der unter Waffen stehenden oder als städtische Handwerker für den Krieg arbeitenden Menschen ist enorm gewachsen.

Der Großbauer hat seinen Nutzen von dieser neuen Entwicklung: Er hatte die Fläche, das Wissen und genügend Menschen und Vieh, um sich schnell auf die neuen Gegebenheiten einzustellen. Sein Hof liegt prächtig in seinen Obstgarten und die Kleinviehweiden eingebettet. Das Haupthaus verfügt häufig über einen neuen Anstrich oder ein neues Dach, die alte, linkerhand stehende Scheune brannte im Krieg ab und ist größer wiederaufgebaut worden, und an den rechterhand errichteten Stall der Darpatrinder oder Warunker Braunen kam ein Anbau. Der Kleinbauer hingegen, dem es früher kaum gelang, seine eigene Familie zu ernähren, hat sehr häufig sein Land und seinen Hof dem größeren Nachbarn verkauft und arbeitet als dessen Tagelöhner auf seinem ehemaligen Grund. Nur in wenigen Weilern, wo man Travias Gebot auch dahingehend verstand, daß man sich einander in allem half, haben sich die kleinen Gehöfte nebeneinander halten können. Der frühere Tagelöhner oder gar der Leibeigene dagegen ist hoch verschuldet in die Pflicht des Großbauern geraten und arbeitet nicht weniger hart als der Zugochse. Daß der Blutdurst des Drachen zwischen Vieh und Arbeitern nicht unterscheidet, weiß der Bauer. Er lebt damit und liefert das, was gefordert wird. Und daß zuweilen der Adlige, der sein Herr ist, mit den Dämonen im Bund steht, die ihm den Wald roden oder das Vieh zusammentreiben und schlachten, ahnt er zumindest. Laut aussprechen tut es hingegen niemand, der an seinem Leben und seiner Familie hängt.

Die Handwerker gehen ihrer Arbeit wie bisher nach, verkaufen auch an einen durchreisenden Fremden, wohl aber nicht ohne guten Aufschlag und gegen manch mißtrauischen Blick. Einen Tempel hingegen wird man in den allermeisten Fällen vergebens suchen. Selten wird ein versteckt gelegener Peraineschrein heimlich gepflegt, und nur in einem von hundert Weilern wird man gar einen Geweihten einer der Zwölfgötter finden.

Tempel

Die Häuser der Zwölfe sind im allgemeinen sichere Zufluchtsorte vor Unheiligem, doch in diesem Landstrich kann man sich nicht sicher sein, ob ein Tempel der Zwölfe Schutz bietet. Ein Krieger namens Lucrann von Ragathsquell berichtete von einem kleinen Peraine-Tem-



pel in der Baronie Natterngras. Dort suchte er mit einigen Gefährten Schutz in der Dunkelheit. Sie betraten das Heiligtum und fanden es ungeschändet vor, so glaubten sie, denn als der letzte von ihnen ins Gebäude getreten war, veränderten sich die Wände von einem Lid-schlag auf den anderen. Dunkelgrüne, rankenartige Triebe wuchsen aus den Mauern hervor und versperrten den Schutzsuchenden den Weg nach draußen. Durch eine Tür im Tempel kamen Untote in der Gewandung der Peraine in den Betraum und versuchten die Gefangenen zu erschlagen.

Doch mag man mancherorts auch Tempel vorfinden, die dem Bösen nicht anheim gefallen sind. Zur Vorsicht ist anhand dieses Erlebnisses jedoch gemahnt.

Ein verlassener Tempel

Stand innerhalb eines Dorfes oder einer Stadt ein Tempel, ist er zu meist nun nur noch eine Ruine oder wird für gänzlich andere Zwecke genutzt. Ein Travia-Tempel mag nun ein Freudenhaus sein, ein Praios-Tempel ein Kornspeicher und das Haus des Boron Unterkunft für eine Gruppe Untoter unter ihrem dämonischen Leutnant bieten. Ruinen innerhalb der Ortschaften wurden bald Stein für Stein abgetragen, als Baumaterial für neu zu errichtende Gebäude und Wehrmauern. Verlassene Tempel in gänzlich zerstörten Dörfern oder solche, die alleine standen, kann man fast noch so vorfinden, wie sie von den Plünderern hinterlassen wurden. In ihnen ist nichts Wertvolles und kaum mehr etwas Göttergefälliges zu finden. In den Kellern hausen Ratten, und zwischen und über ihren Mauern wuchern dämonisch verfluchte Pflanzen. Gerade auf ehemals heiligem Boden (und speziell im Norden der Warunkei) scheint Agrimoths Gefolgschaft sich besonders gründlich daran zu machen, mit feinen Wurzeln Bodenplatten zu sprengen, mit hartnäckigen Ranken Mosaike und Glasfenster gänzlich zu zerstören und mit ätzendem Schleim die Überreste von hölzernen Möbeln und Stoffen zu zersetzen. Untoten kann man hier begegnen, aber auch Geistern, ehemals Geweihte und Gläubige des

verehrten Gottes, wegen denen die Lebenden diese Orte abergläubisch meiden.

Und in einigen wenigen Ruinen wachen die Geister über heilige Reliquien oder auch nur den Ort selbst. Aber solche Orte sind selten, und es werden mit der Zeit immer weniger werden.

Ein Marktflecken

Ein Marktflecken unterscheidet sich von einem Dorf dadurch, daß er größer und vielfältiger ist. Findet man in einem Dorf meist nur zwei verschiedene Handwerker, so sind hier vielerlei Handwerksberufe vertreten. Und an einem Markttag, der einmal im Monat, häufig auch einmal in der Woche stattfindet, gibt es alles zu kaufen, was die Bewohner der Umgebung benötigen. An einem Markttag ist der Unterschied zu einer kleinen Stadt kaum mehr auszumachen. Dann läßt sich auch hier weltliches Gesindel neben dämonischem Paktierer und

einfachem Volk auf engstem Raum finden. Fremde fallen nicht auf, und Freunde können unversehens verloren gehen. Zu anderer Zeit jedoch bleibt die Welt des Fleckens überschaubar wie in jedem Dorf. Immer wird solch ein Marktflecken an einer zumindest für die Gegend wichtigen Straße liegen und häufig findet sich hier der Wohnsitz des örtlichen Barons und damit Truppen des Untoten Drachen. Hier wird Gericht gehalten und vollstreckt, hier wird der Zehnt eingesammelt, hier müssen sich die Untergebenen zum Blutzoll sammeln, und hier werden die Gesetze Rhazzazors verkündet.

Die umliegenden Felder sind großteils äußerst fruchtbar, allerdings huschen allenthalben die Ratten zwischen den Feldfrüchten, Flachs und Roggen neigen zu Kornfäule und Schwarzbeinigkeit.

Geisterdorf

In und an den Toten Landen gibt es immer wieder Geisterdörfer, in denen nur noch ein paar alte Menschen oder Kinder leben; auf der einen Seite

öde Wildnis, die sich Kulturland zurückholt, auf der anderen die verbrannte Erde des Omegatherions. In gänzlich verlassenen Orten haben sich bisweilen Orks, Goblins oder Räuber niedergelassen, die hier Versteckmöglichkeiten zu Hauf finden.





Boronanger, Gräber und Unfriedhöfe

Jede Ansiedlung, sei sie auch noch so klein, hatte ihre eigene Begräbnisstätte, meist ein paar hundert Schritt außerhalb des Ortes, und auch in der Nähe ehemaliger Feldlager wurden Gräber der gefallenen Kameraden angelegt, um so zu verhindern, daß sie vom Feind rekrutiert werden.

Doch nun, da dieser Landstrich durch Thargunitoths Macht geschändet ist, sind die Boronanger und Gräber nicht mehr sicher, denn zahlreich wurden sie freigelegt oder scheinen umgegraben. Rhazzazor nutzt die einstigen Ruhestätten nun, um dort Teile seiner Legion einzuquartieren. Diese Vorgehensweise macht ihn mit seiner Legion immens mobil. Die Untoten warten in ihren 'Kasernen', bis sie einen Befehl erhalten; und wenn dies geschieht, graben sie sich aus, sammeln sich und nehmen ihren Auftrag wahr. Es mag passieren, daß man an einem Boronanger niederkniet und der Toten gedenkt; und eben diese wählen sich just in diesem Moment aus ihren Gräbern – eine scheußliche Vorstellung.

Abseits der Straßen und Wege

Anders als in dem von Agrimoth fest im Griff gehaltenen Ysilien gibt es im Reich des Schwarzen Drachen noch Wälder und Wildnis, die von Dämonen gänzlich unberührt scheinen. Allerdings sollten sich die Helden nie sicher fühlen dürfen, denn auch diese Gegenden werden relativ regelmäßig nach geflohenen Untertanen durchforstet. Im Herzen unberührter Gegenden sind zudem genauso verzweifelte Flüchtlinge wie verfolgte hehre Widerständler und üble Verbrecher zu finden,

den, und alle drei Gruppen neigen häufig dazu, zuerst zuzuschlagen und dann zu fragen. Dämonen und Untoten, Geistererscheinungen und widernatürlichen Kreaturen können den Helden natürlich überall in der Warunkei begegnen.

Patrouillen

Rhazzazors Staat bleibt natürlich nicht unbewacht; zahlreiche Söldner- und Untotenpatrouillen streifen durch das Land und suchen nach Flüchtlingen, Aufrührern und solchen, die eines von beiden einmal werden wollen. Diese Gruppen sind meist gemischt unterwegs, was den Lebenden den Vorteil verschafft, des Nachts nicht wachen zu müssen, und somit zur Folge hat, daß sie stets ausgeruht ihr Tagewerk vollbringen können. Die Patrouillen haben in der Regel eine Stärke von 1/4/2, was bedeutet, ein Weibel, vier Soldaten und zwei Untote. Rein untote Patrouillen bestehen aus sieben 'Personen' (ohne Weibel) und sind meist lediglich ausgeschiedt worden, um Präsenz zu zeigen.

Widerstandskämpfer

Es bestehen etliche Gruppierungen, die sich dem Widerstand verschrieben haben und mit eher kleinen, aber dennoch wirksamen Attacken gegen den Gebieter aus Warunk vorgehen. Hinderungsgrund für eine in größerem Rahmen organisierte Widerstandsbewegung ist das gegenseitige Mißtrauen dieser Gemeinschaften, denn jede außenstehende Person könnte mit dem Gebieter aus Warunk oder gar einem anderen Heptarchen im Bunde stehen. Ihre Hauptquartiere befinden sich an allen nur erdenklichen Orten, wie z.B. in einem Keller einer Herberge, einer alten Mine oder im Wald. Einige Namen: *Die Schattenkrieger*, *Der Zorn der Waisen* oder *Das letzte Banner*.

Menschen der Warunkei

Der Bauer

Der typische Bauer der Lande unter dem Drachen ist ein verängstigter Mensch, der ständig um Land, Familie und Leben bangt. Und dennoch weiß er um seinen Nutzen in einem Land mit vielen hungrigen Soldaten und einem nach Blut gierenden Herrscher. Die Landleute arbeiten mehr als je zuvor, ernten mehr und ziehen mehr Vieh. Und verlangt der Zehnteintreiber, jenes Kraut anzubauen oder solches Getier zu hüten, wird der Bauer es tun, selbst wenn er ahnt, daß er damit Peraines Gebote übertritt. Die Götter sind für ihn weit fort, der Baron, die Büttel und der Gewinn stehen ihm näher.

Ein Held wird sich gegen Gold eine Nacht in seiner Scheune erkaufen können. Hilfe darüber hinaus sollte er von den meisten nicht erwarten.

Der Zwölfgöttergeweihte

Vertreter der zwölfgöttlichen Kirchen haben es schwer in einem Land, in dem der einfache Mensch nicht mehr glauben kann, daß die Götter ihm beistehen. Sie haben die Horden Borbarads nicht vertrieben, obwohl es doch in ihrer Macht stünde, und warum sollten sie jetzt helfen, wo doch ein jeder jeden Tag gezwungen ist, ihre Gebote zu übertreten? Der Geweihte selbst muß im Verborgenen bleiben, trägt keinen Ornat und wird kein Wunder in aller Öffentlichkeit erbitten.

Die Priester der Rondra und des Praios konnten dies nicht und sind in aller Regel nun tot – bis auf wenige, als wahnsinnig geltende, deren Lehren in keinem Tempel ihrer Götter auf Zustimmung stoßen würden. Aber es gibt den Travia-Geweihten ebenso wie die Peraine-Geweihte, die als einfache Bauersleute leben und in aller Heimlichkeit das ihre

für die Menschen tun, ebenso wie den Phex-Geweihten, der auf eine sehr eigene Art versucht, den Herren der Schwarzen Lande zu schädigen. Was es definitiv nicht mehr gibt, sind Boron-Geweihte, zumindest keine lebenden ...

Der Druide

Druiden lebten immer schon im Verborgenen und kümmerten sich mehr um die eigenen Angelegenheiten als die ihrer Nachbarn. Ihre Haine sind gesucht, und immer wieder einmal hört man davon, daß einer Thargunitoths Horden zum Opfer fiel. Aber ebenso verstummen die Gerüchte nicht, daß sie sich die Macht geheimer Plätze, den Schrecken unheimlicher Geisterorte und den Zauber der Feenwälder zunutze machten, um zu überleben und ihren Geschäften nachzugehen. Entgegen vielerlei Verleumdungen wird man auch nur wenige Druiden unter den Gefolgsleuten der Erben Borbarads finden – Dämonologie und Elementarzauberei sind zu gegensätzlich.

Der Händler

Jener suchte immer seinen Vorteil aus den Gegebenheiten der Zeit und des Ortes zu ziehen, wann und wo er sich befand. Er ist aus der Not heraus ein profunder Kenner dessen geworden, was den neuen Herren gefällig ist und was der Landmann oder der Bürger dringender als zuvor bedarf. Er handelt meist mit allem – und dreht sich wie ein Fähnlein im Wind, je nachdem mit wem er gerade verhandelt. Er ist verschwiegen, denn gute Kunden sind dies wert. Erweist sich allerdings ein Kunde als wenig gewinnbringend, wird er ihn auch meistbietend verkaufen,



so eine Nachfrage besteht. Einige der Händler sind auf diese Weise bereits um einiges reicher geworden.

Der Abenteurer

Der abenteuersuchende Herumtreiber steht nun, gestrandet und aller Illusionen über den Sieg des Guten beraubt, im Dienste des Bösen. Er verkauft sein Schwert und seinen Verstand an den, der ihm den meisten Gewinn und den größten Spaß zu versprechen scheint. Skrupel hat er keine mehr, und seine Alpträume und verlorenen Hoffnungen ertränkt er in Wein. Es ist kaum mehr möglich, ihn aus seiner Schicksalsergebenheit zu reißen. Wem es gelingt, gewinnt einen Freund – oder einen tödlichen Feind.

Die Fahrenden der Träume

Diese fahrende Truppe aus bunt gekleideten Gauklern fährt in grell bemalten, mit Traumgestalten verzierten Wagen durch die Schwarzen Lande. Seine Mitglieder zählen sich zum Fahrenden Volk und zeigen ihre Kunst wie jede andere Schaustellergruppe: Tenar führt seine beiden tanzenden Bären vor, Gilia und Berke spannen ihr Seil so hoch es der Marktplatz erlaubt und zeigen ihre atemberaubende Akrobatik, Alrike ist Feuerschluckerin, Messerwerferin und Akrobatin in einem, und der Alte Gehrke liest aus Karten oder den Händen der Schaulustigen deren Zukunft. Und dennoch befällt den ein oder anderen ein plötzlicher Schauer, wenn er einen Blick aus ihren lachenden Augen erhascht. Denn sie lachen über ihn. Seit ein Schwarzgewandeter einige Zeit mit ihnen zog, besitzt Gehrke die Macht, die Bilder seiner Karten in die Träume der Kunden zu schicken. Und während das Opfer in Alpträumen schrecklichster Art umfassen ist, steigen Gilia und Berke in das Haus, helfen Alrike herein, die schon so manch verborgenes Versteck gefunden hat, und gehen erst, wenn ihre Taschen gut gefüllt sind – außer wenn Tenars Äffchen sie vor ungebetenem Zuschauern warnt.

Vor einiger Zeit kam nach einer solchen Nacht eine Tischlerwitwe zu ihnen. Sie wähnten sich schon entdeckt, die Frau hingegen bat flehend darum, mit ihnen ziehen zu dürfen, da sie von solch einer Wendung geträumt habe. Gehrke erkannte, daß die Witwe die zufällig von ihm gezogenen Karten als alpträumhafte Bilder erlebt hatte. Seitdem versucht er, die Traumbilder durch sorgsames Legen der Karten gezielt zu verbinden. Von dem Ergebnis selbst überrascht, ahnt er, welche Möglichkeiten seine Karten ihm noch eröffnen könnten – und diese Möglichkeiten lassen ihn schwindeln ...

Der Bürger

„Das eigene Haus sauber halten, auch wenn das Land verfällt ...“
Der normale Bürger arrangiert sich so gut es geht – mit der Obrigkeit, seinen Kunden, den Göttern der alten und den Göttern der neuen Herren. Aber er geht nachts nicht aus dem Haus und schlägt einen großen Bogen um einige Gegenden. Seine Sicherheit und das Wohlergehen seiner Familie stehen an erster Stelle. Es ist ein anstrengendes Leben, aber immerhin ist es nicht der Ruin, der Tod oder gar Schlimmeres.

Der Untergrundkämpfer

Ein ehemaliger Stadtgardist, vom Krieg gezeichnet, bedeckt mit unregelmäßigen Alterungsmerkmalen, vernarbten Brandwunden an Händen und Armen, aber trotzdem noch nicht mutlos, dabei streng, listig – und extrem mißtrauisch gegenüber Fremden.

Zitate: »Keinen Schritt weiter und keine Bewegung! Gib' mir ein winziges Zucken, und es sei versprochen, du spürst zwei Spann giftigen Stahls!«

»So, ihr seid keine Bastarde des Verwesten? Beweist es!«

Der Söldner

Die hier zu findenden Söldnergesellen sind wirklich einen Kontinent weit von ihren zivilisierten Gegenstücken im Horasreich oder in Almada entfernt: durch und durch gierig nach Reichtümern, die sie sich nebenbei noch durch Ausrauben der Bevölkerung aufbessern, provozierend und schnell mit der Hand an der Klinge. Natürlich weiß der Söldner, daß er in Warunk kein schönes Leben hat, und er läßt die Wut und Unzufriedenheit am einfachen Volk aus; insgeheim wünscht er sich, niemals in Warunk angeheuert zu haben.

Zitate: »Beweg dich, du Hund! Überall, wo kein Schnee liegt, kann gelaufen werden!«

Befragung eines Gefangenen (*schlägt zu*): »Der war zum Nachdenken; und nun will ich eine vernünftige Antwort hören! Wer schickt dich, und was willst du hier!«

Todeskultisten

Teils unter Leitung der Nekromanten, teils von selbsternannten Propheten begründet, haben sich in Stadt und Land mehrere Zirkel gebildet, die den Tod anbeten – oder vielmehr, was sie unter Rhazzazor dafür halten.

Manche sind simple Grabräuber und Leichenschänder, andere verstörte Bürger, die um Frieden beten. Manche haben sich Tücher mit einem Totenschädel vors Gesicht gebunden. Die Gruppe um Aluris Mengreyth versucht, mit einer wahnsinnigen Apparatur, an die mehrere Sterbende angeschlossen werden, den 'Hauch des Todes' zu destillieren. All diese Zirkel bestehen aber nur, weil und solange sie den Machthabern nützen. Unter den Treuesten werden auch die SKELETTARIUS-Agenten ausgewählt: "Lebend oder tot, du wirst deinen Auftrag erfüllen."

Der Burgherr, ein Kollaborateur

Hoch verschuldet und beim Volk schon vor dem Krieg unbeliebt, lieferte er seine Familie dem Verderben als Gunstbeweis ans Messer und nutzte so die Gunst der Stunde, um sich Wohlstand und Macht zu verschaffen; ein hinterhältiges Wiesel.

Zitat: »Geh' mir aus dem Augen, Bursche, oder ich verschaffe dir einen Auftritt in Rhazzazors Arena!«

Blut und Metall – die Drachengarde

„Den Tod werde ich als Zierde am Geschenk meines Lebens anbringen.“

Die berühmteste der kaiserlichen Garden, Stütze der Eroberung Maraskans und Retter in der Schlacht auf den Silkwiesen, steht seit

ihrem Verrat auf Maraskan unter Reichsacht und Kirchenbann. Doch bei Borbarads Fall war es Rhazzazor, nicht Haffax, unter dessen Kommando sie standen. Heute sind sie die Basis seiner Militärdiktatur und genießen dafür einzigartige Privilegien. Eher Herren als In-



sassen des Alptraumschlusses, treiben die 'Pranken des Schwarzen Drachen' den Blutzoll ein, verhaften jene, die zur Aufnahme in den Endlosen Heerwurm vorgesehen sind, eskortieren die Theriakkarawanen – und werden die künftigen Grenzkriege gegen Galotta und Xeraan führen.

Zu den Aufgaben der Garde gehört skurrilerweise auch die Ghuljagd: Während der Schlachten tauchten diese Wesen massenweise auf; Rhazzazor aber besteht darauf, daß jeder Tote ihm gehört. Dabei hassen und fürchten die Soldaten die „Kalten Alriks“ und betonen ihre Eigenständigkeit. Einst gehörten sie zu jener Legion, die den Tuzakwurm erschlug – und nach Auflösung der Greifgarde sind sie die einzigen, die den Ruhm bis heute beanspruchen. Regimentsschatz sind die erbeuteten Feldzeichen der Adlergarde, die die Drachengarde bei ihrem Verrat in Tuzak und Jergan niedermachte.

In jüngster Zeit verbreiten die Drachengardisten (fälschlich) das Ge-

rücht, im Besitz des *Draconomicons*, Erben Pher Drodonts und Nachfolger des sagenhaften Drachenordens zu sein, der die *Fliegende Insel der Hohen Drachen* hütet.

Für viele junge Warunker ist die Aufnahme bei der Garde der einzige verbliebene Traum, doch es braucht etliche Jahre Erfahrung als Söldling bei Nekromanten oder Gutsherren, ehe man sich auch nur den unheimlichen Proben und Initiationsriten im Alptraumschloß, im Molchenberg und vor Rhazzazors Pyramide stellen und schwarzen Plattenharnisch, Drachenhelm, Schild und Langschwert anlegen darf. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist das sogenannte Strafbanner, in das die Sieger der Rekrutierungskämpfe in der Goldenen Pyramide aufgenommen werden, unter denen viele Deserteure und Befehlsverweigerer sind. Die Mitglieder dieses Banners haben nichts mehr zu verlieren außer ihrem Leben, und so sind sie in noch höherem Maße als die übrige Drachengarde für ihre verzweifelte Grausamkeit bekannt. Allerdings ist die Sterblichkeitsrate in diesem Banner auch deutlich höher.



Warunk

Regierung: Militärdiktatur

Einwohner: schätzungsweise 10.000

Garnisonen: 200 Mann der Drachengarde, 200 Menschenjäger, etwa 250 Söldner

Tempel: Thargunitoth, Kor, Rondra

»Die Silhouette Warunks ist einzigartig: Wie eine graue Gigantenfaust ragt der Molchenberg auf. Kein Mensch, der ihn sieht, hat Zweifel, daß die Götter selbst diesen gewaltigen Klotz mitten in die Warunker Tafel geworfen haben, um etwas darunter zu begraben. Auf diesem fünfzig Schritt hohen Burgberg liegt die Altstadt von Warunk, nur erreichbar über die Serpentinstraße im Westen. Die eigentliche Stadt Warunk liegt an den nördlichen Ausläufern des Molchenberges.«

—Errik Dannike, Philosoph aus Warunk, 18 Hal

»Unwillkürlich fiel mir das Ungeheuer ein, das angeblich seit dem Zeitalter des Namenlosen unter der Stadt Warunk schlief, und dann der Nacht-dämon, der vor etwa zwanzig Jahren die Burg des Markgrafen besetzt und verflucht hatte. Warunk war mir wie jedem Mittelländer immer als Inbegriff einer friedlichen Stadt der Händler erschienen. Aber nun, in dem unheilvollen Licht, das Borbarads Rückkehr über den ganzen Kontinent warf, tauchten rings um die Stadt dunkle Schatten aus der Vergangenheit auf. Es waren Spuren und Ereignisse, die Warunk geradezu als Zentrum alter dämonischer Macht erschienen ließen.«

—Raidri Conchobair, 27 Hal

Die Unterstadt

Warunk, das sich ehemals mit Wehrheim um den Titel der saubersten Stadt Aventuriens stritt, ist heute eine Kloake, das faulende Herz in Borbarads Schwarzem Reich. Der Gestank der Verwesung liegt über den ehemals schmucken Fachwerkbauten und den flachen Riedhütten. Manche Häuser sind von orkischen und goblinischen Waffenknechten der Machthaber besetzt. Verwesende Leichenteile säumen manche Gassen, wo sich schwarze Riesenkakerlaken, Knochenkäfer, Schädelbohrer und Marksauger herumtreiben. "Ihr werdet kurz leben, aber eine Ewigkeit tot sein."

Niemand berührt, was letztlich dem Schwarzen Drachen gehört. "Bringt eure Toten heraus", rufen die *Knochenvögte* und *Beinwarte* auf ihren schädelgeschmückten Karren. Von Rhazzazor kommen die Titel gewiß nicht, aber die Warunker sind froh über jede Ordnung, die sie in der Stadt erkennen können. Die Nummernschilder, Wahrzeichen der Warunker Häuser, die oft auch das Gewerbe nennen, werden jedoch nach wie vor poliert und gepflegt. Denn im eignen Heim herrscht Ordnung, selbst bei den übelsten Kollaborateuren.

In der Diele stehen Kratzeisen und Fettnäpfchen bereit, um die Stiefel vom Sudel zu säubern, und die Stube mit Kachelofen und Eslamsbrücker Spitzendeckchen läßt beinahe vergessen, was draußen geschieht.

Nobelschneiderin

Julenka Putzmacher ist zur Nobelschneiderin Warunks aufgestiegen: Mendenisches Tuch und Eslamsbrücker Spitzen hat sie immer verarbeitet. Garethischen Samt gibt es keinen mehr, dafür gelten heutzutage eben Schwarz und Rot als Mode und Dämonenkronen als begehrtes



Symbol. Die dickliche Gildenmeisterin hat ihren Gatten, ihre Mutter und sogar ihren halbwüchsigen Sohn denunziert und den Horden ausgeliefert, in der Hoffnung, so der Verdammnis zu entgehen – doch während ihre Opfer längst in Borons Reich weilen, lebt sie in der Hölle.

Beinschnitzer

Die nivesischen und norbardischen Beinschnitzer sind zum blühenden Handwerk geworden: Trinkschädel, Schwertknaufe, ganze Sessellehnen, Amulette und Beschwörerutensilien werden in Thargunitoths Reich aus tierischem Bein gefertigt – und gegen Aufzahlung auch aus Menschenknochen.

Söldnerbaracken

Sicherlich gruselt auch den meisten Söldnern, wenn sie aus Schädeln trinken, mit Zombies auf Patrouille gehen oder, Kor behüte, 'oben' beim Schwarzen Drachen Dienst haben. Aber Totenangst ist nicht opportun. Wer auffällt, weil er nicht mit derbem Lachen das Grauen niederkämpft, wird irgendwann gemeldet. „Zu den Knocheneinheiten versetzt“, heißt es dann, „schiebt jetzt Tag-und-Nacht-Dienst – ohne Sold, ohne Beschwerden.“

Die Käsergasse

Ist wohl die einzige Straße, wo sich niemand über den allgegenwärtigen Geruch des Todes beschwert. Hier wird der Sembelquast gemacht, der nussige Hartkäse mit den blauen Schimmelgängen, dessen Duft angeblich sogar einen Oger umwirft.

Die Warunker Wichtel

Die sprichwörtlichen Warunker Wichtel galten einst als jene, die fleißigen Handwerkern heimlich zur Hand gingen und Faulenzern Streiche spielten. Heute sind die Kobolde mit den Eichhörnchenschwänzen, gekleidet in Federhut und Stulpenstiefeln, wohl die einzigen Verbündeten, auf die ein Fremder sich verlassen kann. Denn wo immer das magische Heim der Wichtel verborgen sein mag, es wird von der fortschreitenden Dämonisierung mit der Vernichtung bedroht.

Siechenhaus

Das Warunker Siechenhaus ist Hoffnung für die Verseuchten selbst der benachbarten Schwarzen Reiche. Von der Bleichen Sieche über Schlafkrankheit und Paralyse bis zur Lindwurmfäule reichen die Plagen, die vor allem die Untoten übertragen. Doch die *Gelbkutten*, meist ehemalige Therbûniten, führen ihren verzweifelten Kampf nicht gegen den Tod, sondern gegen die Drachengarde, die regelmäßig alle 'Unheilbaren' abholt und vor Rhazzazors Opferpyramide schleppt.

Kaschemme Otterngrube

In den Tavernen, Spelunken und Kaschemmen am Fluß versucht der Abschaum der Söldner und Tagelöhner bei geharstem Bitterwein zu vergessen, was nächstens außerhalb des Lichtscheins der blakenden Tälglichter lauert. *Die Schwarze Klaue* und *Der B'soffene Hund* sind verrufen, aber von der *Otterngrube* heißt es, daß dort fast täglich jemand erstochen wird. Auf den leeren Fässern, die als Stehtische dienen, liegen Boltankarten und Würfel neben den Resten vom Rattenbraten. Gegen Galottadukaten serviert die Grindige Vistella aber auch Ingerimms Donnerschlag und Rinderbraten – wenn auch die Knochen, sobald das Fleisch abgelöst oder abgenagt wurde, eingesammelt werden.

Hausboote

So schnell ist die Stadt gewachsen, daß viele Zugetriebene am Radromufer Flöße und Hausboote verankerten und sich dort einquartierten.

Der Grauwald

Zwischen Unterstadt, Molchenberg und Fluß hat sich ein Stück Wildnis erhalten – obwohl die Warunker gewiß alles taten, um es zu roden. Doch im Grauwald sind die Föhren und Erlen verwachsen, die Ogerbeerenranken übermächtig und Spinnendorn und Brennessel nicht auszurotten. Den Weg zur Brücke freizuhalten ist heute Arbeit der Untoten, doch selbst die sind an den wuchernden Hecken daneben gescheitert.

Die Schwimmbrücke

Über die Schwimmbrücke über den Radrom, ein Meisterwerk aus der Rohalszeit, drängen sich tagsüber stets Bauern, Händlern und Vieh. Denn jenseits des Radrom liegen unversehrt die Flachsfelder und saftigen grünen Wiesen mit den Warussi-Rindern, den Warunker Braunen.

Der Katarakt des Todes

Eine Wegstunde weit kann man hören, wie das dunkle Wasser des Radrom über die Stromschnelle schießt: 100 Schritt breit ist der Fluß hier, 10 Schritt tief das Gefälle, in dessen gischendem Hexenkessel Boote und Schwimmer zermalmt werden. Was mag die Al'Hani bewogen haben, eine Stadt oberhalb eines Kataraktes zu gründen? Wollten sie die Zedrakken des Diamantenen Sultans unter allen Umständen fernhalten? Oder fürchteten sie vielmehr Fremde, die wecken könnten, was unter der Stadt lag? Doch was nicht tot ist, kann ewig warten ... Heute hat sich der Radrom tief in die Warunker Platte gefressen, und durch den Spalt unter dem Wasserfall dringt bisweilen eine Macht aus grau-siger Vorzeit. Sogar zwei untote, halb skelettierte Krokodile treiben sich dort herum.

Der Schädelturm des Rakolus

Als die ersten Menschen Tobrien betreten, war der Schädelturm schon alt, der mit zwei blanken Gesichtern flußauf- und -abwärts glotzend mitten aus dem Katarakt ragt. Weder *Arcanum* noch Namenlose Legenden wissen zu berichten, wer jemals in Aventurien zwei- oder viergesichtige Götzen verehrte. Manche Gelehrten verweisen auf die viergesichtigen Weggötzen im Bornland, die man dem Goblinreich der Kunga Suula zurechnet. Andere verdächtigten den Orkensturm, Schamanen den Weg zu alten Kultplätzen öffnen zu wollen. In jüngster Zeit kamen Vermutungen über die uralte Macht der Trollkönige hinzu. Rakolus der Schwarze jedenfalls hat das Erbe Pher Drodonts und Karasuks angetreten, die das Geheimnis lüften wollten. Man muß schon ein Olporter Brückenzauberer sein, um das Bauwerk im tobenden Wasser für zugänglich zu halten, und ein Mann von borbaradianischem Forschungsdrang, um dort zu wohnen, wo Drachegeist, Seelendieb und Nachtdämon umgingen. Auch Rakolus mußte feststellen, daß der Turm nie als Behausung gedacht war. Doch hat er entdeckt, daß zu manchen Zeiten das Licht gewisser Sterne und Planeten durch die Augen und Mäuler fällt. Manchmal fürchtet er, daß der Turm selbst furchtsam auf den Molchenberg starrt. Und an dem Galgen, den der norbardische Nekromant Karasuk auf der Turmkrone errichtete, hing wohl nicht immer ein gebrochenes Rad: ein verlorenes Artefakt vielleicht, das der Peilung und Hellsicht dient, um den ganzen Turm auszurichten?



Der Häuter

„Schöne Haare hast du, Fremde“, sagte die Warunkerin mit den seltsam unterschiedlich gefärbten Armen – der eine goldbraun, der andere weiß wie nivesischer Schnee.

Etwa 130 Jahre ist es her, daß in Warunk die 'Eiserne Gräfin' Oleana eine Kreatur in die Begräbniskatakomben unter Warunk einmauern ließ. Niemand hatte das Wesen gefragt, woher es kam, alleine das Wirken reichte aus, um es zu verbannen. Das Wesen, das ein Mensch gewesen war, bevor man ihm die Haut vom Leibe geschnitten hatte, trank Blut und verlängerte somit sein Leben. Von Rhazzazors Dienern befreit und wieder zu neuem Unleben erwacht, wandelt der hautlose Vampir sein Äußeres: Wie eine Vinsalter Dame mit der Mode geht, so wechselt er sein Äußeres, indem er sich die Haut eines anderen nimmt, und wehe dem, dessen Antlitz das Wohlgefallen des Blutigen erregt. Und dieses seltsam glitschige Gefühl, wenn man ihm die Hand gibt ...

Hochwarunk

Der Weg auf den Molchenberg führt über schmale Serpentin, deren Wendungen von einfachen Bastionen bewehrt sind. Doch viel deutlicher als die Söldner schreckt die Straße selbst ab: Rhazzazor nahm den Begriff Kopfsteinpflaster wörtlich und ließ die etwa 1.200 Schritt mit Tier- und Menschenschädeln pflastern. Wer Mut und Erlaubnis hat, Hochwarunk zu betreten, sieht keinen einzigen Zivilisten: Söldner, Gardisten, Menschenjäger, Nekromanten und natürlich Untote scheinen die einzigen zu sein, die Rhazzazors Nähe ertragen.

Etwa 150 Schritt durchmißt die Oberstadt; die ehemals sauberen Gassen wimmeln von Aaskäfern, Schaben und Asseln, die selbst marschierenden Stiefeln zu widerstehen scheinen. Das luxuriöse *Bankhaus Plötzbogen*, dessen Filialen bis nach Firunen reichten, ist heute ein Söldnerbordell. In den Zeughäusern, meist ehemaligen Bürgerhäusern, lagern neben anderer Beute die Prunkhellebarden der Warunker Garde, die bei der Eroberung aufgerieben wurde und deren Garnison der Pyramide weichen mußte. Im verwaisten Ronda-Tempel wuchern schwarze Schwertlilien, weswegen ihn Gläubige wie Ketzer meiden.

Die Schädelmauern

Bis zu zwölf Schritt hoch erheben sich die grauen Mauern Hochwarunks, gemeinsam mit den steilen Felswänden darunter Vorbild der Hochburgen bis ins Bornland. Was kann die Al'Hani, die tobrischen Grafen und die Warunker Markgrafen bewogen haben, den Zugang zum Molchenberg mit solcher Macht zu verhindern? Ein Doppelturm mit Zugbrücke und doppeltem Fallgitter bewacht den

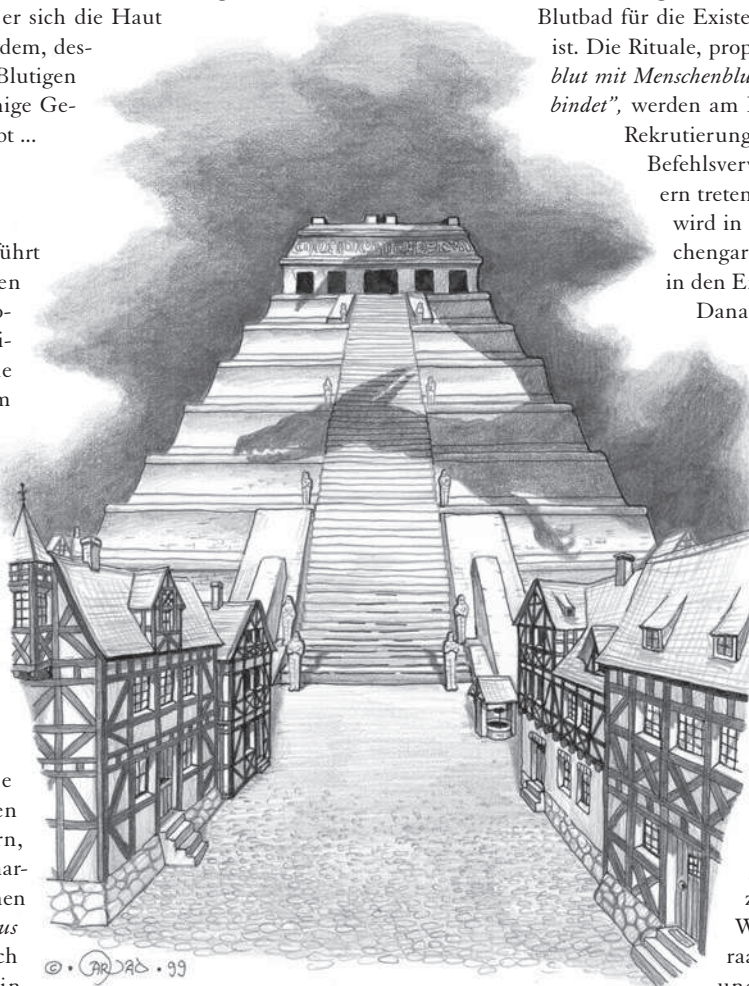
Zugang, vier weitere Ecktürme die Stadt. Auf den Zinnen mit den breiten Wehrgängen grinsen die abgeschlagenen Schädel der Besiegten.

Die Goldene Pyramide

Wo einst die vornehmsten Bürgerhäuser standen, erhebt sich nun die goldene Opferpyramide. Ganze Häuserzeilen wurden geschleift, um das stufenartige Unheiligtum zu erreichen, auf dem Rhazzazor thront. Zur Geheimhaltung ließ der Drache alle Sklaven und sogar die Architekten der Anlagen ermorden, die tief in den Molchenberg reichen. Nächtens halten die Königsmumien der Bregelsaums Wache, dieweil zerrissen wirkende Schatten über die Wände geistern.

Selbst dem Gefolge ist nicht klar, wie weit das monatliche Blutbad für die Existenz des untoten Drachen nötig ist. Die Rituale, prophezeit als *„wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet“*, werden am Fünften jedes Monats mit den Rekrutierungskämpfen eröffnet: Deserteure, Befehlsverweigerer und ausgewählte Bauern treten gegeneinander an. Der Sieger wird in ein spezielles Banner der Drachengarde aufgenommen, die Verlierer in den Endlosen Heerwurm.

Danach treten Tausende ausgewählte Bürger an, um an den Altären den Blutzoll zu leisten. Gierig trinken Opfermähler und Schädelhaufen, während die Wände zu bluten beginnen und der Drache sein Blutbad hält. Was im Inneren geschieht, jenseits der Portale, die die Knochenkaiserin auf dem Seelenvogel Nirraven zeigen, wissen nur die eingeweihten Nekromanten, die in den vier Opferräumen agieren. Das zentrale Insanctissimum mit dem Splitter der Thargunitoth ist ohnehin nur von oben – vom Drachen – zugänglich. Hier liegt auch Rhazzazors Hort, namentlich Warunks Perlenschatz, den Xeraan dreimal zu erobern suchte, und der Karfunkel des alfan-



nischen Purpurwurms Glowasil.

Das Alptrauschloß der Heulenden Finsternis

Eine Burg in der Burg: das ist das Alptrauschloß im Norden der Stadt. Von einem eigenen Ring der alten, grauen Mauer geschützt, stehen hier Palas, Bergfried und Stallungen, allesamt im Garethischen Befreiungsstil. Doch heute haftet den Gargylen und dem dunklen Gestein nichts Heroisches mehr an, heute erkennt jeder einen Hort des Bösen darin.

Wo einst die friedfertigen Markgrafen von Warunk ihren Studien und Handarbeiten frönten, ist heute die Drachengarde stationiert, deren Hauptleute sich wie die Herren der Stadt gebärden. Über die wertvollen Teppiche trampeln blutbesudelte Stiefel, in den Rittersälen schnar-



chen Huren und Lustknaben. Die wertvolle Bücherei des Markgrafen Karloff ist zum Orgienraum verkommen. Auf dem Eisernen Stuhl der Gräfin Oleana hält heute Oberste Jendesa von Tuzak Gericht. Der Burggarten aber, einst die Blüte aventurischer Botanik, gehört wieder dem Nachtdämon: Nicht einmal Rhazzazor weiß, ob der Viergehörnte nach der Dämonenschlacht hierher zurückkehrte, aber solange die Blüten Zähne haben, die Äste Klauen und die Blätter Giftdornen, wird niemand freiwillig nach ihm suchen.

Beschwörerkreis des Karasuk

Ohne daß es eigentlich so geplant war, hat sich am Molchenberg eine magische Schule gebildet, die sich mit mancher Magierakademie messen kann. Rhazzazors Nekromanten stehen in der Tradition des Norbarden Karasuk, der im Krieg der Magier Pher Drodonts Labortorien eroberte, mit seinen Untoten die Inneren Provinzen attackierte und an der Zerstörung der Magierakademie Rommilys teilnahm.

Wo einst die Philosophen der Warunker Schule ihre neo-rohalistischen Thesen vertraten (heute sind sie bezeichnenderweise als Flüchtlinge bei ihren Gegnern von der Wehrheimer Schule untergekommen), weht heute das Banner der Thargunitoth mit der Aroqa-Rune.

Die beiden Zeforikas, Mirona ya Menario und Aluris Mengreyth – bisweilen sogar die Reste von Sulman al'Venish – unterrichten die etwa fünfzehn Lehrlinge und Gehilfen nur, weil Schüler ihre Macht mehrten: Erweckung der Toten, Geisterbeschwörung, Alpträume und Gedächtnisraub sind die Themen, die Vorbereitung auf den Pakt verpflichtend.

Die Hallen der Fachwerkhäuser werden gesäumt von etlichen Versteinerten, die an der Duglumspest leiden (das von Borbarad hinterlassene einzige Mittel, den Ausbruch der Krankheit zu verhindern). Die Kröten im Teich hinter dem Haus werden nur zum Zweck gezüchtet, ihren Laich als Standardparaphernalium für den HEPTAGON UND KRÖTENEI zu verwenden.

Borbarads Totenrat

Die wichtigsten Ratgeber – so der Dämonenmeister einmal Rat annahm – waren die gebundenen Seelen von Gelehrten, die nicht fest (oder fest genug) in Borons Hallen geborgen waren. Der bedeutende Kristallomant Isfaleon von Rommilys etwa hinterließ zur Rohalszeit so viele bezauberte Edelsteine, daß seine Essenz dadurch an die Dritte Sphäre gebunden blieb – und für Borbarad greifbar. Er und ein halbes Dutzend andere Geister wurden in einer künstlichen Grotte in Trollschädeln gebunden. Geraubt und eingekerkert vom Untotenvogel Nirraven, mußten sie Antwort stehen oder grausige Alpträume ertragen.

Jandrim Sohn des Andrasch

Der Zwergenbaumeister, der versuchte, in Arras de Mott Borbarads Transproprietaryum zu rekonstruieren, fand zwar den Tod, aber für den großen Drachen der Nekromantie war dies kein Hindernis, ihn anzuwerben. Als gebundenes Gespenst geht Jandrim in Hochwarunk um, notgedrungen alle Bauarbeiten beaufsichtigend.

Der Molchenberg

Der Volksmund fabulierte schon seit Siedlerzeiten davon, daß der Molchenberg hohl sei und gräßliche Geheimnisse berge. In den letz-

ten Jahrhunderten führte man dies auf die gräßlichen Katakomben zurück: In den Gängen, die immer wieder weiß gekalkt werden mußten, wurden die Würdenträger der Stadt hinter Steinplatten bestattet. Eine Plage mannsgrößer Gruftasseln schien die einzige reale Gefahr zu sein.

In den ersten Regierungsjahren Kaiser Hals versuchte Xeraan, von Markgraf Thronwig den Schatz von Warunk zu erpressen und ließ ihn durch den Nachtdämon heimsuchen. Beim Versuch, den Ort seiner Bindung zu finden, wurde im Burggarten ein Hexagramm entdeckt, das sich als Zugang zu den Kavernen erwies.

Hier hatte Pher Drodont, der große aranische Drachenmagier, 1.000 Jahre zuvor eine Anlage nach elementaren Konzepten angelegt – oder entdeckt, je nachdem, welcher Quelle man glauben wollte. Die weitläufigen Labortorien waren im Krieg der Magier von den Nekromanten um Karasuk benutzt und erweitert worden. Nach deren Niederlage wurden alle Eingänge versiegelt; ebenso verfuhr Markgraf Thronwig, nachdem der Magier Rakorium und der Schwertkönig Raidri Conchobair den Nachtdämon bezwungen hatten. Vergessen blieb Pher Drodonts Schwarzes Auge in den untersten Kammern und eine in Vorzeiten zerstörte Dunkle Pforte.

Unentdeckt blieb vor allem das Grauen der Götter, das unter dem Molchenberg schlief. Schon Pher Drodont behauptete, daß unter der Stadt ein Ungeheuer liege, das erstmals Leomar bei seinen Vorstößen gegen Nebachot, Bey-el-Ulunkh und War'Hunk aufgestört habe. Auch die Erdbeben, die während des Unterganges des alhanischen Reiches auftraten, hatten wohl hier ihren Ursprung. Niemand hat bislang die kurzfristige Öffnung der Gewölbe mit der Horn- und Nasenfäule in Verbindung gebracht, die 12 Hal das Vieh in der Warunkel von innen verrotten ließ.

Erst Borbarad enthüllte das Geheimnis, das die Götter selbst verborgen hatten. Nach der Eroberung Tobriens brach eine Wesenheit hervor, die so riesenhaft und unnatürlich war, daß nur die Weisen die einzelnen Beschreibungen zu dem Bild des Schreckens fügen konnten. Der Schwertzug, die Lichtvogel-Expedition und die tobrischen Freiheitskämpfer traten gegen die Kreatur an, die untot und dämonisch die Natur im Umkreis von hundert Meilen befallen hatte.

Nur Hellsicht oder Vogelflug zeigte einen Leib (oder besser: viele Leiber), der nächstens im spiralförmigen Tentakeln aus dem Boden drang und ihren Ursprung im Molchenberg hatte. Die schamanistischen Schädelpfähle, die Borbarad seine Schergen errichten ließ, konnten den Ausbruch allenfalls kanalisieren; was die völlige Entfesselung verhinderte, war der Bann aus einem Zeitalter, als Götter und Giganten selbst auf Dere fochten.

Im Arcanum heißt es: "Als vor Äonen die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Die Vielleibige Bestie, das Zerrbild des Lebens selbst, drang in die Welt ein.

Erst der Opfertod dreier Gigantinnen erlaubte, die Letzte Kreatur zu zerschlagen. Es heißt, daß die Götter die Teile in alle Winde und alle Sphären verteilten."

Es mag sein, daß das Ungeheuer von Warunk einer der größten Leiber ist. Vielleicht hat Borbarad die Stadt alleine deswegen erobert. Aber selbst der Gottfrevler und die wahnsinnigsten seiner Kultisten wagten nicht, mehr als eine der zwölf eternischen Ketten zu lösen, die das Ungeheuer von Warunk bis zum Ende der Welt halten sollen.



Abenteuervorschläge

Das Reich des Schwarzen Drachen liegt so nahe an der Grenze zum freien Mittelreich, daß es sich anbietet, hier Szenarien anzusiedeln, die mit der Ausschleusung von Flüchtlingen, dem Einschleusen von Agenten oder der Unterstützung der Widerstandskämpfer zu tun haben. Des weiteren wäre es ein typischer Auftrag, verlorene magische oder – vor allem – geweihte Artefakte zu bergen. Typische Auftraggeber für solche Missionen sind die Boronkirche bzw. die Golgariten, die KGIA, ja, sogar die Beilunker Praioskirche.

—Späte Gnade: Eine Flüchtlingsfrau, am besten eine Bekannte der Helden, weiß, daß ihr Bruder in Aschenfeld vom Endlosen Heerwurm rekrutiert wurde. Und wo die Helden doch ohnehin gerade nach Osten aufbrechen, könnten sie doch ein borongefälliges Werk tun und ihn von seinem Schicksal als 'Kalter Alrik' erlösen. Alternativ könnte natürlich auch Thronwig von Bregelsaum die Helden bitten, die Mumen seiner Vorfahren von ihrem Unleben zu erlösen ...

—In den Kadaverhallen: Ein Held wird von Söldnern nach einem Kampf beiläufig für tot erklärt. Sie rollen den Leichnam beiseite, kurz

darauf trifft ein Karren ein. Zwischen toten Hunden und ausgelösten Knochen wird unser bewußtloser Held in die Kadaverhallen geschafft. Seine Gefährten müssen ihn retten, ehe er in die Hände der Thargunitoth-Beschwörer fällt.

—Im Dienst der Wissenschaft: Die Draconiter bitten die Helden, herauszufinden, ob das Omegatherion wirklich besiegt ist – und am besten läßt sich dies natürlich an der Spur der Letzten Kreatur herausfinden, in den Toten Landen ... oder gar im Herzen des Molchenbergs.

—Licht ins Dunkel: Späher haben herausgefunden, daß der Endlose Heerwurm die verbündeten Garetier und Darpatier am Arvepaß angreifen soll. In und um Altzoll graben sich die Toten aus der Erde und machen sich auf den Weg nach Süden – aber nicht überall gibt es vorbereitete Kavernen und Kasematten, so daß viele Untote in Scheunen o.ä. übertagt müssen – und ein schneller, entschlossener Vorstoß einer kleinen Gruppe könnte gut ein halbes Regiment Untoter dem Sonnenlicht aussetzen. Vielleicht genug, daß die Verteidiger am Arvepaß den Sieg davontragen ...

Die Warunkei: Mächte und Monster

Machtgestalten

Meisterinformationen:

Das Reich des Schwarzen Drachen ist von vielen Meisterpersonen – häufig Nekromanten – bevölkert, die ein unentwirrbares Geflecht von Beziehungen untereinander aufrechterhalten; wir werden uns

dieser Verflechtungen in zukünftigen Abenteuern sicherlich annehmen. Wir haben wiederum bewußt darauf verzichtet, für die folgenden Personen Spielwerte anzugeben, da die meisten Machtgestalten ohnehin einem offenen Kampf aus dem Wege gehen würden.

Rhazzazor, der Schwarze Drache, Träger des Thargunitoth-Splitters und des Halsbands der Thargunitoth, Thargunitoth-Paktierer im Sechsten Kreis der Verdammnis

»Mit weitgefächerten, zerschlissenen Flügeln landete der schwarze Kaiserdrache. Schlängengleich erhob er sich, ließ spielerisch die Schwingen flattern. Plötzlich traf mich brechreizerregend der Moder von Jahrhunderten. Totenbleich bleckten die Zähne, leer die Augenhöhlen. Wo sonst Schuppen die Brust bedeckten, pff! der Wind durch blanke Rippen. Dieser Drache war untot!«
—Kerry ui Brioghan, Überlebende der Eroberung Warunks

Welche Wunden Borbarads Herrschaft schlug, verdeutlicht am besten wohl, daß heute ein untoter Drache über eine der reichsten Provinzen Aventuriens herrscht. Niemand weiß, wie lange Rhazzazor dem Dämonenmeister schon diente: Tarlisin und die Golgariten liefen ihm kurz nach der Wiedererweckung im Sphärenriß in der Gorischen Wüste in die Klauen. Zeugen aus dem Krieg der Magier haben ihn als jenen Drachen identifiziert, dessen KRÄHENRUF Hunderte von Raub- und Rabenvögeln in die Schlacht warf, wo deren Ener-

gien sie zu den ersten Nachtwinden werden ließen – ehe er wie Rohals letzte Getreue fiel. Zu Assarbad's Zeiten soll Dschadir der Kühne den Schwarzen Kurungur erschlagen haben, den Todesdrachen der Faserer Märchen. Für Rhazzazor war Borbarad nie ein Mensch, sondern ein Halbgott, der sich erstmals vor vielen Äonen als Drache verkörperte, später auch in niedrigeren Rassen. Es mag also sein, daß Rhazzazor länger tot ist, als es überhaupt Menschen gibt. Nur der dreifache Pakt mit Thargunitoth und ein monatliches Blutbad binden die Nephazzim, die seinen verrottenden Leib und seinen gefesselten Geist zu einem einzigartigen Machwerk der Nekromantie vereinen. Seine Fänge und Klauen schlagen unheilbare Wunden (die Lindwurmfräule galt seit den Magierkriegen als ausgerottet), wo er vorüberfliegt und den Blick seiner leeren Augenhöhlen hinwendet, sterben sogar die Ratten.

Halb skelettiert, zwanzig Schritt lang, von untoten Krähen umgeben, das Halsband der Thargunitoth über mürrischen schwarzen Schuppen, thront er heute auf der Goldenen Pyramide. All sein Trachten und Streben gilt der Erhaltung seiner Existenz. Kämpfte er unter Borbarad bei der Eroberung Warunks, bei den Kämpfen um Siebenstreich, um den Lichtvogel, um das Desiderat und um die Trollpforte,

vermeidet er heute größere Verletzungen, die zu heilen immer schwerer wird. Die Starre des Todes liegt über seinem Geist und damit über dem Toten Land – Thargunitoth's Anger nennt das *Arcanum* das jeweils größte Insanctum der Herrin der Untoten. Nur Gloranas Theriak, das mit schwer bewachten Karawanen unter höchsten Offizieren erhandelt wird, kann ihm vorübergehend Schaffenskraft verleihen.

Der 'Verweser von Warunk' liebt es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Vor seinen toten Augen kann man sich nicht verstecken: ADLER AUGEN, EXPOSAMI und KATZEN AUGEN, OCLUS ASTRALIS, BLICK DURCH FREMDE AUGEN und BÖSER BLICK durchdringen die ganze Stadt. Das Beunruhigende ist, daß er so gut wie nie selbst spricht. Es sind meist Rakolus und Jendesa, die für ihn sprechen – und ihr Hochmut und ihre Ungeduld, mit der sie Antworten fordern, verraten, daß es nicht ihr Geist ist, der die Worte formt. Seine Untertanen haben zu schweigen: Bevorzugte Strafe ist das Herausreißen der Zunge oder Ausglühen der Kehle. Der große Drache der Nekromantie ist beinahe selbst eine Pforte des Grauens: schlaflos zu sein bedeutet nicht, von Alpträumen verschont zu bleiben. Doch wenn der Drache träumt, weht sein Hor-



ror wie der Wind der Verwesung über die Stadt. Dann kann es geschehen, daß Tausende Bürger und Söldner in gleichen Augenblick schreiend aus einem Alldruck schrecken, der sie direkt in Thargunitoths Reich blicken ließ.

Rhazzazors Alpträume sind die Alpträume seines Landes. Wenn er jemanden wirklich fürchtet, haßt oder sucht, dann werden die Warunker dies in ihren Träumen auch fühlen – und bei Tag entsprechend reagieren.

»Für die Würmer sind alle gleich.«

»Ich bin der Verweser von Warunk – im wahrsten Sinn des Wortes!«

»Alle Bemühungen, mögen sie deine Lebensspanne auch vervielfachen, verkürzen doch nicht die Ewigkeit des Todes, die dich erwartet.«

Das Halsband der Thargunitoth

»Wenig Sicherheit besteht über das Artefakt, das der untote Drache trägt. Die Wenigen, die Begegnungen überlebten, haben es als Kette aus schweren Eisengliedern beschrieben, an denen ein Schädel aus Blei hängt. Rhazzazors Sprecher selbst bezeichnen es als das Halsband der Thargunitoth. Zwölfmal verbotene Bücher ordnen diesen Begriff in das Vierte Zeitalter. Blitzanalysen während der Schlacht sprechen von einer 'zweifelloso monströsen nekromantischen Affinität'.«
—Geheimbericht der Pfeile des Lichtes an Saldor Foslarin, Gareth

»Und ein Gehörnter trug das Halsband der Thargunitoth, und die Dämonen fuhrten in die Toten und wandelten auf Erden, als ob sie ihnen gehörte.«
—aus der Silem-Horas-Bibliothek, Silem, Schriftrolle 237, aus dem Zelemya

»Ein erschreckendes Detail wird aus der Umgebung Rhazzazors beobachtet. Als er das Magnum Opus der Nekromantie wirkte, erwiesen sich die 100 Schritt Reichweite des Rituals als Kugelradius! Auch Totes von tief unter der Erde wurde mit Unleben erfüllt, es soll Tage und Wochen gedauert haben, bis jene tiefsten Wesen sich emporgewählt hatten.«
—Magister Magnus Dschelef ibn Jassafer, ehemals Rashdul

Rakolus der Schwarze (Magier, Beschwörer, 17.Stufe)

Der 50jährige, blonde Halbfelf kleidet sich in rote, mit arkanen Symbolen bestickte Wildseide. Absolvent der Halle des Windes zu Olport und der Puniner Akademie, begann er später Dämonologie zu studieren. Während der Answinkrise noch loyalistischer Baron in Almada, folgte er aus reinem Wissensdurst Borbarad. Er nahm teil am Verrat von Praske (der Entführung des neu erhobenen Herzogs Bernfried vom kaiserlichen Hoftag) und war dann einer der Heerführer vor Vallusa. Dank Borbarad hat

er den TEMPUS STASIS gemeistert. Rakolus ist einer derjenigen, durch die Rhazzazor gerne spricht – für Rakolus jedesmal ein wachender Alptraum, dem er in Warunk jedoch einen enormen Ruf verdankt. Statt einer Baronie hat sich Rakolus den Schädelturm im Radrom ausbedungen. Hier erhofft er sich, unabhängig von den Herren Warunks, bedeutende magische Entdeckungen.

Oberste Jendesa von Tuzak, Baronin von Schlegelstein (Kriegerin, 15.Stufe)

Jendesa von Tuzak ist eine hochgewachsene, starke Frau, deren graue, schulterlange Locken in eigenwilligem Kontrast zu dem marakanisch dunklen Gesicht stehen. Ihre schwarzen Augen blitzen heißblütig aus den chern-edlen Gesichtszügen, doch ihre vollen Lippen haben noch nie ein Lächeln gezeigt, das über Spott hinausging. Die Zweiunddreißigjährige war zwölf Jahre im Dienst des kaiserlichen Elite-Garderegiments Drachengarde auf Maraskan, bevor deren Reste schließlich geschlossen zu Borbarad überliefen. In den folgenden zwei Jahren arbeitete sich die damalige Leutnantin durch Unbeugsamkeit und eine im gesamten Regiment gefürchtete Klinge an die Spitze der Drachengarde. Niemand weiß, was diese Frau antreibt. Niemand weiß, warum sie vor drei Jahren plötzlich ergraute. Und es gibt nur Gerüchte darüber, wie sie ihr rechtes Ohr verlor. Sie ist übrigens eine der wenigen Herren der Schwarzen Lande, die bisher keinen Dämonenpakt eingegangen ist. Ihre Härte und ihre Intelligenz, gepaart mit einer wohl angeborenen Autorität und einem intuitiven Gespür für den rechten Augenblick, haben sie bisher immer erfolgreich über Menschen gleichen kämpferischen Geschicks siegen lassen – egal ob Freund oder Feind.

Sulman al'Venish, Baron von Sensenhöh (Nekromant, Beherrscher, Borbaradianer, 16.Stufe, Thargunitoth-Paktierer im Siebten Kreis der Verdammnis)

Der umstrittene, aber zweifelloso Erste unter den Nekromanten ist Sulman al'Venish (tul.: Wanderer, Fremdling), dessen Gehörnter die Amazonenkönigin Yppolita tötete. Als Schüler Liscoms wurde er in Fasar zum Borbaradianer und half diesem in Silem, des Dämonenmeisters Befreiung vorzubereiten. In Brabak studierte er zudem Dämonologie. Ein Pakt mit Thargunitoth, der ihn inzwischen in den letzten Kreis der Verdammnis riß, machte ihn zu Borbarads erstem Heerführer der Untoten, dessen größter Sieg die Eroberung Kurkums war. Der große, hagere Tulamide mit dem schwarzen, im Nacken besteht fast nur noch aus Parfüm und Illusion, um sein blutleeres, brandzerstörtes Gesicht, den eigentümlichen Geruch und die Skelettierung zu überdecken, die mittlerweile seinen gesamten

Unterleib ergriffen hat. Daß er in Wirklichkeit nur noch ein Gefäß für den an seinen zerfallenden Leib gebundenen Nirraven ist (dessen Einflüsterungen die anderen Nekromanten verderben sollen), wissen die Wenigsten. Burg Sensenhöh, ehemals darpatisch, ist heute das Bollwerk des Schwarzen Drachen gegen die Praiokratie Beilunk.

Saya di Zeforika, Baronin von Natterngras (Borbaradianerin, Beschwörerin, 15.Stufe)

Die 'Buhle von Brabak' hat sich von Xeraan den Titel einer 'Prophetin Borbarads' gekauft, und tatsächlich ist ihr einst der Dämonenmeister selbst erschienen, um ihr die Niederwerfung des Alten Reiches anzuvertrauen. In den Schwarzen Landen fragt man sich, wie sie ihr Scheitern bei der Zerstörung des Horasreiches, den Verlust eines Drachenkarfunkels und des Ehrenstein-Kelches überlebte – wo Borbarad sonst bisweilen ein Versagen für endgültige Strafen genügte. Die Nichte des Despoten von Chorhop ist eine Lebedame äußerster Dekadenz, rasch gefesselt und schnell gelangweilt. Ihre linke Hand verlor die vielseitige Brabaker Dämonologin bei Experimenten, ihr Herz an Borbarad und ihre Jugend an seine Feldzüge – doch ihre verderbte Seele gehört bislang noch ihr. Das Geflecht der Intrigen, das sie zwischen den Heptarchen spinnt, soll sie bald selbst an die Macht bringen – auch wenn sie heute schon weiß, daß selbst ein Erfolg ihrem Leben keinen Sinn mehr geben wird.

Murak di Zeforika, Baron von Binsenbeck (Illusionist, Beschwörer, 11. Stufe, Thargunitoth-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis)

Der verkommene Absolvent der Akademien von Brabak und Al'Anfa verdient seinen Aufstieg nur der hündischen Ergebenheit seiner Base Saya gegenüber. Der Träumer und verkrachte Illusionist ließ sich von Saya zu einem Thargunitothpakt überreden. Im Gegensatz zu den 'phantasielosen Leichenschändern' liebt er es, seine Opfer mit Morcanen und Braggus bis in Schlaf und Wahnsinn zu verfolgen: In den Alpträumen seiner Opfer hat er die Macht, von der er selbst kaum zu träumen wagt.

Mirona ya Menario (Nekromantin, Beschwörerin, 11. Stufe, Thargunitoth-Paktierer im Dritten Kreis der Verdammnis)

Die attraktive Kusliker Landedle Mitte Dreißig, die ihren zunehmend erkahlenden Schädel stets verbirgt, gehört zu jenen, die ihre Seelen in der Begeisterung über Borbarads Herrschaft förmlich in die Niederhöllen schleuderten und nun zu ahnen beginnen, was ewige Verdammnis bedeutet. Ihren Pakt mit Thargunitoth ging sie schon nach dem Abschluß in Brabak ein. Sie kämpfte an der Küste, bei



Eslamsbrück und Warunk und zog als Agentin Borbarads mit den Blutigen Sieben. Heute gelten ihre Geisterbeschwörungen vor allem der Frage, ob sie wenigstens die ruchlose Seele in ihrem faulenden Leib retten kann.

Aluris Mengreyth, Alchemist, Nekromant, 13. Stufe, dämonisch verwandelt

Aluris war einer derjenigen Gelehrten, die sich in Borbarads Gefolgschaft größte Fortschritte erhofften. Zu seiner Enttäuschung erhielt er niemals eine Audienz bei Borbarad und wurde mit anderen Alchimisten in die Labors der Schwarzen Horden verbannt. Mit Rhazzazor bekam er einen noch viel grausameren Herren: "Der einzige Grund, warum du noch lebst, ist, daß das Glimmen deines schwachen Verstandes mir mehr Nutzen bringt als der Gehorsam deines hinfalligen Leichnams." Bereits 992 BF aus der Akademie der Herrschaft zu Elenvina ausgeschlossen, mußte er 1003 wegen seiner Werwolf-Experimente aus Winhall fliehen. Nach vielen Jahren in Lowangen kann er endlich 'das ultimative Retro-Elixier' erzeugen (eine Nephazz-Beschwörung in Artefaktform). Nur noch selten erscheint er als der 65jährige gebeugte Apotheker, meist gewinnt die untote Nachtgestalt die Macht, die wohl dem Fluch Thargunitoths, dem Yak-Hai entspringt.

Siriom Grim der Schinder (11. Stufe)

Siriom Grim ist ein Trolling, einer jener Einzelfälle unter den Trollzacker Barbaren, der jeden Thorwaler noch um mindestens eine Haupteislänge überragt. Wegen Brudermord aus den Trollzacken ausgestoßen, wurde er Pirat. Auf einer der Waldinseln entdeckte er das Geheimnis des Gehörnten Magramech, der bei mehreren Tieren Riesenwuchs und Tobsucht ausgelöst hatte – als Dank massakrierte er den Schamanen, der ihn einweihte. Mit sechs Ratten nahm er am Donnersturmrennen teil. Nach vielen Jahren als Söldner kehrte der Trollzacker in seine Heimat zurück – mit den Tatzelwurmreitern in der Dämonenschlacht, und heute führt Siriom die Menschenjäger an. Flüchtlinge werden im Zuge einer

Buskurdh gehetzt, niedergetrampelt und zurückgeschleift. „Fleisch braucht Rhazzazor keines“, grinst der riesenhafte Gewalttäter. Heute wird sein Streitwagen von zwei elefantengroßen Rashduler Drehhörnern gezogen, deren blauschwarzes Fell von Peitschennarben geziert ist. Siriom glaubt, einen geringen Pakt mit Magramech eingegangen zu sein, und weiß nicht, daß seine Seele dadurch dessen Herr Belhalhar gehört.

Lucardus von Kemet, Baron von Ebelried, Thargunitoth-Paktierer im Fünften Kreis der Verdammnis

Seit Ende des Jahres 28 Hal gehört der ehemalige Großmeister der Golgariten zu den Legionen von Yak-Hai. Als ihr Führer ist er unter seinen früheren Ordensbrüdern zu trauriger Berühmtheit gelangt. Nicht Grausamkeit bestimmt sein Handeln, sondern Gleichgültigkeit gegenüber der Welt und allem Lebenden. Er folgt allein der Liebe zu seiner 'Göttin', die in Gestalt seiner in jungen Jahren verstorbenen Gemahlin stets in seiner Nähe weilt. Wenn der 'Teiler der Wahrheit' auszieht, dann reitet er zu Ehren seiner faulig jugendlichen Göttin, wie er die schwarzhaarige, zierliche Frau an seiner Seite nennt, die allein in *seinen* Träumen einen lieblichen Leib besitzt. Alle anderen sehen sie als die verwesende Leiche, die sie ist. Niemand weiß, warum der etwa vierzigjährige und als streng borongläubig bekannte Lucardus von seinem Orden auf die Gegenseite übertrat. Machtgelüste schließen selbst seine ärgsten Feinde aus, Liebe munkeln einzelne Stimmen, denen niemand Glauben schenken mag. Doch es war seit längerem ein offenes Geheimnis, daß der von uralten Traditionen besessene Großmeister der Golgariten sich immer weiter von seinem Orden und den Geboten der Boronkirche entfernte.

Eine seltsame Art von Wahnsinn scheint seinen Lebenswandel zu bestimmen, sofern man noch von einem Lebenden sprechen kann. Sein Pakt mit Thargunitoth hat ihn zu einem wandelnden Toten verfallen lassen: Das totenbleiche Gesicht schmal und knochig, die langen rabenschwarzen Haare wie mattglänzender Samt, der hagere schnige Körper ge-

beugt und wie im Schläfe wandelnd, erscheint er mit seinen vier Schatten einem Alptraum entsprungen. Es ist die Gestalt eines gefallenen Streiters. An der Seite seiner 'Göttin' schwinden alle Makel, und er erstrahlt in einer düsteren Schönheit, die ihm die geheimnisvolle Aura eines Vampirs verleiht. Vormalig ein fanatischer Gegner der alananische Häresie, treibt er nun in dunklen Nächten seine Horden besonders gegen die Gläubigen des Totengottes und steht oft seinen einstigen Gefährten gegenüber. Lucardus' Herz ist gebrochen, der Geist verwirrt. Kein Traum vermag ihm Linderung zu bringen, kein Vergessen erleichtert sein Seele. In seinem Wahn kämpft er gegen alte Freunde und reitet, gekleidet in eine finstere Rüstung aus Basiliskenschuppen, ungerührt auf seinem schwarzen, dämonischen Roß den Untoten voran, unter denen außergewöhnlich viele gefallene Golgariten sind.

Die Loge der Hoflieferanten des Drachen zu Warunk

Theriak ist das Elixier, nach dem Rhazzazor seine Nekromanten, Obristen und Drachengardisten entsendet. Allein, Gloranas Eisreich ist weit, die Ware empfindlich und der Handel voll Heimtücke. Es brauchte einen Kaufmann, der unter Trallop Gorge sein Handwerk erlernte, um erstmals den Weg über Goblinstieg, Sichelpaß und Grüne Ebene anzutreten und die Essenz Sumus gegen Kostbarkeiten der südlicheren Lande einzutauschen. Parel Notgelf, der kleine, rothaarige Mischling mit dem sorgfältig geschabten Bart, halb Norbarde, halb Nivese, erhandelte sich mit dieser Tat das Monopol im Theriakhandel für die Warunkei. Da nun zumeist neben einfachen Waren, an denen es im eisigen Norden mangelt, auch Menschen gehandelt werden, deren Transport aufwendig und schwierig ist, hat er die *Loge der Hoflieferanten des Drachen zu Warunk* ins Leben gerufen. Und da diejenigen, die durch die weiten, gefährvollen Fahrten ebenfalls am Theriak verdienen, von ihrem Verdienst ein Drittel an die Loge abgeben, die wiederum Notgelf eine Beteiligung zahlt, ist Parel Notgelf nun einer der reichsten Männer der Warunkei.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel *Der Vorhof der Niederhöhlen* in diesem Band (ab Seite 12). Dort finden Sie auch eine Zusammenfassung zum Thema *Untote*.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* ab Seite 54.

Braggu, der Nebelschrecken, ein niederer Diener Thargunitoths (Dämon, Mz.: Braggui oder Bragguide)

Diese stets in grünviolette Nebel gehüllte, eigentlich körperlose Dämonenfratze dient meist dazu, Gegner in die Flucht zu treiben. Braggu kann als Diener Thargunitoths jedoch auch in Träumen erscheinen, was in der Warunkei wohl häufiger geschieht – und in Artefakte gebundene Braggui sind häufig die 'erste Verteidigungslinie' vieler Nekromanten in den Diensten des Schwarzen Drachen. Mehr zu Braggui erfahren Sie in den *Mysteria Arkana* auf den Seiten 151f.

Entsetzen: +1 / -2



Endloser Heerwurm

»Ihr werdet mir alle folgen. Ich fragte lediglich, wer dies lebend tun will.«

–Borbarad auf Rulat

»Geh nach Mendena! Berichte allen, daß sie ihre besten Waffen anlegen sollen, damit ich sie in die Horde des Yak-Hai aufnehmen kann.«

–Borbarad vor Löwenstein

»Diese Totschläger, wie du sie nennst, waren meine Werber. In Mendena haben wir nicht gekämpft, sondern rekrutiert.«

–Borbarad nach der Eroberung Tobriens

Der Feind, den die einfachen Soldaten wohl am meisten fürchten, ist der Endlose Heerwurm, "dessen Opfer sich ihm als Untote anschließen müssen". Auch heute noch wächst die Masse von Untoten nicht nur mit jedem Feind an, der erschlagen wird. Krüppel, Invaliden, Bucklige – alles, was zu langsam ist, wird erschlagen. Auch jene herumirrenden Söldner, die in den Dämonenschlachten ihren Verstand verloren hatten, wurden zusammengetrieben und 'rekrutiert'. Allerdings ist nur ein Bruchteil der Leichen dämonisch beseelt. Ein Magnum Opus braucht eine Marbo-Finsternis oder einen Schritt in den Kreisen der Verdammnis. Auch das Dutzend der Warunker Nekromanten ist nicht ohne Grund bereit, diesen Schritt zu gehen. Doch Rhazzazor hat Zeit – und wie alle Drachen horet er, selbst wenn es Gebeine sind! Im ganzen Land läßt er Brunnen und Gräben mit Leichen füllen und Gräfte und Krypten ausbauen oder gar anlegen. Jene Untoten, die die Schlachten überdauert haben, wühlen sich jeden Morgen in den staubigen Boden, um vor Praios' Sonnenstrahl verborgen zu sein – und jeden Abend erheben sie sich wieder aus ihren selbstgeschaukelten Gräbern. Es sind Tote von den Schlachtfeldern der Kaiserlosen Zeiten, des Ogerzuges und der Eroberung Tobriens. Sogar ein Trupp aus der Zeit der Priesterkaiser ist dabei, Tempelgardisten mit Panier und Morgensonne (großer Morgenstern). Jene, die am längsten marschieren, sind die Toten von Rulat und Mendena, größter Hohn die Leichen der Golgariten, die Rhazzazor in der Gorischen Wüste tötete. Nur wenige sind faulende Leichname, die meisten sind Skelette, wenn auch oft durch die Besessenheit unnatürlich verwest: Manche haben noch Augäpfel in blanken Schädeln, manch skelettierter Kopf wird noch von einem Schopf bleicher Haare umweht. Vermodernde Goblins stapfen neben faulenden Krakoniern, Brandleichen neben Verstümmelten. Alles überragen die wiedergekehrten Oger, der größte Schrecken der Dämonenschlacht.

Und Thargunitoth macht vor keinem Leib halt: Kadavergäule und untote Schweine, Rehbock, Auerochs und Wildschwein, auch Warunker Stiere und Darpatochen, eine Wehrheimer Dogge und sogar Grimwölfe und Schwarzgeier stampfen, humpeln und kriechen im Endlosen Heerwurm, stets begleitet von einem Meer aus Ratten, Krähen, Fledermäusen, schwarzen Riesenkakelaken und Knochenkäfern – und selbst von den großen Aasfressern sind einige keine lebenden Wesen mehr ...

Nomineller Anführer aller Untoten ist Lucardus von Kemet, ehemals größter ihrer Feinde. Für die vier Grenzen hat der Drache vier Standartenträger bestimmt: Neben Lucardus ist da Korobar zu nennen, jener norbardische Paktierer, der Liscom von Fasar bei der Befreiung Borbarads half – seine Seele schmort längst in der Seelenmühle, doch sein Leib geht noch immer um. Da ist der Riesenoger Arzuch, den Raidri Conchobair einst im Osten der Warunkei erschlug, heute mit besessenen Schrumpfköpfen behängt. Da ist der Rondra-Geweihte Adram von Aschenfeld: schon bei der Verschwörung von Gareth Vertrauter Answins, verweigerte er Borbarad auf Rulat die Gefolgschaft,

doch seine Hülle wandert heute über die überrannte Baronie seiner Schwester in der Trollpfote.

Meisterinformationen:

Zu Borbarads Zeiten eine ständig wachsende Streitmacht, sind die Untoten heute in zahllose Gruppen zerfallen. Jene, die noch von Rhazzazor und seinen Nekromanten kontrolliert werden, ziehen Nacht für Nacht in Patrouillen von mehreren Dutzend von Versteck zu Versteck, insbesondere entlang der Grenzen zum Mittelreich, zur Praiokratie Beilunk und zu den Domänen Galottas und Xeraans sowie entlang der spiralförmigen Linien der Verwüstung um Warunk. Viele sind aber zu freien Untoten geworden, die die Gebiete, wo sie gestrandet sind, nicht mehr verlassen können. Diese Gruppen von 5 bis 50 sind ideale Gruselbegegnungen für die Nacht: Jeder einzelne Untote durchaus bezwingbar, in der sich langsam nähernden Masse aber ein Schrecknis, vor dem jeder Held besser flieht.

Wie erwähnt, finden sich in den Reihen des Endlosen Heerwurms alle möglichen Arten von Untoten, von Tierkadavern und frischen Leichnamen bis hin zu Skeletten ehemaliger Krieger. Die meisten der 'Kalten Alriks' gehorchen ohne Sinn und Verstand ihren jeweiligen Nekromanten, aber es gibt auch von Nephazzim beseelte 'Offiziere', die durchaus über bessere Kampffähigkeiten und ein gutes Maß an Entscheidungsfreiheit verfügen. Alle relevanten Informationen zum Thema Untote finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 174ff.





Freie Untote

Bei der großen Menge an Untoten und dem Hauch Thargunitothes, der über dem Land liegt, kommt es immer wieder einmal vor, daß sich einzelne Skelette oder Zombies der Kontrolle ihrer Beschwörer entziehen oder daß sich bislang unbescholtene Tote als untote Monstren erheben, um das Umland zu terrorisieren. Die ist um so wahrscheinlicher, je weiter man sich von Warunk (und damit der Macht Rhazzazors und seiner Nekromantenzirkel) entfernt.

Die Regeln zu Freien Untoten finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 177ff.

Mumien der Bregelsaums

Nächtens stehen die Gestalten der streitlustigen Gräfin Oleana, des kunstsinnigen Wildgrimm und Ludelbert und, besonders erschreckend, des gelehrten Karloff mit der silbernen Hand an der Goldenen Pyramide Wache. Reglos stehen sie dort, von niederhöllischen Nebeln umwallt, vor das Gesicht noch das kunstvolle Porträtbild gebunden, ein düsteres Bleiamulett um den Hals, in den Händen Grafenschwerter, die die Pazifisten im Leben nie führten. Von höheren Beschwörungen und dem Halsband der Thargunitoth mitsamt ihrer königlichen Essenz aus dem Grab gerissen, sind die Mumien erschreckend schnell und übermenschlich stark. Da die Grafen Bregelsaum allesamt körperlich wenig beeindruckend waren, klein und zur Fülligkeit neigend, hat Rhazzazor Kontakt zu Xeraan aufgenommen: Die Mumien der tobrischen Herzöge wären das Gold wert, nachdem der Bucklige giert. Aus den Gräften Mendenas gerissen, wären hünenhaften Ehrensteins eine würdig-grausige Garde. Darum läßt der Drache auch nach dem Grab Herzog Kunibalds suchen.

Wenn Rhazzazor ihren Einsatz befiehlt, werden Mumien und andere mächtige Untote bei Tag in Särgen transportiert. Die gräßlichen Totenzüge, denen nichts fremder ist als Trauer und Totenruhe, sind schwer bewaffnet, denn ein einzelner, kühner Freischärler oder Boroni könnte den Sarg öffnen oder mit einem einfachen Segen ein Unwesen zerstören, das bei Nacht kaum bezwingbar ist.

Eine Bregelsaum-Mumie

MU 35 AT 12 PA 10 LE 75 RS 3

TP 2W+4 (Hände) / 3W+2 (Schwert)

GS 8 AU unendlich MR 25 GW 6

Optionale Kampfregelein: Niederschlagen, Niederwerfen

Besonderheiten: Regeneration

Mehr zu Mumien finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 176.

Entsetzen: 0 / -4

Menschenjäger

Wer aus Rhazzazors Gewalt flieht, ist des Untodes. Vier Kompanien der übelsten Söldner patrouillieren entlang der Grenzen und in der Weite des Toten Landes, um alle Flüchtlinge aufzugreifen: thalusische Sklavenfänger, alfanische 'Bluthunde', Svellttaler Pfadfinder, orkische Yurach und selbst verschleppte Kopfsäger der Tschopukikiuha bilden eine gnadenlose Truppe, der kaum ein Mensch entkommt. Ihre Wehrheimer Bluthunde nehmen die Spur auf, struppige Orkponys und Sichelwagen tragen die Jäger heran, Netze und Peitschen mit Eisenhaken sorgen dafür, daß niemand entkommt.

Die Anführer der Menschenjäger sind meist in den **Ghumai-Kal** unterwegs, ihre Späher häufig auf *Karakilim*.

Regeltechnisch sind die meisten der Menschenjäger als *Schlagetots* zu behandeln, ihre Anführer meist als *Söldner-Veteranen*.

Ghumai-Kal (Lolgramoth-Daimonid)

Die Anführer der Menschenjäger reiten die Ghumai-Kal: Lolgramoths Hühnerbeinige Hütten sind bislang nur aus Hexen- und Mohamärchen bekannte Daimoniden mit vier Schritt hohen Beinen und dem Leib einer Holz-, Stroh- oder Laubhütte. Das knappe Dutzend Reiter sind Paktierer mit Lanzen, Kurzbögen und Kurzschertern, die unnatürliche Geschwindigkeit erreichen, aber an keinem Ort verweilen können. Die Ghumai-Kal nehmen bei Jagden bis zu drei weitere Jäger mit – aber niemand hält sich gerne länger als nötig in der maulartigen Hütte mit dem ruhelosen Stöhnen auf.

Üblicherweise dienen die 'Hütten' nur der Bewegung, sie sind allerdings durchaus in der Lage, mit ihren krallenbewehrten Beinen heftige Tritte auszuteilen.

MU 11 AT 10 PA 2 LE 150 RS 4 (an den Beinen 6)*

TP 3W+2 GS 20 AU unendlich MR 12 GW 6

Optionale Kampfregelein: Niederstoßen

***)** gegen magische oder geweihte Waffen, jeweils +3 gegen normale Waffen

Entsetzen: 0 / -4

Morcan, Bote der Nacht und des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen, minder und dennoch mächtiger Diener Thargunitothes (Dämon, Mz. Morcane oder Morcanim)

Diese Dämonen scheinen in Rhazzazors Reich besonders häufig aufzutreten und in den Träumen der Bewohner Angst und Schrecken zu verbreiten – es heißt sogar, daß sie die Alpträume des Schwarzen Drachen selbst weben und ihn so in der Gewalt ihrer finsternen Herrin halten. Es wurde auch schon berichtet, daß sie bisweilen ganze Dörfer über mehrere Nächte hinweg in Alpträumen gefangen hielten. Mehr zu Morcanen erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 163f.

Entsetzen: +2 / -2

Nephazz, der Knochengeist, ein niederer Diener Thargunitothes (Dämon, Mz.: Nephazzim)

In der Warunki sind viele Dämonen dieser Art nicht nur beschworen worden (im Rahmen des Magnum Opus der Nekromantie), sondern auch in den Untoten verblieben, von denen die meisten jetzt den Endlosen Heerwurm bilden. Auch als Überbringer von Alpträumen sind sie präsent – vor allem in den 'Grauen Stunden', wenn die Untoten sich erheben oder in ihre lichtlosen Verstecke verschwinden. Mehr zu Nephazzim erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf der Seite 164.

Nirraven, der Seelendieb, neugehörnter Diener Thargunitothes (Dämon, Mz. unbekannt, da wahrscheinlich einzigartig)

Dieser Dämon spielte bei der Eroberung Kurkums eine entscheidende Rolle, als der Nekromant Sulman al'Venish den Nirraven in seinen Körper fahren ließ, um Amazonen zu Untoten zu erheben und schließlich Yppolita selbst niederzustrecken. Der Untergang Kurkums im Feuer des Drachen Smardur scheinen den Leib des Beschwörers und den Geist des Dämons regelrecht 'zusammengebacken' zu haben, denn wider aller Erwartung 'lebt' Sulman al'Venish (oder das, was von ihm übrig ist) noch, und es wurde auch über keine weiteren Nirraven-Invokationen in jüngster Zeit berichtet, so daß man vermuten darf, daß der Seelendieb momentan an die Dritte Sphäre gebunden ist. Diese



Vermutung würde auch die schier unglaublichen nekromantischen Fähigkeiten Sulmans erklären.

Mehr zu Nirraven erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf den Seiten 164f., mehr zu Sulman al'Venish auf Seite 93.

Ungeziefer

Im Gefolge des Untoten Heerwurms, in den Städten mit großen Untoten-'Kasernen', vor allem natürlich in Warunk selbst, findet sich Ungeziefer in Massen: Graumaden, schwarze Riesenkakerlaken, Knochenkäfer, Schädelbohrer und Marksauger und natürlich die unvermeidlichen Ratten.

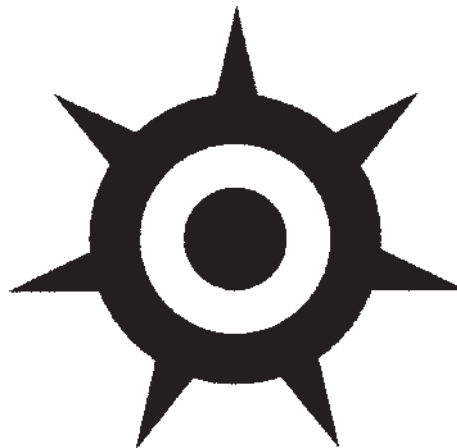
Daß eine *Entsetzens*- (oder zumindest eine TA-)Probe fällig wird, wenn man sieht, wie sich eine käferwimmelnde Leiche noch bewegt, ist recht harmlos, verglichen mit der Tatsache, daß fast alle dieser Arten von Ungeziefer und Klein-Nagern gräßliche Krankheiten übertragen können: Gilbe, Schlafkrankheit, Lutas, Paralyse und sogar Duglumspest sind keine Seltenheiten in der Warunkei, auch wenn sich keine der Siechen bislang epidemisch ausgebreitet hat.

Yak-Hai

Das Yak-Hai ist eine schwer zu fassende Präsenz Thargunitoths, die sich am ehesten als 'Thargunitoths Hauch' interpretieren läßt und die zu allen Zeiten und in allen Regionen Aventuriens beobachtet wurde. Das Yak-Hai kann sich an bestimmten Stellen oder auch in Wesen (lebend, tot oder untot) konzentrieren, wiederum daraus hervorbrechen, dem Schwarzen Drachen zu Diensten oder unabhängig und nur dem Willen der Präzentorin der Heulenden Finsternis unterworfen ...

Wenn sich die Helden im Reich des Schwarzen Drachen aufhalten, können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln, im Herzen der Warunkei empfehlen sich sogar zwei Würfe:

- | | |
|-------|--|
| 1-9 | Der Geruch des Todes und die Kälte des Grabes umfassen alle Betroffenen; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht. |
| 10-11 | Das Yak-Hai selbst versucht in ein Opfer zu fahren, dem eine MR-Probe-5 gelingen muß, um dies abzuwehren. Wer vom Yak-Hai besessen ist, altert schlagartig (aber an verschiedenen Stellen des Körpers ungleichmäßig) um W20+5 Jahre und erleidet dieselbe Anzahl SP und einen Verlust von 1 Punkt CH. Sollte ein Opfer dadurch zu Tode kommen, marschiert es jedoch unbeeindruckt als Untoter weiter (und so lange es noch vom Yak-Hai besessen ist, kämpft es mit normalen Werten). |
| 12-13 | Alle Untoten in einer Entfernung von einer Meile bewegen sich plötzlich auf den Standort der Helden zu. (Nicht auf die Helden selbst, diese können – und sollten! – durchaus fliehen.) |
| 14-15 | Der Alptraum Rhazzazors überfällt nächstens die Helden: Für die nächsten W6 Nächte ist keine Regeneration möglich; außerdem muß beim (ersten) Aufwachen eine Entsetzens-Probe+TA-10 abgelegt werden. |
| 16-17 | Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einer brechreizregenden Moderwolke umgeben und erleiden 2W6 SP. |
| 18-19 | Alle intelligenten Wesen unterliegen für wenige Augenblicke einer Vision von Thargunitoths Domäne; eine Entsetzens-Probe, erschwert um die TA wird fällig. |
| 20 | Alle Wesen, denen eine MR-Probe-3 mißlingt, werden von einem Nephazz besessen. |





Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien

Die Piratenküste für den eiligen Leser

Ausdehnung: von der Misa im Norden bis zu den Zwergeninseln im Süden, entlang der gesamten tobrischen Ostküste mindestens zwei Baronien weit ins Land hinein

Landschaften: Misa-Auen, Küstensümpfe zwischen Ilсур und Vallusa, Mendener Marschen, osttobrisches Hügelland, Tal der Tobimora, Vildromtal, Teile der Beilunker Berge

Gewässer: Misa als Grenzfluß, Unterlauf der Tobimora (ca. 180), Dogul (145), Vildrom (90), viele kleine und kleinste Seen entlang der Küste

Einwohner: um 50.000

Wichtige Ortschaften: Mendena (um 4.000), Port Rulat (um 1.000), Ilсур (umkämpft, insgesamt etwa 700), Sassandra-Südwall (um 700), Shamaham (um 600)

Mächtegruppen: Xeraa (Tasfarelel-Paktierer, zeitweiliger Belhalhar-Paktierer und Träger des Charyptoroth-Splitters; selbsternannter 'Portifex Maximus' der Borbaradreligion), unabhängige, aber Xeraa tributpflichtige Piraten, Charyptoroth-Paktierer; tobrische Freischär-

ler, die Freiwilligen des Blutbanners

Garnisonen: Unbesiegbare Legion (um 50), Mactaleänata (um 50), Schwerter Borbarads (um 50) und Seesöldner (100) in Mendena; Girtes Haufe (um 100) und Pfeilgewitter (um 50) in Ilсур, weitere etwa 50 Schwerter Borbarads auf die wichtigen Tempel der Borbaradreligion verteilt, 100 Mactaleänata auf Burg Löwenstein; insgesamt etwa 2.000 Söldner sowie Kämpfer der Barone und Prälaten entlang der Grenzen (mit Schwerpunkten in Misafelden, Tesral und Shamaham; insgesamt etwa 2.000 Piraten und Seesöldner entlang der Küste (mit Schwerpunkten in Südwal und auf Rulat)

Unheiligtümer: das Pandämonium zu Eslamsbrück an der Grenze der drei Heptarchien, Charyptoroth-Insanctum auf Rulat, die Statue der 'Schwarzen Mutter' zu Kurkum, das Borbaradial und das Goldene Haus zu Mendena

Sanktuarien und Basen: die peraineheiligen Quellen von Ilсур, der Rondra-Tempel von Kurkum

Weitere seltsame Orte: Burg Löwenstein, die 'Rostzitadelle' von Schatodor, das Vildromtal und die Ruinen von Kurkum

Atmosphäre und Stimmung

Die Piratenküste ist das am wenigsten durchorganisierte und demzufolge am wenigsten terrorisierte der Schwarzen Lande und außerdem am wenigsten von den Perversionen der Natur betroffen, wenn man einmal von den durch Charyptoroths Einfluß verdorbenen Küstensümpfen und den Flüssen Dogul und Tobimora absieht. Agrimothische Präsenz findet man nur im Landesinneren an der Grenze zum Lande Galottas, während Untote vorwiegend im Südwesten an der Grenze zum Reich des Schwarzen Drachen ihr Unwesen treiben (auch hier mit der Ausnahme der Wasserleichen, die sich in den Flüssen und entlang der Küsten bisweilen finden).

Das heißt, daß Xeraanien so etwas wie die 'Schwarzen Lande für Anfänger' bietet und zudem die leichteste Möglichkeit darstellt, in die Heptarchien Galottas oder Rhazzazors einzudringen.

Typisch für Xeraanien sind die zwar finanziell ausgepreßte, aber dennoch willfähige Bevölkerung, die korrupten Adligen (Überläufer, Söldnerführer, Zauberer), die noch korrupteren (skrupellosesten, verrückteren ...) 'Prälaten' der Borbaradreligion – und natürlich die namensgebenden Piraten, die ihre Schlupfwinkel entlang der Küste und auf den Inseln Rulat und Tisal haben und die ein wüster und – hier wirklich zutreffend – götterverlassener Haufen sind.

Vom Land und seinen Gefahren

Ausdehnung

»Mit winzigen Ausnahmen befindet sich die gesamte Küste Tobriens in der Hand des Schwarzmagus Xeraa. Sein Sitz und damit der Schwerpunkt seiner Macht ist Mendena, das erheblich umgestaltet wurde. Sein direkter Einflußbereich erstreckt sich annähernd über die vormaligen Grafschaften Mendena und Misamund und die östliche Hälfte der ehemaligen Markgrafschaft Beilunk. Im Südwesten wird die Grenze zum Machtbereich des Schwarzen Drachen mehr oder minder durch die noch unter Xeraans Befehl stehenden Gebiete von Shamaham, Kurkum und Lorgolosch bestimmt; im Westen ist die Grenze zum verfluchten Kaiserreich des Galotta eher fließend, und oft ist es schwer zu bestimmen, wem die Herren des Grenzgebietes gerade eher gehorchen: mal dem einen, mal dem anderen Verdammten, niemals aber den Heiligen Zwölfen. Alles in allem unterstehen damit wohl fünfzigtausend unglückliche Seelen Xeraans Herrschaft.«

—Meldung des Fernspähers 'Oleander' an den tobrischen Kanzler Delo von Gernotsborn

Meisterinformationen:

Zu den Baronien im 'Grenzland' zählen einigermäßen sicher Schwürhofen, Baruns Pappel, Albers Rode, Wickrath und Maus, vor

allem, weil diese zumindest teilweise an dämonisch verseuchten Flüssen liegen, was Xeraa die Möglichkeit gibt, seine Hummerwesen zu Strafexpeditionen auszuschicken.

Landschaft

Die unter Xeraans Herrschaft stehenden Gebiete lassen sich grob in folgende Landschaften untergliedern:

Im Norden die Misa-Auen, die entlang der Küste in jenes Sumpfgbiet übergehen, das sich vom bornländischen Geestwindskoje bis nach Ilсур herunterziehen, eine von Gebelaus und Tobrischer Brise zerzauste Landschaft voller kleinster Seen und Tümpel (häufig mit Brackwasser gefüllt), einzelner, vielleicht vier Schritt hoher Erhebungen mit Schäfer- und Torfstecherkaten darauf, Dünen und Strandhafer, tückischer Niedermoore und abgestorbener Bäume.

Die Niedermoore

»Die tobrischen Küstenmoore, wie man sie zwischen Ilсур und Vallusa findet und die sich noch ein Stück weit ins Bornische erstrecken, sind nach der Invasion noch gefährlicher und menschenfeindlicher geworden als zuvor.



*Allenthalben lauern giftiges
Getier, tückische Sumpflöcher,
unter Wasser die Blutalgen
und die Wasserpest; über al-
lem aber weht der Geruch
von Fäulnis und Verwe-
sung, und dichte Nebel-
schleier ziehen durch die
verkrüppelten Äste von
Erlen und Boronsweiden
– und sieht man hier eine
Blume blühen, so wird es
wohl eine Schwarze
Schwertlilie sein.*

*Einst gab der Torfabbau
(in den Niedermooren ein
noch mühseliges Unter-
fangen als anderswo) zu-
mindest einigen Menschen
an der Küste ein bescheidenes*

Auskommen, doch spätestens seit Mendena,

*Ilсур und anderen Küstensiedlungen so viel Leid widerfuhr, meiden die Men-
schen das Moor. Denn man sagt, es sei ein Spiegel des Landes – wen wundert es
also, daß dort Irrlichter und böse Geister umgehen und, schlimmer noch, die
Moorleichen vergangener Jahrhunderte in den letzten Monden zu Dutzenden
aus ihren feuchten Gräbern gestiegen sind. Nur die Unverzagtesten (oder die
Verzweifeltsten) suchen darum dort noch Zuflucht, und nur in der Nähe von
Ilсур soll es tatsächlich noch eine größere Gruppe von Widerstandskämpfern
geben, die ihren Unterschlupf inmitten des Halkenmoores errichtet haben.»
—Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler, in seinem Rapport an S. Ex-
zellenz Dexter Nemrod*

Die Misa-Auen selbst erstrecken sich gut 30 Meilen landeinwärts bis etwa auf Höhe der bornischen Festung Usnadamm, an den Ufern der Misa ein tückisches, abweisendes Sumpfgebiet, gen Süden hin Feuchtwiesen und Auwälder – die Vallusanischen Weiden, wo zum ersten Mal eine Schlacht gegen die Schergen des Dämonenmeisters gewonnen werden konnte.

Die Walstatt auf den Vallusanischen Weiden

»Ich will nicht verhehlen, daß trotz aller Bemühungen unserer Brüder und Schwestern die Walstatt immer noch viele ruhelose Seelen birgt, und auch, wenn viele Leichen auf dem Rückzug des kaiserlichen Heeres mitgeführt wurden, fanden wir noch immer das ein oder andere unbestattete Skelett, teilweise von Grünen Schleimschlangen überwuchert. Überall fanden wir zerhauene Schilde, geborstene Speere, verlorene Helme, Wucherungen vom Blutblatt und auch Geilstellen, an denen wohl noch vor wenigen Monden mehrere Tote auf einem Haufen lagen, die aber nun im feuchten Boden versunken sind.

Das Land selbst atmet immer noch Blut und Haß, und der nächtliche Segen des Herrn will sich nicht recht einstellen, doch konnten wir – Boron sei's gedankt – keine Untoten antreffen, sehr wohl aber sahen wir einen Ghul, der sich an den Kadavern von Mensch und Tier zu schaffen machte. Wir werden uns wieder über den Fluß zurückziehen, um in den nächsten Nächten Rechtschritt für Rechtschritt das Schlachtfeld einzusegnen, auf daß hier endlich die Ruhe des Herrn einzieht.»

—aus dem Tagebuch des Gero Heisinger, Deuter Gogaris in Begleitung des Ordens des Hl. Gogari; letzter Eintrag vom 19. Peraine 28 Hal



Im Landesinneren schließt sich im SW das Hügelland Transsiliens an (wo sich auch der 'Verlorene Turm' des Taphirel ar'Ralahan befinden soll), im Süden die Mendener Marschen. Während in ersterem Gebiet bereits der Fluch Agrimoths zu spüren ist, der Pflanzen zu mordenden Monstren werden läßt, zumal hier auch die Grenze zum 'Dämonenkaiserreich' des Agrimoth-Splitterträgers

Galotta verläuft, sind die Marschen, die im

Horn von Mendena auslaufen, heutzutage weniger für ihr Rindvieh, sondern eher für Morfus und Ulchuchui berüchtigt. Wenn im Frühsommer das Land trocken und eben ist, üben hier die Schwerter Borbarads und ausgewählte Söldnertruppen militärische Operationen, bisweilen finden hier auch Hetzjagden des Adels statt – auf menschliche Beute, und, als besonders 'geschmackvolle' Perversion, mit weißen, doppelköpfigen Wölfen (ob Chimären oder nur häufiger vorkommenden Monstrositäten) als Hetzhunden ...

Hier, in der Nähe der Hauptstadt, sind auch in erster Linie Söldnerführer und ihre Haufen als Barone von Xeraan neubelehnt worden, um einen Verteidigungsgürtel um Mendena zu bilden.

Im Unterlauf der Tobimora haben zudem etliche charyptide Monstrositäten wie Hummerier, Krakonier und Wasserleichen ihr Zuhause gefunden, so daß an eine Überquerung des Flusses eigentlich nur in Begleitung eines Paktierers ('Nuntius der Kirche der Tiefen Tochter', vulgo: Fährmann) zu denken ist.

Taphirels Turm

»Versuch, den alten T. aufzusuchen, erfolglos. Zwar konnte ich den bezeichneten Ort an der Misella (in Misafelden, am Rande der Sümpfe) aufsuchen, doch fand sich nicht die geringste Spur eines Bauwerks an dem Ort, der einst T. und seinen Schülern als Wohnstatt gedient haben soll. Statt dessen konnte ich noch Residualstrahlung feststellen, die unzweifelhaft auf eine Limbusmanipulation zurückzuführen ist, so daß ich vermutete, T. habe seinen Turm in eine Minderglobule versetzt. A. A. behauptet jedoch fest, daß er hier keine entsprechende Anomalie habe erkennen können.»

—aus einem Bericht an den Hesinde-Tempel zu Kuslik, gezeichnet 'RCS', undatiert, vermutlich Boron 1022

Meisterinformationen:

Der Turm des greisen Magiers Taphirel ar'Ralahan findet sich in der Tat weder in der Dritten Sphäre noch in einer parallelen Globule – es ist Taphirel gelungen, einen künstlichen Gradienten zu erzeugen, an dem der Turm 'entlanggleitet' und so zwischen zweiter und vierter Sphäre (bzw. den dazugehörigen Ebenen) pendelt. Das heißt: Bisweilen ist der Turm auch in der Dritten Sphäre zu finden und als Sanktuarium zu nutzen – wann dies allerdings der Fall ist, bleibt Meisterentscheidung.



Das Grab Herzog Kunibalds

»Ihr wißt, nach der Schlacht bei Mendena fand ich mich mit zerschmetterter Schwerthand neben der Leiche unseres Herzogs wieder. Die Götter gaben mir die Kraft, seinen Leichnam fortzutragen, bis ich zu einem verlassenen Schrein des Herrn Boron gelangte. Dort legte ich Seine Hoheit zur Ruhe und sprach die Gebete, so gut ein alter Krieger das kann, der sie schon zu oft für seine Freunde gehört hat. Von dort aus gelangte ich nach Ysilia, wo ich des Herzogs Schwert dem Erben geben wollte und meine Hand brandig wurde und abgehauen werden mußte – aber das wißt Ihr ja.

Doch wo der Herzog ruht, weiß nicht einmal mehr ich, denn ich bat Herrn Boron um Vergessen; und so wird Seine Hoheit dort ruhen, durch keinen argen Zauber geschändet, bis Mendena wieder frei ist.«

—aus einem Brief des tobrischen Kanzlers Delo von Gernotsborn an einen Waffengeführten

»Die Bluthunde waren uns auf den Fersen, da führte uns etwas zu einer Höhle. Genauer kann ich das auch nicht sagen. Es war so ein ... Gefühl. Die Kammer war ein Schrein des Herrn Boron mit der Leiche eines Kriegers. Wir haben gebetet, aber die Hunden fanden uns natürlich. Und die Untoten. Wir haben gekämpft, und Gerion wurde beinahe getötet und da – wir alle sind Augenzeugen – stand uns der geisterhafte Schatten des Kriegers bei. Wir siegten. (...) Er muß ein mächtiger Herrscher gewesen sein, der hier gegen die Götterfrevel Wache halten muß. Vielleicht, um eigene Übeltaten abzugelten. (...) Irgendwo im Lande Borwein, genauer kann ich es wahrlich nicht sagen.«

—Aussage eines Feldagenten vor einer KGIA-Kammer

Südlich der Mendener Marschen liegt das osttobrische Hügelland, einst (und noch immer) die fruchtbarste Region des Herzogtums, die später zu großen Teilen an die Markgrafschaft Beilunk abgegeben wurde: ein sanft gewelltes Hügelland, leicht bewaldet, mit Bächen, die in den Radrom, den Vildrom und die Tobimora entwässern, mit saftigen Weiden in den Tälern, gutem Ackerboden auf den Höhen und heidekrautbewachsenen Gipfeln – aber auch mit dem Ogerbusch, einem dichten Gehölz, das heute wieder größere Sippen der Menschenfresser beherbergt.

Burg Löwenstein

Im Forst von Mendena, jeweils etwa einen Tag südlich der Stadt und westlich des Perlenmeeres, liegt die ehemalige Amazonenfeste Löwenstein. Anders als Kurkum fiel sie unbeschädigt in die Hand des Feindes. Ein Dämon von Borbarads Hand persönlich eroberte die Burg für die Schwarzen Schergen, ein Dämon, der Wahnsinn und Entsetzen in die Reihen der Kriegerinnen trug und sie um Verstand und Leben brachte. Die Geister der Amazonen gehen noch heute in Löwenstein um, manche still und stumm, andere in irrem Geheul oder Gebrüll. Trotzdem haben sich in Löwenstein Kriegerinnen eingenistet, die weniger Rondra als ihrem erzdämonischen Widersacher verschworen sind. Unter dem Namen *Mactaleänata* (Schlächterinnen der Löwin) haben sie sich der Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft und des Amazonenvolkes gewidmet, deren Mitglieder in ihren Händen einen qualvollen Märtyrertod erleiden. Gerüchte besagen, daß die *Mactaleänata* dabei Rituale verwenden, um diese Seelen dem Geisterreigen der Burg hinzuzufügen ...

Und noch immer umgibt ein dichter Nebelring die Feste, der auch schon mal eine der Belhalhar-Kriegerinnen in den Wahnsinn gestürzt hat und der von ausgesprochen eigenwilligem Streben erfüllt ist. Welche Ziele der offensichtlich noch immer präsente Isyahadin dabei verfolgt, vermag niemand zu ermessen.

Rulat und Tisal

Vor der Küste des Hügellandes liegen die beiden Inseln Rulat und Tisal, erstere einst Verbannunginsel für Reichsverräter und Answinisten und Schauplatz des Vorspiels zur Invasion Tobriens, letztere ein eher unwichtiges Inselchen mit einigen Fischerdörfern und Schafherden, dessen Bewohner sich dennoch tapfer gegen die Invasoren schlugen und die heute unter der Knute der hier ansässigen Piraten leben müssen.

»Sehr wenig weiß ich über die Insel Rulat, außer daß man sie meiden muß wie die Pest: Denn auf der Insel und besonders in der alten Gefängnisburg Perlstein haben sich rauhe und efferdverlassene Seeräuber versammelt, die selbst das Volk von Charypso erschrecken würden. Von hier aus stellen sie den Schiffen sämtlicher Herren nach und dulden keinen fremden Willen über sich. Nur Xeraan geben sie einen Großteil ihrer Beute, wohl drei Viertel, doch nur, weil er die Macht haben soll, anderenfalls die Seedämonen auf ihre Schiffe zu hetzen.«

—Bericht eines exilierten Mendener Kapitäns vor der Admiralität in Perricum

Die gut 150 Rechtmeilen messende (und damit aventurisch fünftgrößte) Insel besteht im Süden aus großen Schilf- und Sumpfbereichen, weist in der Mitte einen kleinen Höhenzug auf und ist im Norden hügelig und bewaldet. An der Nord- und Nordostküste fallen die Hügel steil ins Meer ab. Waren die Bewohner der Insel früher schon als ein wenig seltsam verrufen, so geht heute der Schrecken der Tobrischen See von den Gestaden Rulats aus, denn die härtesten, brutalsten, blut- und goldgierigsten Piraten der nördlichen Meere haben sich hier gesam-





melt (mit ihren Familien, ihren Handwerkern, Dienern und Sklaven insgesamt wohl 3.000, die sich in der Stadt Port Rulat an der Westküste und in der Festung Perlstein sammeln), dazu Paktierer der Tiefen Tochter, die an der Nordostspitze der Insel ein Unheiligtum unterhalten (siehe **Die bodenlose Grube** im Kapitel **Blutige See**). Wir wissen wenig über dieses – offensichtlich florierende – Piratennest, aber von dem wenigen, was wir wissen, waren die Zustände in Charypso dagegen eine Praiostagsschule ...

Shamaham

Wichtigste Stadt der Region ist **Shamaham** mit etwa 600 Einwohnern und einer fast genauso großen Garnison von Söldnern und den 'Tempelkrieger'n der Schwerter Borbarads, demzufolge von einem 'Baron-Erzprälaten' geführt, da von hier aus auch der 'Pilgerweg' nach Kurkum führt. Die Bewohner Shamahams haben – trotz ihrer früher guten Beziehungen zu den Amazonen – ein vergleichsweise gutes Leben, und so ist zu erwarten, daß die Bevölkerungszahl in diesem Zentrum Süd-Xeraaniens in den nächsten Jahren noch steigen wird.

Die Ruinen von Burg Kurkum

Das Vildromtal, einstmals friedlicher Rückzugsort der Amazonenkönigin Yppolita und ihres Stammes, ist seit der Schlacht um Kurkum von unheiligem Eis überzogen. Wo früher Bäuerinnen und Bauern in stiller Eintracht mit den Göttern und den Amazonen die Felder bestellten, Korn und Kurkuma einbrachten und die Perainefeste feierten, erklingt in heutigen Zeiten kein Lachen, ja nicht einmal eine Stimme oder gar ein Vogelgesang. Das Vildromtal ist eine Eiswüste inmitten der Beilunker Berge, unbarmherzig in Nagrachs eisigem Griff. Inmitten des Tales liegt schwarz und verfallen die zerstörte Feste Kurkum. Wo heißester Drachenodem die festen Steine schmolz, sind nur noch Überreste der einstmals stolzen Mauern zu finden. Schneebedeckte Schutthaufen zeigen, wo Bergfried und Palas gestanden haben, und das Blut der Gefallenen ist noch immer in Eis gefroren. Das einzige Gebäude, das noch aufrecht steht, ist der Löwinnentempel der Herrin Rondra; weder Feuer noch Eis haben ihn gezeichnet. Jenseits seiner Schwelle findet der Zwölfgöttergläubige Schutz vor allem Dämonischen, auch wenn kein Geweihter hier der Göttin dient. Vor seiner Schwelle jedoch hat Xeraan eine Statue der Schwarzen Rondra errichten lassen, ein Bildnis des illusionären Trugs, mit dessen Hilfe er bereits einmal zuvor Herr über Kurkum wurde. Ihre dämonische Aura und der Wille der heiliggesprochenen Yppolita scheinen hier in manch finsterer Nacht in hartem Ringen um diesen Ort zu liegen.

Die Umgebung der Burg ist nicht nur vom eisigen Nagrach verflucht. Die faulige Thargunitoth ist nicht weit, um Ernte zu halten. Die ruhelosen Seelen von Söldnern und Bauern gehen hier um, Erscheinungen und belebte Pferdeleichen bedrohen in unheiligem Wahnsinn alles Lebende, und so manches Skelett aus dem Heerbann Lutisanas von Perrium irrt im Tal umher.

Nirgendwo jedoch wird man auf den Geist einer Amazonenkriegerin stoßen, und wer auch immer im verzweiferten Kampf aufrecht für Kurkum und Rondra gefallen ist, weilt sicher in Rondras Hallen.

So verflucht wie dieser Ort auch sein mag, so heilig ist er auch. Niemand, der diesen Ort aufsucht, wird ihn so verlassen, wie er ihn betreten hat. Und so sind es nicht nur die Anhänger der Borbaradkirche, die auf ihrem eigenen Boden hierher pilgern, um den Sturz eines mächtigen Feindes durch die Hilfe der Schwarzen Göttin zu schauen, sondern auch die Gläubigen der Rondrakirche und ebenso zuweilen eine der nun wenigen Amazonen, die auf der Reise hierher Prüfung und an ihrem Ziel die Vergangenheit und die Nähe der Göttin erfahren möchten.

Allerdings ist es ebenso der sagenumwobene Schatz Kurkums, der so manchen leichtsinnigen (oder dämonengerittenen) Glücksritter hierher treibt – bisher jedoch erfolglos.

An der Küste des Hügellandes liegt **Sassandra-Südwall**, mittlerweile ein Piratennest und die einzige Stadt, die nicht von einem Prälaten ausgepreßt wird, sondern ihre Steuern direkt nach Mendena zahlt (siehe **Städte und Siedlungen**). Südwestlich des Vildromtals erheben sich schließlich die Berge von Beilunk bis in drei Meilen Höhe, mächtige Granitpyramiden, -kegel und -zähne, an der Südseite bis fast in die Gipfelregion bewaldet, im Norden kahl und abweisend, dazwischen immer wieder tief eingeschnittene Täler mit tausendjährigem Urwald, durch den kaum ein Pfad führt. In Hochtälern und auf einigen geschützten Hochebenen finden sich Almen, auf denen verwilderte Schafe und Ziegen grasen oder dichte Krokusteppiche den Boden bedecken, ansonsten beherrschen Steinbock, Berglöwe, Adler und Luchs – und in letzter Zeit häufiger auch Harpyien – die Tierwelt.

Bis vor dem Einfall der Schwarzen Horden war dies das Land der Brillantzwerge, das **Bergkönigreich Lorgolosch**, das ihnen nur von den vereinzelt lebenden Feilschern und Jagdpartien der Amazonen streitig gemacht wurde, aber nachdem Söldner und die Zwerge von 'Brogars Blut' Schatodor belagerten und sich Stollen für Stollen vorkämpften (während durch den großen, untermeerischen Tunnel von Ilderash her Paktierer und weitere Schwarze Schergen vordrangen), entschlossen sich die Brillantzwerge zum Exodus, fluteten ihre heiligen Hallen und die tiefsten Stollen mit glutflüssigem Gestein und verschwanden – ausnahmslos alle, vom Kind bis zum Greis.

Derzeit sind die Stollen von Lorgolosch ein geisterhaft leeres Labyrinth, in dem sich nur einige Dutzend Brogar-Zwerge niedergelassen haben. Schatodor, die Perle der Zwergerstädte und Öffnung zu der von den Brillantzwergen geliebten Lichtwelt, liegt verlassen ...

Schatodor

»Keines Menschen Auge war Zeuge bei der Schlacht um Schatodor. Kein Beobachter berichtete davon, wie stählerne Speere aus dem Boden wuchsen und nach den angreifenden Dämonen griffen oder wie sich eiserne Wände zwischen die angreifenden Horden und die Zwerge schoben, als Geoden in den Kampf eingriffen. Auf einmal waren sie da, die Druiden der Angroschim. Sie standen auf einer Felsklippe oberhalb des Tales und versuchten, die Flutwelle der Angreifer zu schwächen und ihnen eiserne Barrieren in den Weg zu stellen. Sie fesselten die Untoten mit kupfernen Bändern, so daß sie aussahen wie groteske Mumien, und befahlen den Elementen, eine stählerne Zitadelle über dem Eingang in den Berg, die letzte Zuflucht der Angroschim, zu errichten.«

—*Errik Dannike, Geschichtensammler aus Warunk*

Meisterinformationen:

Inzwischen ist die Stählerne Zitadelle durch dämonische Säureangriffe nur noch ein rostig drohendes Gewirr aus bedrohlichen, löchrigen Wänden, hohen Röhren, durch die der Wind ein unheimliches Lied pfeift, und bizarren Gebilden, die an Arme, überdimensionierte Klingen und erstarrte Erzgolems erinnern. In den Dunklen Landen kennt man die einstige Wehr der Geoden als Rostzitadelle. Inmitten des Tales von Schatodor, zwischen den verwilderten und teilweise dämonisch belebten Gärten und den Splitterhaufen der geborstenen Kristallfenster, liegt nun eine surreale und bedrohliche Landschaft, die zudem ihre eigenen Gefahren bietet: Durch böswillige Mindergeister belebte Metalldinge greifen nach den Helden und Schatzsuchern, bilden Fußangeln oder verschmelzen mit Rüstung



und Waffe. Die magiehemmende Kraft des Eisens ist ebenfalls nicht zu verachten: In der Nähe der Zitadelle sind alle Zauberproben um 21 Punkte erschwert, im Tal von Schatodor immer noch um 7 Punkte.

Ilderasch, Kibrom und Olrong

Die drei Inseln, die nominell zum Bergkönigreich Lorgolosch gehören, liegen wie eine südostwärts weisende Linie vor den Beilunker Bergen und der Vildrommündung. Sie weisen ein erstaunlich feucht-mildes Klima auf, sind überwiegend bewaldet (teilweise sogar mit Palmen) und bis auf vereinzelte Hügel flach. Die Inseln wurden vor etwa 800 Jahren kolonisiert und dienten den Brillantzwerge als Weiden für die Zucht ihrer Ponies.

Doch nicht die wenigen zwergischen Gebäude über der Erde sind das Wahrzeichen der Inseln, sondern der fast sechzig Meilen lange Tunnel, der von Olrong über Kibrom und Ilderasch zum Festland – direkt nach Lorgolosch – führte.

Führte, denn nach der Besetzung der oberirdischen Anlagen durch die Borbaradianer lieferten sich die Zwerge ein monatelanges Abwehr-

gefecht mit den Schwarzen Schergen, die Tunnelmeile für Tunnelmeile mit Blut bezahlen mußten, bis die Zwerge sich schließlich zurückzogen, um ihr Königreich endgültig zu verlassen, und die untersten Ebenen mit Lava überschwemmten, die auch meilenweit in die Tunnel zu den Inseln hineinströmte, das Deckgestein bersten und die Tunnel schließlich absaufen ließ.

Heutzutage gelten alle Inseln als Piratenhäfen (insgesamt etwa 2.000 Bewohner, dominiert vom Bund der Schwarzen Schlange, der ehemaligen Bande des Kapitäns Vrak) und als 'neutraler Boden' für alle Flotten der Heptarchen, so daß sich hier bisweilen sogar oronische, häufiger jedoch fürstlich-maraskanische Schiffe antreffen lassen, deren Patrouillenfahrten bis vor Beilunk führen und die die nördliche Ausfahrt aus dem Golf von Perricum praktisch sperren.

Zwar versuchen die Besatzer momentan, die zwergischen Pumpwerke wieder zu reparieren und die Tunnel trockenenzulegen, aber momentan gehört die Tiefe einer bleichen Sippe von Krakoniern, zwergischen Wasserleichen und einem verrückten Charyptoroth-Priester der Gal'Kzuulim.

Staat und Herrschaft

»Der verfluchte Xeraan besitzt die dämonische Gerissenheit, seine Machtansprüche mit einem tarnenden Mantel zu umgeben, der sie weit größer erscheinen läßt: Die lauthals proklamierte Grundlage aller Herrschaft an der tobrischen Küste ist der frevelhafte Kult des götterlob entrückten Sphäreschänders, der den Namen Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und seiner Schwarzen Mutter trägt. Ihr gehört das gesamte Küstenland als Eigentum, und nur in ihren Reihen kann man zu Macht und Besitz kommen. Begründer und Anführer dieses Kultes ist eben der Heptarch, Xeraan, der sich auf diese perfide Weise zum obersten Diener und Nachfolger des Borbarad selbst gemacht hat und dessen vornehmster Titel Portifex Maximus lautet – wie Ihr seht, bosparano für 'Größter Portalöffner', ein Titel, den so oder ähnlich angeblich bereits der Sphäreschänder geführt hat und der sich auf die Errichtung von Dämonentoren bezieht.«

—Meldung des Fernspähers 'Oleander' an den tobrischen Kanzler Delo von Gernotsborn

Xeraan, der Portifex Maximus

Alle wissenswerten Details über den Oberherren der Piratenküste, den Schöpfer und Hochgeweihten der Borbaradreligion, finden Sie im Abschnitt **Xeraanien: Mächte und Monster** (ab Seite 108).

Der Hof des Herrschers

»Bei folgenden Ausführungen ist zu beachten, daß sie nahezu völlig auf den Aussagen der Quelle Nebelkrähe beruhen, also eher fragwürdig und zudem bereits etwas veraltet sind. Da sie dennoch die einzige Information über den Hof des 'Portifex' darstellen, darf man sie nicht ignorieren. In Mendena dient das Borbaradial als oberster 'Tempel' des Borbarad und klosterhafte Residenz des Portifex Maximus (er selbst wohnt allerdings angeblich im 'Goldenen Haus'); hier ist daher auch die Schar der Schranzen und Speichellecker zu vermuten, die den selbsternannten Kirchenfürsten umschwärmen. Dieser Hof ist allerdings wohl nicht mit dem des Galotta in Ysilia zu vergleichen, denn Xeraan ist anscheinend kein Freund größerer offener Menschenmengen, die ihn umgeben und vielleicht gefährden können. Wie ein Kloster abgeschieden ist die Anlage, und über das Leben in ihrem Inneren ist nur bekannt, daß es in manchem asketisch karg, in ande-

rem alananisch üppig sein soll; nämlich in einer Weise, die zur Habgier und zum Geiz des Portifex paßt: Möbel und fast alle Werkzeuge und Geräte des alltäglichen Bedarfes sollen aus Gold und Juwelen sein, so als bade der Heptarch förmlich in seinen Schätzen. Seine Gewänder sind 'Nebelkrähe' zufolge aus magisch gesponnenem Gold (laut Rommilys vermutlich ein variiertes HARTES SCHMELZE), ebenso sämtliche Wandbehänge.

Andererseits aber wird bei Dingen, die zum Verbrauch bestimmt sind, auf das Ärgste geizt: Kein Fleisch, nicht einmal Weizenbrot kommt auf den Tisch, nur Korn und Kohl, und statt Wein gibt es Wasser. Denn solchen Luxus kann Xeraan nur kurz genießen, also verkauft er solche 'Schätze' lieber nach Ysilia und hortet den Erlös. Und ihm gleichtun müssen es seine Lakaien und Vasallen, so daß der Anreiz groß ist, den Kaufpreis für eine Baronie zu ersparen und damit der strengen Aufsicht des Heptarchen zu entfliehen. Ich weiß, daß derlei bei Hofe unpopulär ist, aber vielleicht läßt sich diese allgegenwärtige Habgier einmal zu unseren Gunsten nutzen, um sich einen Spion und Helfer zu erkaufen.«

—Memorandum eines Archivars für den Leiter der KGIA, Graf Dexter Nemrod von Wehrheim

Verhältnisse vor Ort

»Über die lokale Verwaltung des Küstenlandes zu berichten ist erschreckend und einfach zugleich: Die Ämter der Grafen sind in Wahrheit unbesetzt, auch wenn bedeutungslose Ehrentitel für Mendener Höflinge existieren. Wie es scheint, ist der Portifex Maximus viel zu vorsichtig und mißtrauisch, um zwei oder drei mächtige Adlige außerhalb seiner unmittelbaren Reichweite einzusetzen.

Der Bequemlichkeit halber hat der Portifex hingegen die früheren Baronien als Gebietseinteilung weitgehend bestehen lassen, auch wenn sie derzeit als 'Prälaturen' bezeichnet werden. Die etwa 40 Herrschaften seines Machtgebietes vergibt er nach einem ebenso einfachen wie skrupellosen System: Jeder Prälatur ist eine ungefähre Wert zugewiesen, der teils anhand der alten, in die Hände der Feinde gefallenen Unterlagen auf Burg Talbruck in Mendena, weit öfter aber nach reiner Willkür festgesetzt wird. Diesen Wert muß ein Anwärter auf die Prälaturenwürde in Gold oder Juwelen der portifikalen Schatzkammer zukommen lassen, um ernannt zu werden. Danach darf er in seiner Prälatur nach eigenem Ermessen schalten und



walten, um die Ausgabe für dieses Jahr und die kommenden Jahre wieder hereinzubekommen. Denn dem Vernehmen nach ist diese Kaufsumme jährlich fällig, und der Portifex ist dafür bekannt, zahlungsunfähige oder – unwillige Prälaten von seiner 'Legion' zerreißen zu lassen.

In fast allen Prälaturen bestehen inzwischen frevelhafte 'Tempelklöster', in denen der Sphärenschänder angebetet wird und in denen auch kleinere, aber erschreckend mächtige Zirkel von, nun, Borbaradianern leben und ausgebildet werden. Diese Abteien liegen meistens an Stellen, die aus magiephilosophischen Gründen als geeignet oder kraftvoll erscheinen und damit meist getrennt von den bisherigen Hauptthürmen und -dörfern der Baronien, die sie beherrschen. In diesen Thürmen, sofern sie nicht leerstehen und verriegelt sind, sollen oft nur 'weltliche' Verwalter zu finden sein.

Als Abgabe, die das Volk seinen 'kirchlichen' Herren zu leisten hat, ist zuerst einmal der Sept zu nennen, der siebte Teil sämtlicher Einkünfte, der unarmherzig eingetrieben wird. Neben diesen gibt es ungezählte weitere Abgaben, die teils als rechtmäßige Steuern, in jedem Fall aber völlig willkürlich von den Prälaten und sonstigen Herren auferlegt werden.

Das Volk ist erschreckend abgestumpft und seiner Hoffnung beraubt, zu-

mal selbst der Tod nicht Zuflucht birgt und viele angeblich schon des geringsten Aufbegehrens oder einer Verleumdung wegen in dämonischen Ritualen geopfert wurden – wieviel davon abschreckende Lüge und was Wahrheit ist, wissen nur die Götter. Die Namen der Zwölfe führen sie allenfalls flüsternd im Munde, die des Bethaniers und der Erzdämonen hingegen sprechen sie laut und lobend aus. Die Lügen des Xeraan haben leider das Herz so manches Untertanen erreicht, und, man muß es aussprechen, bei meinen Erkundungen waren fanatische, irrgläubige Denunzianten eine ebenso große Gefahr wie die obrigkeitlichen Schnüffler und Aufseher.»

—Meldung des Fernspähers 'Oleander' an den tobrischen Kanzler Delo von Gernotsborn

Eine bekannte hochrangige Vertreterin von Staat und 'Kirche' ist die 'Erste Bekehrte' Azaril Scharlachkraut, eine Elfe und ehemalige Vertraute Rohezals, die schon früh zum Borbaradianertum überlief und nun für große Teile der Ausformulierung der kirchlichen Lehren, für Hymnendichtung und Gebete zuständig ist – und die momentan unerkannt als Agentin in den freien Landen weilt ...

Die Kirche des Borbarad

»Borbarad ist entrückt und gefesselt bis ans Ende der Zeit. Daran lassen Rohals Versprechen, die Wunder Rondras und Rahjas in der Dämonenschlacht, Phexens und Hesindes Orakel und alle übersphärischen Zeichen keine Zweifel.«

—Solaria Praiosstolz, Inquisitorin

»Sankt BORbarad-Xamanoth, Alveraniar des Verbotenen Wissens, Ungeborener, Portifex Maximus, erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt, Herr über Blut und Metall, Du, dem LOS im schwarzweißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat, Welter-schütterer; Du, der Du gewohnt bist, daß alles, ob lebend oder nicht, antwortet, wenn Du fragst, und gehorcht, wenn Du befiehst, Scheider der Zeiten, Herr des Zwölften Zeitalters!«

—Erste Hymne der Azaril Scharlachkraut

»Spektabilität, Eure Ahnungen haben leider nicht getrogen: Tatsächlich ist es dem Magus Xeraan gelungen, unter dem Banner seiner Kirche einen erheblichen Teil der 'alten' Borbaradianer zu einen – diejenigen, die schon vor mehr als zehn Jahren die Rückkehr des Dämonenmeisters erhofften und ihn gemäß seinem Testament als Göttersohn und Alveraniar des verbotenen Wissens anbeteten. Heute sind diese Irgeleiteten die ergebenen Gefolgsleute seines selbstproklamierten Propheten und derischen Stellvertreters Xeraan. Die Kirche scheint folgenden inneren Aufbau zu haben: Die Zöglinge und Anwärter auf die Weihe heißen Probanden, die in die Mysterien des Borbarad Eingewiesenen, und damit schon fast Verlorenen, werden hochtrabend Propheten genannt. Für diejenigen Propheten, die dem Tempelkloster einer Baronie vorstehen, ist der Ausdruck Prälat gebräuchlich, während sich Xeraan selbst als Portifex Maximus oder auch als Hochprophet titulieren läßt.

Zu beachten ist dabei, daß diese Titel nur als ungefähre Ordnungsbegriffe für die götterlosen, habgierigen Vasallen des Magus Xeraan benutzt werden können: Denn unter ihnen sind nicht nur macht- und habgierige Räuber, sondern auch eitle und prunksüchtige Zeitgenossen, die bereit sind, für einen wohlklingenden, aber nichtssagenden Zusatztitel wie 'Portifikaler Leibabt' oder 'Hofpräbendiar' weitere Unsummen zu zahlen – eine echte Sy-

stematik dieser Ehrentitel scheint nicht zu bestehen. Das kann insofern für unsere Sache von Vorteil sein, als daß auch die Gläubigen, ja selbst die kircheninternen Propheten nicht erkennen werden, wenn eine Tarnung mangels Detailkenntnissen ungenau bleiben muß. Als kirchliche Farben verwenden sie Schwarz und Rot, das auch in ihrer Tracht auftaucht: Rot ist die Kutte bei allen Probanden, schwarz das Skapulier der Propheten und Prälaten. Danken wir den Göttern, daß sie es nicht anders herum gewählt haben, sonst ähnelte es im Dunkeln der Tracht unseres Ordens!

Als Symbol des Borbarad erscheint die rote, siebenstrahlige Krone auf Schwarz am häufigsten; sie tragen sie eingestickt auf ihren Skapulieren (die Propheten links, handteller groß über dem Herzen, die Prälaten kopfgroß mitten auf der Brust) und als Amulett. Alles andere ist Beiwerk aus dem Daimonicon in verschnörkelten Zhayad-Glyphen.

Ihr heiliges Buch ist, wie sollte es anders sein, das Heilige Testament des Borbarad, ein machtvolleres Buch insofern, als daß es echte Kenntnisse verbotener Magie birgt; die Aussagen über die Götter und Sphären hingegen sind reine Ketzerei. Bemerkenswert ist allerdings, daß das Testament keineswegs allen 'Gläubigen' oder wenigstens den Propheten zugänglich ist, sondern für Zwecke des Ritus und der Predigt ein kleines Testament mit allen Ketzereien, aber ohne magische Anleitungen, genutzt wird. Das 'wahre' Werk kann kapitelweise gegen immense Preise erstanden werden, und sein Kauf wird den höherrangigen Geweihten nahezu vorgeschrieben.

Das Weltenrätsel, wer die Mutter des Weisen und des Verdammten war, hat Magus Xeraan für seine Zwecke mit der Lüge beantwortet, dies sei die Schwarze Mutter, eine illusionäre Figur, die er den Akten nach schon vor Jahren bei einem Betrug an den Amazonen von Kurkum verwendete. Ihre Statuen, mitunter mit dem siebenfach gekrönten Borbaradknaben auf dem Arm, sind vielerorts zu sehen, und sie wird als junge Frau mit onyxschwarzer Haut, Augen und Haaren dargestellt.»

—Bericht eines Spähtrupps der Grauen Stäbe an die ODL-Ordenshochburg zu Perricum

»Die Ecclesia Borbaradianis Alveraniaris Ratiologiae Ultimatae ist wohl der frevelhafteste und gefährlichste aller Glaubensbünde. Trotz der Erklärung der Heiligen Zwölf Kirchen, die B. als gefallen Alveraniar und jenseits der Anbetungswürdigkeit verdammten, begeht man die Feiertage B.s Enthüllung, B.s Verkörperung und B.s Entrückung. Xeraan herrscht mit dem



Anspruch, sein Nachfolger zu sein, und läßt die Heptarchen als Borbarads Erben verehren, die das Magnissimum Opus anstreben, den Letzten Frevel.»

—Reichsgeheimrat Dexter Nemrod, KGIA, in seinem Jahresbericht an die Reichsbehüterin

»Bei aller Skepsis kann man nicht leugnen, daß Xeraan nachweislich bereits 1013 – also Jahre vor Borbarads Enthüllung – den Wandel der Zeiten verkündete: Die Mannschaft des Schwarzen Schiffes und die Kinder von Ruthor – die Legion von Yaq-Monnith – müssen als Jünger einer Zeit gelten, da der Hochprophet im alleinigen Besitz der Wahrheit war.«

—Murak di Zeforika, Beschwörer

»Also spricht Xeraan der Erz- und Hochprophet: Dies ist die Nacht, der kein Tag mehr folgt. Asche ist dein Wort, Asche dein Wille. Ich bin der zweite Portifex Maximus, Borbarad selbst hat mir den Schlüssel gegeben. Ihr aber nutzt nur ein Siebtel Eures Geistes. Tut Buße in Ewigkeit und gebt Gold und Silber fort, auf daß ihr die Erleuchtung findet.«

—aus einer Predigt

»Es ist kaum vorstellbar, welches Zerrbild jeder Religion die Vereinten Borbaradianer und Ultimatens Ratiologen errichtet haben. Überall findet man das Bild der Schwarzen Göttin mit dem Borbaradknäblein, die Statue des Borbaradials zu Mendena soll einmal jährlich Blut weinen. Vor der Schwarzen Rondra von Kurkum finden Jünglingsopfer statt. Der Devotionalienhandel der Norbarden blüht: Sie verkaufen Muscheln, in denen man das Rauschen der Ewigkeit hören soll, seine Erleuchtung zu mehrern, schwarze Schwertlilien (eine Mißgeburt der letzten Jahre), Borbarad-Glyphen und Amulette mit dem X (Xamanoth oder Xeraan). Vorgeschrieben ist der Besitz der Prophezeiung vom Kinderraub von Ruthor und eine Pilgerfahrt in die Heilige Stadt Mendena, wo Borbarad erstmals den Boden der Schwarzen Lande betrat. Allenthalben gibt es falsche Heilige aus rußgefärbtem Bein zu kaufen: Liscom von Fasar, der Pförtner Borbarads, der öffnete, was

Borbarad binnen eines Jahres selbst aufgestoßen hätte, und der Prophet Ronnel Haberbart, der zu Zeiten Rohals orakelte, daß "Dämonen, die vom Hirn der Menschen speisen, 1000 Jahre herrschen" würden. Den maraskanischen Söldnern verkauft man dualistische Sagen vom bösen Fürsten Herdin, der beim Anblick Borbarads den Verstand verlor. Selbst für die Echsenmenschen hat man in der Identifikation Borbarads mit Krsh Tsh'Kt eine Erlösgestalt gefunden.«

—Spionagebericht des Dschelef ibn Jassafer, Spektabilität a.D. der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, an die Pfeile des Lichtes zu Gareth

»Es gibt keinen Grund, warum nicht jeder Mensch Magie zu wirken imstande sein sollte. Nichts als Dummheit hält sie ab, mit ihrer eigenen Lebenskraft zu zaubern, wie es die alten Rassen, Drachen und Einhörner, taten und tun. Nicht abhängig zu sein von Madas Gabe, die sie den eifersüchtigen Göttern entrissen hat, sondern von vornherein das einzusetzen, was auch die Götter ihnen nicht streitig machen. Das ist Borbarads Testament: Auch du bist ein Magier!«

—aus einem Kommentar zu Borbarads Testament, Kapitel 1

»Das Paradoxon lag dem Borbaradianismus stets zugrunde. Borbarad verbotenste Schriften zielen in ihrer Heptessenz ja tatsächlich darauf ab, daß jedem Mensch die Macht und Unsterblichkeit zustände, die ihm die Götter vorenthalten, sofern er sie sich nur ohne jede denkbare Rücksicht oder Gesetzlichkeit nähme – ein Gedankengang, den kaum einer seiner Gefolgsleute begriffen hat. Xeraans Zitate hingegen sind Lippenbekenntnisse, mit dem Zweck, seine Macht zu mehrern. Denn jeder Borbaradianer, der die Lehren begriffen hätte, müßte sich gegen Borbarad stellen. Die Heptessenz des Borbaradianismus ist die Freiheit. Die einzige Möglichkeit, selbst zum mächtigsten und freiesten Wesen zu werden, ist Borbarad zu überwinden und zu beerben.«

—Erzmagus Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Städte und Siedlungen Xeraaniens

Die Residenzstadt Mendena

Einwohner: 4000

Garnisonen: 1 Kompanie der Schwerter Borbarads, 2 Kompanien Seesöldner, die Legion von Yaq-Monnith, ein Banner der Mactaleänata, 30 Stadtgardisten

Tempel: **Borbarad**, Charyptoroth-Schrein

Stadtappen: schwarze Borbaradkrone über rotem Tor auf silbernem Grund

Mendena ist der einzige große Hochseehafen in den besetzten Teilen Tobriens. Die alte Stadt ist dabei kaum noch zu erkennen, denn da heute der gesamte Verkehr zwischen Maraskan und den borbaradianischen Reichen in ihrem Hafen abgewickelt wird, wurden angrenzend an den **Handelshafen** zwei Wohnviertel mitsamt des Efferd-Tempels für weitere Lagerhallen geschliffen (wobei das Schicksal der bis zuletzt ausharrenden Geweihten Efferdane Taufest im Dunkeln liegt). Bemerkenswert sind die teils mit Dämonenmacht erbauten, großen Hafenanlagen, die mit unzähligen Kais, Molen, Kränen und dem Charyptoroth-Schrein den bescheidenen **Flußhafen** an der Mismündung südlich der Stadt in finstersten Schatten stellt.

Der Handelshafen ist Treffpunkt der Völker der Schwarzen Reiche: In seinen Kaschemmen, in Kontoren und auf den Kaianlagen trifft man vor allem auf Tobrier, Maraskaner und Oronis, aber auch auf Alanfaner,

da ihre Nordlandflotte neuerdings ebenso Mendena anläuft wie Ilсур oder Festum. Den Alanfanern, als Zwölfgöttergläubige innerhalb der Stadt mehr notgedrungen geduldet als willkommen geheißen, wurde am Rande des Hafens ein streng bewachter Straßenzug für Kontore, Gasthäuser und eine *Botschaft Al'Anfas* zugewiesen. Hier befindet sich im Verborgenen der einzige zwölfgöttliche Schrein Mendenas: eine geweihte Rabenstatue in einem Kellergelaß der Botschaft.

Die **Grafenburg Talbruck** über der Stadt dient als Garnison. Die Herrin auf Burg Talbruck, Harboralprotektorin Yasma von Darbonia, ist für ihr rigides Vorgehen in Zoll- und Steuerangelegenheiten berüchtigt – schließlich hat sie Amt und Würde einiges gekostet, was wieder erwirtschaftet sein will.

Der Praios-Tempel am **Marktplatz** ist geschliffen, nur das Portal mit der inzwischen versteinerten Leiche des bei der Eroberung dort angeagelten Inquisitionsrates Darium von Finstermoor ist als *Triumphbogen* erhalten worden. Der ehemalige *Rondra-Tempel* dient den Mactaleänata von Burg Löwenstein als städtisches Refugium, der vormalige *Rahja-Tempel* wird von zwei Oronierinnen eher im Sinne Bel'Kheles geführt, der *Tsa-Tempel* ist eine Ruine. Im Gebäude des alten *Travia-Tempels* unterhalten einige zur Staatsreligion bekehrte ehemalige Badilakaner einen Gasthof, der an kulinarischen Genüssen nur das Ausgefallenste und Teuerste zu kredenzen weiß.

Auf einer Anhöhe im Westen der Stadt liegt als Zentrum von Xeraans



Macht das **Goldenen Haus** – ein massiver, abweisender Würfel, der mit dem Kronenzeichen geschmückt und von einer großen Kuppel gekrönt ist. Dem Augenschein nach ist der Bau vollständig aus Gold. Wer es hier wagen sollte, sich einen Hauch abzuschaben, wird in aller Regel den Dämonen geopfert. 'Schutzgeist' des Bauwerks ist den Gerüchten nach ein gebundener Drei- oder Viergehörnter.

Das **Borbaradial** zu Füßen von Xeraans Goldenem Haus ist ein Dämonentempel, der dem Borbarad und den Erzdämonen gewidmet ist: Von außen kreisrund, beherbergt es die Gemächer der Prophetenschaft von Mendena, vor allem aber den runden Innenhof aus schwarzem Stein, der von Stadtbewohnern zur Andacht und zum Spenden aufgesucht werden kann. Dort bilden Rinnen eine rotes Heptagramm, wenn sie zu den Predigten mit Blut gefüllt werden. Gegenüber dem Hauptportal ist die Nische mit der Statue Borbarads als Triumphator, in den übrigen zwölf die der Erzdämonen. Hier können die Erzdämonen um Verschonung gebeten und ihnen Opfer dargebracht werden. 'Geweiht' sind diese Statuen nicht – wohl aber sprechen die Gerüchte von mannigfaltigen Flüchen der Dämonenabbildungen.

Die Unermeßliche Schatzkammer

Die Schatzkammern von Kaiser und Horas sind gewiß reicher, ja, selbst die Rhazzazors und Dimionas; aber gewiß hat nicht einmal der Kaiserdrache Shafir so eine absurde Menge an Gold, Geschmeide und Juwelen einfach angehäuft wie Xeraan. Mendenische Silbertaler, Amazonenkronen aus Kurkum, Diamanten aus Lorgolosch, Artefakte aus den Tempeln Tobriens, die Silberne Perle von Mendena und die Piratenbeute von sechzig Schiffen türmen sich zu einem gleißenden Berg. In einem eigenen Schrein aus magiebannendem Eisen bewahrt der selbsternannte Hochprophet Borbarads Artefakte: den Zauberstab, der angeblich Seelen frißt, das Schwert der Entschöpfung, von Agribaal belebt, und die magische Schale. Hüter all der Schätze ist der dreigehörnte Balkha'bul, der, so die Legende, unbezwingbar ist, solange er die Schätze nicht verläßt, die er zu bewachen hat.

Brückenkopf Ilsur

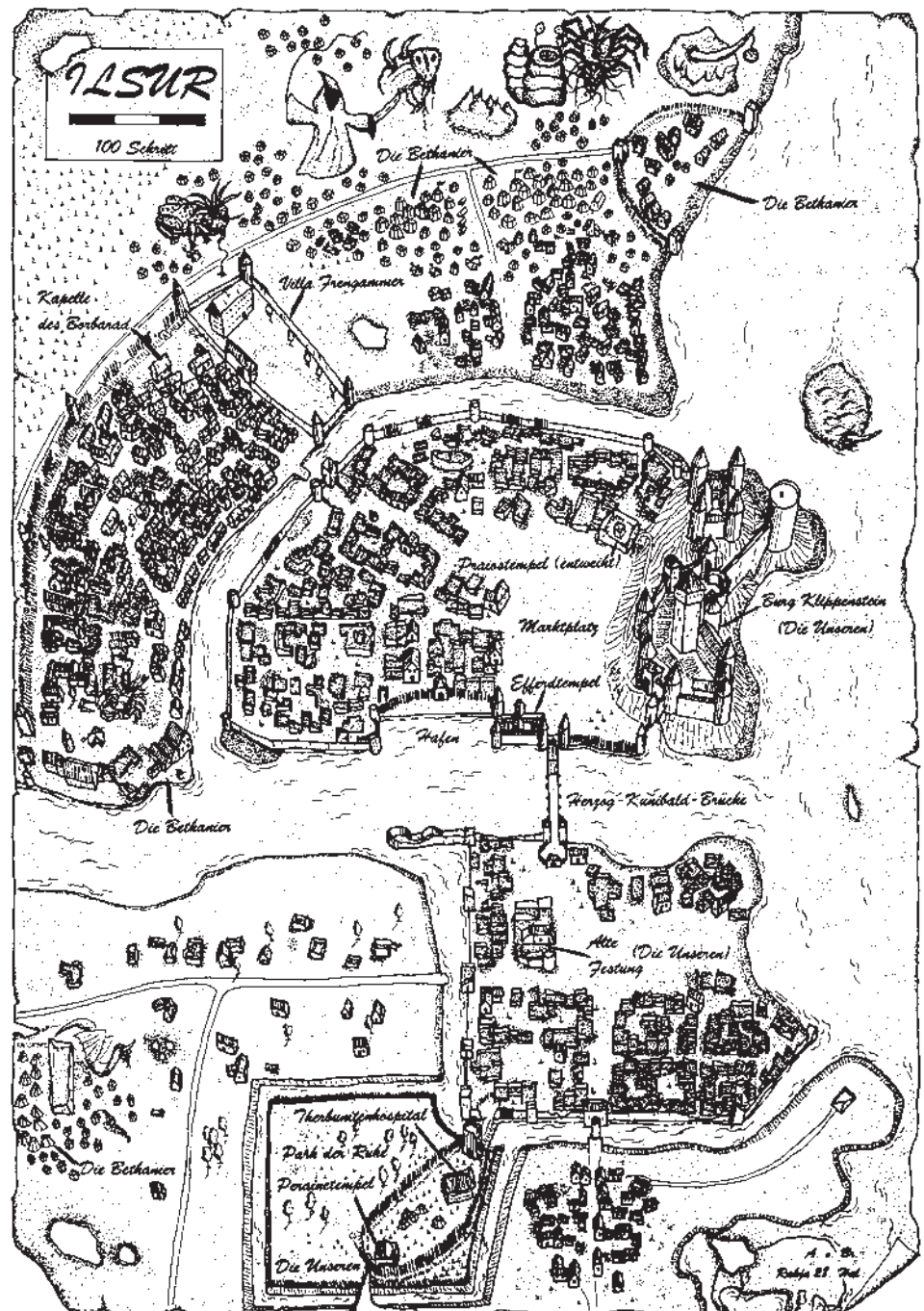
»Regel eins: Kopf unten behalten«, sagte die wild aussehende Veteranin. »Regel zwei: Mir nach!« Also rannten wir ihr nach, auf die Burg zu. Von links kamen die ersten Bolzen und Pfeile gesegelt, am Ende ihrer Reichweite fast ohne Kraft – aber wer hier nur einen Streifschuß bekam, würde liegenbleiben.«
—Kara ben Yngerymm, 29 Hal

Einwohner: 700

Garnisonen: 50 Kämpfer des Blutbanners, 2 Kompanien borbaradianische Söldner, Kompanie *Pfeilgewitter* (borbaradianische Armbrustschützen)

Tempel: **Peraïne**, Rondra, Borbarad, Belhalhar

Anderthalb Jahre nach der Eroberung der Stadt durch die Borbaradianer befreite der Schwertzug *Burg Klippenstein* und die *Heiligen Quellen der Peraïne*, an die sich die vordringenden Untoten und Paktierer nicht herangewagt hatten. Heute halten etwa 50 Abenteurer mit der roten Schärpe, darunter nur noch eine Handvoll Überlebende der ersten





Kämpfe, die Festung, angeführt von Tharleon von Donnerbach, dem Gemahl der exilierten Baronin Llezean Yyoffryn-Thama. Die Burg beherbergt neben den Kämpfern einige Magier der Grauen Stäbe von Perricum, einen neu geweihten *Rondra-Tempel*, die Taverne *Rondra will es!* (dem Motto des Blutbanners entsprechend) und etwa 150 Bürger, ehemals Ilsurer oder versprengte Flüchtlinge aus anderen Teilen Tobriens, die zum einen die Burg nur als endlich erreichten Zufluchtsort und der Möglichkeit zur endgültigen Flucht aus Schwarztobrien sehen oder aber mit Schweine- und Kleintierhege, mühsam gezogenem Gemüse und handwerklichen Verrichtungen das Ihre zum Überleben der kleinen Gemeinschaft beitragen.

Ihnen steht eine dreifache Übermacht von Söldnern und Goblins gegenüber: Diese, wenig motiviert, aber zum Ausharren verdammt, bestehen aus *Girtes Haufe* und dem Armbrustbanner *Pfeilgewitter*. Beide Einheiten kämpfen sowohl gegen die Bornländer wie in der Dämonenschlacht und sind, obwohl beide Male stark dezimiert, berüchtigt. Die darpatische Obristin Girta Sargnagel hält die Stellung mit Hauptquartier in der ehemaligen *Villa Frengammer* nur noch, weil Xeraa genug Blut und Haare von ihr hat, um ihr jeden denkbaren Fluch anzuhexen. Die 350 Bürger im xeraanischen Teil Ilsurs, in **Neuendeich**, unter ihrem Bürgermeister und Borbaradianerschüler Rasmus Hilkerin haben sich mit den Truppen arrangiert – besser als ein Heer von Untoten sind sie allemal. Und auch die kleine *Kapelle des Borbarad* kann sich über Zuspruch aus ihren Reihen nicht beklagen.

Die beiden auf Inseln gelegenen Stadtteile **Altenilsur** unterhalb des Festungsberges sowie **Süderstadt** bestehen fast nur noch aus Ruinen und sind zum größten Teil Niemandsland. In Altenilsur steht *Burg Klippenstein* hoch über der Stadt, mit einem guten Schußfeld für die vier weitreichenden Onager und Ballisten über die Hafeneinfahrt, den **Hafen** selbst und einen weiten Platz vor dem Festungsberg. Der große **Marktplatz** wurde vom Blutbanner zum Schutz der Burg selbst zur freien Fläche vergrößert: Sie brannten die Manufakturen und etliche Bürgerhäuser bis auf ihre Grundmauern nieder und unterminierten die Stadtmauern, die direkt an die Burg angrenzten. Der *Praios-Tempel* selbst war ob seiner Pracht längst Opfer von *Girtes Haufe* und gebrandschatzt worden.

Aus dem *Tannhauser Tor* der Burg heraus (nach einem toten Helden der Eroberung benannt), über jenen Platz hinweg, am geplünderten *Efferd-Tempel* vorbei und über die *Herzog-Kunibald-Brücke* geht der tägliche und gefährvolle Weg für Nachschub und Ablösung. Jenseits der Brücke harren einige Kämpfer des Blutbanners in den schützenden Mauern der Ruinen der *Alten Festung* aus, um ihren Kameraden beim Durchqueren **Süderstadts** die Sicherheit zu geben, daß nicht von jenen Zinnen borbaradianische Bolzen fliegen. Einen anderen als diesen wichtigen strategischen Wert haben die alten Mauern nicht mehr,

da zwischen ihnen nur noch geschwärzte Grundmauern und verkohltes Gebälk zurückgeblieben sind. Zumeist über die westliche Brücke erreichen die Läufer schließlich den **Park der Ruhe** und den inzwischen befestigten *Peraine-Tempel* und das ebenso umgebaute *Therbûniten-spital*. Um den Park herum hat einer der letzten in der nicht mehr existierenden Magierschule beschworenen Dschinne einen Graben ausgehoben, der vom Dogul aus geflutet werden kann. Denn nicht Untote und Dämonen bedrohen die heilkräftigen **Heiligen Quellen von Ilsur**, da diese das Gebiet des Parks dank des Wirkens der Göttin Peraine nicht betreten können, sondern vielmehr Truppen aus Fleisch und Blut. Doch ohne den Nachschub durch die wenigen, zumeist kaiserlichen Schiffe und die Nordlandflotte Al'Anfas, für deren sicheren Hafen immer wieder ein heftiger Kampf um Altenilsur entbrennt, hätten die Helden von Ilsur längst ihren aufopfernden Schutz der Heiligen Quellen mit dem Leben bezahlt.

Sassandra-Südwall

Ebenso wie Rulat ist *Südwall* an der Mündung des Fließchens Wels ein nicht weniger bedeutendes Piratenstädtchen an der Küste Xeraaniens. Borbarad alleine wußte, warum die Stadt neben den drei Hauptstädten von einem der wasserwandelnden Ma'hay'tamim angegriffen wurde: vielleicht wegen der uralten Befestigungen, die schon die Al'Hani verlassen voranden und die Südwall seinen Namen gaben. Die zerschlagenen Tore der starken Feste Sassandra (eine notdürftige Übersetzung uralter Glyphen im lichtlosen Festungskeller) zeugen heute noch von Baron Nestors heldenhaftem Abwehrkampf Ende 26 Hal. Heute schaukeln in der Welsmündung neben Kuttern und Schinakeln auffällig viele Thalukken und sogar Dromonen, also Schiffstypen Süd-Aventuriens. Die Tobrische Brise läßt Flaggen mit Schädel, Knochen und Schlangen in Blutrot, Weiß und Schwarz flattern. Die *Hauptstraße* ist beinahe zu jeder Jahreszeit ein einziges Schlammloch. Aus den vier Kaschemmen (*Baron Nestor*, *Zum Humpen*, *Seeschlange* und *Fette Beute*) dröhnen bereits zu Mittag Flüche, Gesang und das Grölen betrunkenen Seeleute von den aus Fässern und Brettern zusammengenaagelten Tischen. Die *Hafenmeisterei* dient zugleich als eine Art Börse. Mit der Piraterie kam auch der Sklavenhandel, zumal irgend jemand auf den Feldern arbeiten muß, um die Seeräuber zu ernähren. Herrin auf der Burg – zumindest solange es ihr weiter gelingt, Xeraans Prälaten aus der Stadt zu halten – ist Ondinai die Grindige, die einmal zum Gefolge des blutrünstigen Dagon Lolonna in Charypso gehörte. Bislang fuhr die wolfsgesichtige Piratin gut damit, zähneknirschend den Tempelsept und weitere Abgaben abzuliefern, aber zähnebleckend den Priestern den Zutritt zu verwehren. Die Piraten von Südwall sind wohl Räuber des Perlenmeeres, aber keine Frevler, und heute sind sie dankbar, daß der *Efferd-Tempel* bei der Eroberung verschont blieb.

Von den Feilschern oder Zehntelern

»Wenn ich eben sagte, die Leidenschaft der Grolme sei der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, so darf dies im Falle der Beilunker Feilscher durchaus wörtlich genommen werden: Sie handeln nicht nur mit den Waren der Menschen, sondern durchaus auch mit den Wesen selbst. Dabei sollen in ihrem Gefolge nicht nur menschliche Arbeitsklaven gesichtet worden sein, sondern auch Ammen für ihre Bälger, deren Aufzucht ihnen ein Greuel ist, weil sie sie von wichtigen Geschäften abhält. Diese Menschenfrauen, meist bis zur Unförmigkeit wohlgenährt und über und über mit allerlei Tand geschmückt, werden nicht etwa unter Zwang gehalten, sondern scheinen sich aus freien Stücken für ein Leben bei den Feilschern entschieden zu haben. Sie sind samt und sonders von einer aberwitzigen

Liebe zu ihrer mißbratenen Ziehbrut erfaßt, deren Quälereien sie Tag und Nacht geduldig über sich ergehen lassen und die ihnen dennoch lieber ist als jedes Menschenkind.«

—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, *Almanach des Volksglaubens*; Honingen, 72 v.H.

»Von dem Feylscher: Das Wesen des Feylschers wird dem Menschen auf ewig verschlossen bleiben, und das ist gut so. Denn was der Feylscher aufrecht nennt, heißt der Mensch verschlagen, und was ihm heilige Pflichterfüllung, die Huldigung des guten Handelsabschlusses, nennen wir krankhafte Goldgier. Nicht minder rätselhaft ist der Ursprung der Feylscher: Hört man zum



einen, die Feylscher seien Zwergenkinder, die von Kobolden entführt worden wären – doch woher dann ihre Zauberkraft? –, ist ein andermal gar von Daimoniden die Rede, die den verderbenden Odem des goldgierigen Täuschers mit der grausamen Verspieltheit ihrer fleischlichen Komponente vereinen. So bleibt zusammenfassend nur eines zu sagen: Den Feylscher und seine bösen Geschäften sollte fliehen, wem Leib und Seele lieb ist.»
—*Errik von Dannike, Was glaubt das Volk?; Wehrheim, 5 v.H.*

Die Beilunker Feilscher im Spiel

Nicht nur in abgelegenen Tälern und unterirdischen Kavernen der Beilunker Berge, sondern nach dem Fall Lorgoloschs auch in den aufgegebenen Minen der Brillantzwerge hat sich das Volk der Feilscher angesiedelt, auch Grolme, Altkinder oder Zehnteler genannt. Diese Wesen von der Größe eines Sechsjährigen zeichnen sich durch übermäßig große Köpfe mit runzeligen Gesichtern aus – und durch ihre sprichwörtliche Habgier, oder besser ihre leidenschaftliche Begeisterung für das Handeln. Für den Grolm ist alles käuflich, sei es nun eine Götterstatue, ein schwarzmagisches Artefakt oder die persönliche Freiheit, und so lange nur besprochene Handel eingehalten wurde, den er als der stärkere Verhandlungspartner abgeschlossen hatte, ist für ihn die Welt in Ordnung.

So gesehen, kann man die Altkinder nicht einmal als besonders grausam bezeichnen – die menschlichen Vorstellungen von gut und böse sind ihnen einfach wesensfremd, und ihre 'Opfer' traktieren sie mit der gleichen Unschuld wie eine spielende Katze die Maus in ihren Taten. Daß ihnen, die sich auf Alchimie, magische Heilung und gewisse Abwandlungen der Kampf- und Bewegungsmagie verstehen und die sich auch sonst den Menschen und Zwergen überlegen fühlen, nicht nur die Herrschaft über Leib und Besitz eines ungeschickten Verhandlungspartners zukommt, sondern insbesondere die Kontrolle über seinen Geist, sehen sie als selbstverständlich an. Und wer diese Ansicht nicht teilen mag, der ist gerne dazu angehalten, durch Schläue, Witz

oder Hartnäckigkeit die Oberhand zu gewinnen – auch wenn es mit den meisten, die einen Zehnteler überlisten wollten, ein trauriges Ende nahm.

Grolme erreichen selten das dreißigste Lebensjahr, können jedoch schon als Fünfjährige einen Händler zur Verzweiflung bringen. Es scheint ihnen sehr leicht zu fallen zu erraten, was ihr Gegenüber besonders begehrt, und sie setzen ihren ganzen Ehrgeiz daran, das Objekt der Begierde 'wie zufällig' bei sich zu führen, um dann mit möglichst unverschämten Forderungen aufwarten zu können – oft mit weit empfindlicheren Löhnen als schnöden Dukaten. Eine Götterverehrung ist ihnen fremd, und ebenso die Beschwörungsmagie. Statt dessen kennen sie Geisterwesen, die sie *Pakatai* nennen und denen sie besonders für sie sehr kostbare – durch mühevollte Verhandlungen errungene – Tributzahlungen zugeben.

Über das Verhältnis der Grolme zu Xeraan kursieren allenfalls Gerüchte. Nach allem, was wir über die Feilscher wissen, liegt es ihnen fern, irgendeine Form der Fremdherrschaft anzuerkennen. Man darf im Gegenteil spekulieren, daß sie sich selbst dem verdorbenen Herrscher des Piratenküste überlegen fühlen und insgeheim nur die Gelegenheit zu einer Machtdemonstration abpassen. Bis dahin spricht nichts dagegen, daß sie sich eine gewisse, fest ausgehandelte Form des Beistands in Gold aufwiegen lassen. So darf etwa davon ausgegangen werden, daß die weithin gerühmten Heilränke der Grolme auch dem Feind zugute kommen – so er sie sich genug kosten läßt. Doch vor der Aufgabe, einen umfassenderen Kontrakt mit den Feilschern in unmißverständliche Formulierungen zu bannen, scheint selbst Xeraan bislang zurückgeschreckt zu sein. Oder wie sonst sollte man es sich erklären, daß derart mächtige Magie, wie sie bei dem arkanen Bund der Grolme freigesetzt wird (einer Sonderform des UNITATIO), nicht schon längst dem Heptarchen zugute kommt?

Näheres zu den Feilschern finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, S. 229 ff., zur Magie der Grolme in der Box **Götter, Magier und Geweihte**.

Szenarien an der Piratenküste

Zwei Elemente bestimmen die Stimmung im Reiche Xeraans: Das ist zum einen seine Schöpfung einer Borbaradkirche, die seinen Machtanspruch durch pseudoreligiöse Rituale und Zeremonien untermauert. Wer immer sich an der Piratenküste aufhält, der wird unter Zwang oder aus Ehrgeiz an diesen Ritualen teilnehmen müssen. Die genaue Gestalt dieser Rituale ist dabei bewußt unklar, doch umfassen sie stets die Huldigung des Borbarad und seiner Schwarzen Mutter in Gebeten auf Bosparano, oft auch eine predigthafte Darstellung von Borbarads Erfolgen bis hin zu seiner Zweiten Entrückung. Daher können und sollten Sie als Meister die Atmosphäre einer fundamentalistischen religiösen Diktatur im Auge haben, wenn Sie die Helden nach Mendena und dessen Umland führen.

Das zweite Element ist Xeraans unglaubliche Habgier, die natürlich auch den übrigen Staat prägt: Wer immer Macht besitzt (mit der wichtigen Ausnahme der Hummerier), versucht Besitz, vorzugsweise Gold, an sich zu bringen, um sich die Gunst Xeraans zu erkaufen oder auch nur um seinen Zorn zu vermeiden.

Deshalb sind nahezu alle Untertanen des Portifex bis in die höchsten Ränge käuflich und korrupt. Doch es sollte niemals einfach sein, einen ranghohen Propheten oder Prälaten zu bestechen; immerhin besitzt er in der Regel auch die Macht, sein Gegenüber einfach verschwinden zu lassen (oder an Sklavenhändler zu verkaufen) und die angebotene Sum-

me einzustecken, ohne irgend eine Form von Gegenleistung zu erbringen zu müssen.

Zwei weniger wichtige Elemente ergeben sich aus der Existenz des Charyptoroth-Splitters in Xeraans Besitz, was charyptide Monstrositäten in den Unterläufen aller tobrischen Flüsse und in den vielen Küstensümpfen mit sich bringt, sowie die Schändung des Binnenlandes durch Agrimoths Macht, wie überall im ehemaligen Herzogtum.

Einige kurze Szenariovorschlge

—Die Hafenanlagen von Mendena sind immer ein interessantes Ziel für **Sabotagemissionen**: Da hier die wichtigen Handelskontakte zwischen den tobrischen Heptarchen einerseits und Maraskan und Oron andererseits abgewickelt werden, kann eine gezielte Beschädigung der Kräne, Lagerhäuser etc. deren Zusammenarbeit zeitweilig schwächen.

—Zur Kirche des Phex paßt der Versuch, sich auf trickreiche Weise **einen Teil von Xeraans Schätzen zu erschleichen**. Neben 'herkömmlichen' Diebereien, die allerdings nur den Allergeschicktesten gelingen dürften und ansonsten zum Tod oder schlimmerem führen, ist da vor allem die Ausnutzung der verworrenen Titelstruktur wahrscheinlich: Für einen Diener des Phex und seine Gefährten wäre es vermut-



lich sehr verlockend, sich als Würdenträger der Kirche des Borbarad zu kostümieren und auszugeben, um dann als bitterböse Variante des *Hauptmanns von Köpenick* bei Propheten und Prälaten die Kirchensteuer einzutreiben.

—Wie die Quellen schon zeigen, ist sehr wenig über das **Leben der Hummerier** bekannt. Daß das vor allem die Magier des ODL gerne ändern würden, ist verständlich, und so werden sie gewiß heimliche Expeditionen gegen die Daimoniden aussenden. Solche Unternehmungen sollten vor allem gefährlich sein, weil die Hummerier unberechenbar und nahezu unbesiegbar sind. Jeder kleine Brocken zusätzliches Wissen sollte teuer bezahlt werden.

—Eine **ungeplante Reise entlang der Piratenküste** kann sich natürlich immer dann ergeben, wenn Helden zur See zwischen Festum und Perrium unterwegs sind. Das Auftauchen einer Dämonenarche kann den Kapitän zur hektischen Flucht küstenwärts verleiten, so daß die Reisenden auf einmal irgendwo gestrandet sind und sich Richtung

Vallusa oder Ilsur durchschlagen müssen.

—Das **Vorbild des Schwertzugs** motiviert immer wieder Nachwuchs. Ilsur ist die ideale Basis für eine niederstufige Heldengruppe, um erstmals in die Schwarzen Lande vorzudringen – vielleicht nur, um zu fouragieren (Nahrung zu sammeln), vielleicht auf der Suche nach Versprengten und Vermißten oder aus jedem anderen, Ihrer Phantasie entsprungenen Grund. Und natürlich will Ilsur auch versorgt sein, was wiederum eine Aufgabe für wagemutige Kapitäne ist.

—Ein **Waisenknabe aus Ilsur**, der gewohnheitsmäßig Pfeile und Bolzen aus dem Niemandsländ sammelt und dem Blutbanner verkauft, wurde von Girtes Haupe gefangen und soll zur Abschreckung öffentlich hingerichtet werden. Findet sich jemand, der ihn rettet?

—Die **Legion Yaq-Monnith** tritt als unbesiegbare Kampfmaschine auf, der man um jeden Preis ausweichen muß. Bei einzelnen Mitgliedern sollte die Tragik des unschuldigen und Höllenqualen leidenden Wirtes zur Geltung kommen.

Xeraanien: Mächte und Monster

Machtgestalten

Xeraan, Portifex Maximus und Hochprophet der Borbarad-Kirche, Besitzer des Charyptoroth-Splitters, vermuteter Mehrfachpaktierer

Der Bucklige, der größte Feind der Gildenmagier, der Kinderräuber von Ruthor, Hochprophet Borbarads, Herrscher der Piratenküste, Herr der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith und der Unermeßlichen Schatzkammer – das ist Xeraan, der sich sogar den anderen Heptarchen gegenüber als offizieller Erbe Borbarads durchgesetzt hat. Keiner verdient diesen Titel weniger, doch der Führer des Borbaradkultes liebte es schon immer, religiöse Gefühle zu mißbrauchen.

Im Jahre 950 BF wurde Xeraan in Darpatien geboren. Aber erst, seit er in der Zeit als Zauberlehrling bei einem gefährlichen Experiment scheiterte, ist er verkrüppelt. Seine Wirbelsäule ist nach vorn gekrümmt, der kahle Kopf winzig klein, das Gesicht welk und runzlig.

Von Anfang bestimmte krankhafte Goldgier sein gesamtes Tun; früh schon griff er ganze Städte, Stämme oder Drachen an – und waren seine ersten Überfälle schmerzhaft Niederlagen, so kam er doch jedes Mal dem Erfolg näher. Erpressung und Dämonenangriff kostete Graf Karloff von Warunk eine Hand. Beim Versuch, den Hort des Riesenlindwurmes Ykkandil im Regengebirge zu plündern, verlor Xeraan seine Räuber und beinahe sein Leben. 3 Hal entfesselte Xeraan in Warunk den Nachtdämon. Nachdem dieser von Rakorium und dem Schwertkönig Raidri Conchobair besiegt worden war, wurde der Beschwörer von den Pfeilen des Lichtes aufgespürt und verlor seine Beute. Um 10

Hal stürzte er mit einem illusionären 'Rondra'-Wunder Königin Yppolita von Kurkum und ließ ihre Amazonen das Beilunker Umland plündern. Später beraubte er den Hesinde-Tempel von Elburum und die Grabkammern von Rashdul.

Xeraan war einer der ersten, der die Zeichen der Zeitenwende deutete. Er scharte fanatische Söldner um sich. Bereits 20 Hal entführte das Schwarze Schiff in Ruthor 150 Kinder, Gehörnte versenkten zwei ver-

folgende horaskaiserliche Kriegsschiffe. 1016 stiftete Xeraan den Pflückeraufstand von Kabash an – gleichzeitig mit Borbarads Rückkehr aus dem Limbus; ein Überfall auf die alananische Seidenkarawane (als Aranex) scheiterte. Borbarad wurde auf den Buckligen aufmerksam. Mit dem Wissen des Dämonenmeisters schuf Xeraan aus den geraubten Kindern die Legion von Yaq-Monnith (und legte damit den Grundstein für die in den Schwarzen Landen verbreitete Dämonidenforschung).

In Borbarads Gefolge eroberte er endlich Warunk, doch die Schätze, zum dritten Mal zum Greifen nahe, fielen dem Drachen Rhazzazor anheim. In der Dämonenschlacht endlich fiel ihm der Splitter der Charyptoroth zu – ihm, der selten einmal freiwillig auf Seereise ging. (Xeraans Spur können Sie im Aventurischen Bote 34, Seite 12, und dann auf den Titelseiten der Ausgaben 45, 48, 52 und 57 verfolgen.)

In Mendena endlich verbarg Xeraan geschickt Goldgier und Habsucht hinter Religion und Terror, scharte Räuber und Piraten um sich und forderte





Tribut von allen, die in seinem Einflußgebiet hausten – seine 'Präläten' pressen mitleidlos den Tempelsept aus der Bevölkerung ihrer Pacht-lehen. Xeraans außergewöhnliche Macht läßt sich daran erkennen, daß er tatsächlich die Wesen, die für ihn kämpfen, dafür bezahlen läßt. Allen erbeuteten Reichtum hortet Xeraan in der Unermeßlichen Schatz-kammer, die längst zum Selbstzweck geworden ist. Denn zwar pak-tierte der Bucklige immer wieder mit Belhalhar und sein Splitter macht ihn zu einem Meister der Domäne Charyptoroths – doch es fragt sich, ob seine schwarze Seele nicht längst Tasfarele gehört ...

Xeraan						
MU 16	KL 20	IN 12	CH 17	FF 16	GE 12	KK 10
AG 0	HA 1	RA 1	TA 0	NG 6	GG 12	JZ 7
ST 21	MR 21*	LE 44	AE 119	AT/PA 15/15 (Magierstab)		
Geb.: 950 BF		Größe: 81F.				
Haarfarbe: kahl		Augenfarbe: grau				
<i>Herausragende Talente:</i> Schleichen 12, Selbstbeherrschung 16, Sich Verstecken 11, Schätzen 17, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 12, Magiekunde 16, Sprachen 11, Heilkunde Gift 13, Schlösser Knacken 10, Gefahreninstinkt 15, Prophezeien 18						
<i>Zauberfertigkeiten:</i> Xeraan ist ein Großmeister der Illusionen und der Verwandlung von Unbelebtem (seine Spezialgebiete), kennt sich aber auch sehr gut im Kanon der Beherrschungs- und Beschwörungssprüche aus; ist ansonsten durch seine Räuberlaufbahn auch in etlichen anderen Zaubern versiert.						
<i>Besonderheiten:</i> Xeraan hat viel seiner Astralenergie in magischen Artefakten gebunden, die Sie als Meister hemmungslos zu seinen Gunsten einsetzen sollten.						
*) Mittels eines WIDER HELLSICHT-Amuletts im Notfall auf 35/38 erhöht						

Azaril Scharlachkraut, Erz-Prälatin, Hoch-Borbaradianerin, Amazeroth-Paktiererin im Ersten Kreis der Verdammnis

Die für eine Elfe sehr junge Azaril war einst eine Vertraute des großen Rohezal, der sie in eine Abtei der Borbaradianer einschleuste, wo sie jedoch enttarnt und einer 'Umerziehung' unterzogen wurde. Zuerst noch zögernd, wurde sie bald eine überzeugte Anhängerin der borbaradianischen Idee, jeder und jede trage magisches Potential in sich. Sie studierte die Schriften des Meisters, sammelte Fragmente über sein früheres Auftreten und verbreitete derweil im Geheimen, aber mit Feuereifer die borbaradianische Lehre.

Die Idee einer Borbarad-Religion, die Xeraan so meisterlich für seine eigenen Interessen nutzt, stammt eigentlich von ihr, genau wie eine Sammlung von Hymnen, Gebeten, Sinnsprüchen (die wiederum von Xeraan 'vermarktet' werden). Sie ist äußerst selten in Xeraanien anzutreffen, da sie unerkant im Mittel- und Horasreich weilt, um die Lehre des Meisters zu verbreiten.

Azaril ist freundlich und offen, liebt den philosophischen Disput (und ist darin sehr versiert) über die Götter und die Welt – nichtsdestotrotz ist sie eine Fanatikerin, die, wenn es sein muß, auch über Leichen geht. Xeraan betrachtet die Elfe mit Argwohn, und es käme ihm sicherlich sehr gelegen, wenn er sie bald zur Märtyrerin erklären könnte, allein, diesen Gefallen will ihm Azaril nicht tun. Vielmehr schmiedet sie bereits Pläne zur höheren Ehre des Gefallenen Alveraniars – Pläne, in denen Xeraan nicht mehr vorkommt.

Azaril Scharlachkraut

MU 16	KL 15	IN 14	CH 17	FF 16	GE 17	KK 11
AG 0	HA 1	RA 3	TA 1	NG 5	GG 5	JZ 3
ST 17	MR 18	LE 52	AE 97	AT/PA 16/15 (Rapier)		

Geb.: 983 **Größe:** 95F.

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Herausragende Talente: Ringen 14, Dolche 15, Wurfaffen 12, Körperbeherrschung 12, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 11, Tanzen 10, Bekehren/Überzeugen 15, Betören 13, Lehren 15, alle anderen Gesellschafts-Talente mindestens 7, Geschichtswissen 12, Götter und Kulte 10, Magiekunde 13, Sprachen 14, Gefahreninstinkt 17, Prophezeien 17, Sinnenscharfe 12

Zauberfertigkeiten: alle verbreiteten Elfenzauber, viele Gildenformeln und alle Borbaradianersprüche mindestens meisterlich; kennt auch einige satuarische und druidische Sprüche; ist in der Lage, borbaradianische Formeln aus bestehenden Gildensprüchen herzuleiten

Globoman Guryek, Hohepriester der Tiefen Tochter, Charyptoroth-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis

Vor 50 Jahren als Efferdan Guryek in Vallusa geboren, hat sich der ehemalige Fischer schon früh der Tiefen Tochter zugewandt, die ihm reichen Fang und die Herrschaft über Stürme und Meeresungeheuer versprach. Nachdem er enttarnt wurde und aus Vallusa fliehen mußte, lebte er einige Zeit als Schrecken der Molochen in der Nähe von Skorpsky, floh weiter nach Rulat, wo ihm das Erscheinen der Dämonen-arche schließlich wie eine Offenbarung den weiteren Weg wies.

Daß sein Aussehen darunter litt (er gleicht mittlerweile eher einem Gal'Kzuul als einem Menschen, weswegen er sich außerhalb der kultischen Handlungen auch stets tiefblau verschleiert zeigt), stört ihn, der seine Familie bereits Charyptoroth geopfert hat, eher wenig – Globomans wirklicher Fluch ist es, daß ihm gewöhnliches – efferdgefälliges – Wasser bereits in kleinen Mengen Schaden zufügt, weswegen er praktisch an sein Unheiligtum gebunden ist; außerdem ist er schwerer als Wasser, so daß er ohne dämonischen Beistand untergehen würde wie ein Stein.

Guryek ist nicht gebildet und weiß auch nicht viel um Riten, ist dafür aber um so fanatischer in seinem Glauben und wie ein guter Handwerksmeister in der Lage, seine 'Novizen' zu den besten Lotsen der Blutigen See auszubilden.

Globoman Guryek

MU 15	KL 13	IN 12	CH 11	FF 13	GE 16*	KK 16*
AG 1	HA 6	RA 0	TA 1	NG 4	GG 3	JZ 6
ST 14	MR 14**	LE 71	AE —	AT/PA 16/14 (Stoßspeer)		

Geb.: um 970 **Größe:** 84F.

Haarfarbe: Glatze **Augenfarbe:** tiefblau

Herausragende Talente: Ringen 17, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 10, Schwimmen 18, Orientierung 12*, Alchimie 12, Boote Fahren, Sinnenscharfe 12*

Dämonische Gaben: kann geschändetes Wasser in beliebige Form zwingen (dadurch auch Kampfzauber-ähnliche Effekte), kann Monstrositäten der See herbeirufen; benötigt in verfluchtem Wasser keine Atemluft; gesteigerte Eigenschaften in verfluchtem Wasser

*) In dämonisch verfluchtem Wasser: GE 21, KK 30, Orientierung 20, Sinnenscharfe 20

**) Vollständig resistent gegen Verwandlungszauber oder verwandlungs-ähnliche Kampfzauber



Sharizad'chadída saba Bel'halhar, 'Obristin' der Mactaleänata, Belhalhar-Paktiererin, (Schwarze) Amazone der 15. Stufe

Ihr Name bedeutet 'Eiserner Schmetterling' – und selten wurde ein Kriegsname treffender gewählt: Die 29jährige gebürtige Gorierin ist eine verstoßene Amazone aus Keshal Rondra, die sowohl auf ihre Erscheinung als auch auf ihren Kampfstil Wert legt – und demzufolge genauso schön wie tödlich ist. Daß sie – was Wunder bei ihrem 'Schutzpatron' – Blut als Parfum bevorzugt (will heißen, daß sie in jedem Kampf danach trachtet, so viel Blut als möglich zu vergießen), tut ihrer Schönheit keinen Abbruch, und für ihren Kampfstil – den einer verspielten Katze – ist es stets eine neue Herausforderung.

Elgor Baron von Wickrath (eigentlich: von Blautann und vom Berg), Prälat-Oberst der Schwerter Borbarads, Borbaradianer, Ordenskrieger der 14. Stufe

Der sechsunddreißigjährige, ältere Bruder des mittelreichischen Kriegshelden Alrik vom Blautann galt schon vor der borbaradianischen Invasion als das schwarze Schaf der Familie (mittlerweile wäre 'das schwarzrote Schaf' wohl angebrachter ...), er schlug sich nach der Akademiezeit in Baliho als Söldner in Diensten Al'Anfas und der maraskanischen Rebellen durch und wurde schließlich von Xeraan in seine Dienste genommen. Das Angebot, Borbaradianer-Magie zu erlernen, zum Baron erhöht zu werden und eine eigene Einheit zu kommandieren, hat den genußsüchtigen, aber entschlossenen Söldner fest an den Portifex gebunden – zumindest momentan, denn wie es sich für einen mittelreichischen Recken gehört, hat auch Elgor eine Herzdame, in deren Namen er streitet: Azaril Scharlachkraut ...

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** ab Seite 12 in diesem Band. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*. Querverweise zu Dämonen und Untoten (auf der Landseite Xeraaniens) bzw. charyptothischen Monstrositäten auf der Seeseite finden Sie in den entsprechenden Kapiteln **Transysilien – Galottas Dämonenkaiserreich** ab Seite 71 und **Blutige See** in dem Band **Blutrosen und Marasken** (ab Seite 57).

—Die *Optionalen Kampffregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Balkha'bul, Wächter der Unermeßlichen Schätze, ein dreiehörnter Diener Tasfarels (Dämon, Mz.: Balkhabulim)

Es heißt, daß ein solcher, schon aus der Sage von Ilkhold Zottelhaar bekannter Wächterdämon der 'Kettenhund' im Goldenen Haus zu Mendena ist. Ob dies der Wahrheit entspricht, ist ebenso unbekannt wie das Aussehen eines solchen Dämonen, da noch kein Mensch lebend aus dem Goldenen Haus zurückgekommen ist, um davon zu berichten.

Beschwörung: +22 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: vermutet, Xeraan persönlich bekannt
Dienste und Kosten: Wache (7 ASP und 7 Unzen Gold pro Tag)

Bekannter sind jedoch seine minderen Diener, die *Khidma'kha'bulim*, übergroße Ratten mit zwei Köpfen und einem stachelbewehrten Schwanz, die nur aus unedlen Metallen oder Gesteinen zu bestehen scheinen und von denen häufig kleinere Horden beschworen werden, um bestimmte Wertgegenstände oder Schätze zu bewachen. Es heißt, daß ein Schatz einen bestimmten Wert haben muß, damit sich Balkha'bul bequemt, einen seiner Diener zu schicken. (Und es heißt auch, daß dieser Schatz besagten Wert nicht unterschreiten darf, sonst verschwinden die 'Rostratten'.)

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: vermutet, in den höheren Rängen der Borbaradkirche bekannt
Dienste und Kosten: Schatz bewachen (1 ASP und 1 Unze Gold pro Tag und Wächterdämon)

MU 25 AT 10 (2AT/KR)* PA 16 (2PA/KR) LE 50 RS 6
TP 1W+4 (Biß) GS 14 AU unendlich MR 30 GW 14

*) Die beiden AT richten sich gegen die gleiche Person.

Optionale Kampffregeln: Meute

Entsetzen: +1 / -3

Die Hummerier

»An der sogenannten *Piratenküste* zwischen Vallusa und den Zwergeninseln, vor allem aber im Gebiet zwischen Dogul und Misa, haben sich in den letzten Monden in verlassen Küstendörfern verstärkt die vom Volk sogenannten *Hummerier* eingenistet.

Folgendes ist über diese Kreaturen bekannt: Sie sind zwischen menschen- und ogergroß und ähneln schwarz-roten, aufrechten Hummern. Sie gehen auf einer Vielzahl von Hinterbeinen, ihre 'Arme' hingegen gleichen den Scherenarmen von Hummern und Krebsen. Mit ihnen können sie erhebliche Schäden anrichten und selbst Rüstungen einfach durchdringen. Allerdings sprechen Gerüchte auch davon, daß diese Kreaturen wie normale Krebse ihre Panzer abhäuten müssen – das könnte ein wertvoller Hinweis auf eine mögliche Schwäche sein.«

—Bericht eines Feldagenten an die KGLA-Führung in Gareth

»Es steht fest, daß die als *Hummerier* bekannten Kreaturen unbeschränkt in der dritten Sphäre verweilen können und im Tode einen längerfristig bestehenden Leichnam hinterlassen – eine Einstufung als Dämonen der CPT können wir also ausschließen. Andererseits scheinen sie CPT als ihre Schutzpatronin zu verehren, und es ist bewiesen, daß sie einem dämonischen Schöpfer Menschenopfer darbringen, in deren Verlauf das Opfer bei lebendigem Leibe mittels der Scheren zerstückelt wird. Eine solche Opferzeremonie scheint mehrere Stunden bis zu einem ganzen Tag je Opfer dauern zu können. Ansonsten scheinen sie an Menschen wenig Interesse zu besitzen. Einer artikulierten Sprache sind sie anscheinend nicht mächtig. Untereinander können sie sich offenkundig gut verständigen, wenn wir auch nicht wissen, wie. Wir wissen nichts über ihre Hierarchie und gar nichts über ihre Fortpflanzung, so sie eine besitzen.

Ihre Beziehung zum Magus Xeraan ist nicht offensichtlich. Er scheint zumindest keine Anstalten zu machen, sie zu vertreiben.«

—Bericht eines Spähtrupps der Grauen Stäbe an die ODL-Ordenshochburg zu Perricum



Meisterinformationen:

Bei den 'tobrischen' Hummeriern scheint es sich um eine andere Art zu handeln als jene, die auf offener See angetroffen werden können und die recht eindeutig charyptide Daimonide sind. Wie diese Wesen untereinander in Wechselbeziehung stehen, ist nicht bekannt, es scheint jedoch eine Verbindung zu geben.

Mehr zu den daimoniden Hummeriern, aber auch die Werte der hier vorgestellten 'großen' Hummerier finden Sie im Band **Blutrosen und Marasken** ab Seite 75.

Isyahadin, Schenker des Irrsinns, der Verwirrer der Sinne, ein Sechshehörnter (Dämon, Mz. (so vorhanden): Isyahadinim)

Dieser mächtige Dämon wurde von Borbarad höchstselbst beschworen, um die Amazonenfeste Löwenstein anzugreifen – und er zeigt keine Anstalten, von dort zu weichen, auch wenn die Mactaleänata sich offensichtlich irgendwie mit ihm 'arrangiert' haben. Mehr zu diesem Dämon finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 158f.

Entsetzen: +0 / -4

Kämpferin der Mactaleänata

Diese etwa 150 auf Löwenstein und in Mendena stationierten Kämpferinnen, die auch 'Schwarze Amazonen' genannt werden, bilden neben der Unbesiegbaren Legion die Kerntuppe von Xeraans Imperium. Die fanatischen Amazonenjägerinnen, Rondra-Hasserinnen und Belhalhar-Paktierinnen (fast ohne Ausnahme) werden bisweilen einem von Xeraans Prälaten zur Seite gestellt, wenn auf einen zahlungsunwilligen Baron Eindruck gemacht werden soll. Ansonsten ziehen sie in kleinen Trupps marodierend durch die Lande und versuchen, alle Reste des Rondraglaubens auszutilgen. Wegen ihrer Kampfkraft und Unberechenbarkeit sind sie auch bei vielen Söldnertrupps hoch angesehen, von denen sie schon so etliche zu Borbarad und Belhalhar 'bekehrt' haben. Sie sind meist mit Säbeln oder anderen Scharfen Hieb- waffen bewaffnet und mit Plattenteilen mit Dornen, dazu Schallern und schweren Stiefeln gerüstet. Sie sind meist mit Booten auf den Flüssen und in den Küstensümpfen Xeraaniens unterwegs, da kein Pferd sie tragen will.

MU 17 KL 11 IN 12 CH 11 FF 13 GE 16 KK 16
ST 8 MR 14 LE 60 AE –
AT/PA 15/14 (Säbel) RS 6

Herausragende Talente: Scharfe Hieb- waffen, Raufen, Schuß- waffen (Armbrüste), Selbstbeherrschung (häufig auf 20 oder höher wegen ihres Belhalhar- Paktes), Orientierung, Sinnschärfe (Blutgeruch), viele weitere körperliche Talente

Kämpfer der Schwerter Borbarads

Diese aus ehemaligen Söldnern handverlesene Truppe stellt so etwas wie die 'Tempelgarde' der Borbarad-Religion dar. Die Schwerter Borbarads zählen momentan noch weniger als 100 Kämpfer, die zwar nur durchschnittlich befähigt, aber überdurchschnittlich motiviert (will heißen: gut bezahlt und daher für xeraanische Verhältnisse gering bestechlich) und ausgerüstet sind – schließlich sind sie es, die die Prälaten auf ihren Geldtransporten begleiten.

Ihre 'Ordenstracht' besteht aus schwarzen Kürassen, geschwärtzten leichten Plattenteilen an Armen und Beinen, einem schwarzen, offenen Helm mit rotem Federbusch und einem roten Skapulier mit der schwarzen Dämonenkrone auf der linken Brustseite. Trupps von je 13

Kämpfern und Kämpferinnen werden von einem Prophet-Leutnant geführt, die gesamte Truppe von Prälat-Oberst Elgor von Wickrath.

MU 14 KL 9 IN 12 CH 7 FF 11 GE 14 KK 17
ST 10 MR 7 LE 50 AE – AT/PA 14/12 (vornehmlich Äxte)

Herausragende Talente: Äxte und Beile, Klettern, Selbstbeherrschung, Fährten- suchen, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Sinnschärfe

Khidma'kha'bul (Dämon, Mz.: Khidma'kha'bulim)

Ein niederer Diener Tasfarels aus *Balkha'bul's* Gefolge, siehe dort.

Shruuf, der Vernichter, der Feiste Blutsäuer, ein vier- gehörnter Diener Belhalhars (Dämon, Mz.: Shruufya)

Es heißt, daß Xeraan zwei dieser vogelbeinigen, tentakelbewehrten Kampfmaschinen als persönliche Leibwache und als 'Kommandanten' der Unbesiegbaren Legion gebunden habe (Dienst: Manifestation, 77 ASP; Besondere Eigenschaft: Regeneration (wenn manifestiert)), doch sind diese noch nicht in Erscheinung getreten. Es heißt auch, daß er Experimente zur Verschmelzung von Ogern mit Shruufya an- gestellt habe, doch auch über diese Versuche ist nichts bekannt. Mehr zu den Shruufya erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 167.

Optionale Kampfgregeln: Tentakel- angriff, Niederschlagen

Entsetzen: +2 / -2

Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith

»Die sogenannte Unbesiegbare Legion als nur Xeraan selbst unterstehende 'Portifikale Garde' stellt einen seiner wichtigsten Machtfaktoren dar: Die Schaffung dieser Wesen reicht noch vor die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad zurück. Bei der seinerzeit in vielen Gazetten gemeldeten Kinder- verschleppung von Ruthor wurden mehrere Dutzend Halbwüchsige von den Küsten des Horasreiches zwischen Bethana und Grangor entführt. Der Magus Xeraan als Drahtzieher dieser Unternehmung hat danach an ge- heimgehaltenem Orte mit diesen bedauernswerten Seelen verbotene Expe- rimente durchgeführt, in deren Verlauf er sich bemühte, Zantim aus der Domäne des BLH mit diesen Sterblichen zu dem zu verbinden, was wir heute Dämoniden nennen. Eine Anzahl der bedauernswerten Opfer – wir schätzen derzeit ihre Zahl auf grob fünfzig – überlebte, auch wenn über ihren Geisteszustand nur traurige Spekulationen angebracht sind.

Heute sind diese die daimoniden Elitekrieger des Xeraan. Ihre Benennung als Legion impliziert, daß ein jeder die Kampfkraft von einhundert mensch- lichen Soldaten besitzt, und, bei den Göttern, das ist zumindest nur eine geringe propagandistische Übertreibung. Die dämonischen Komponenten machen sie gegen herkömmliche Waffen beinahe immun. Ihnen ist die über- menschliche Geschwindigkeit und unnatürliche Wendigkeit der Zantiden zu eigen, ebenso deren Furchtlosigkeit. Sie sind sicher den ursprünglichen Dämonen etwas unterlegen, doch das wird durch ihre unbezweifelbare Be- fähigung ausgeglichen, dauerhaft in der Dritten Sphäre zu verweilen, ohne ihren Schöpfer und/oder Beschwörer noch astrale Kraft zu kosten.«

—Bericht eines Spähtrupps der Grauen Stäbe an die ODL-Ordenshochburg zu Perrium

»So gibt es nur ungenaue Beschreibungen: Einig sind sich alle über das unaufhörliche Heulen der Angreifer, ein hellstimmiges Gejohle wie von Kinderstimmen, aber von einer Blutgier, die jeden erschauern läßt. Das Brüllen, heißt es, befreit sich aus ihrer Kehle und springt den Gegner an, als sei es selbst ein Raubtier. Sie sind rabiater als tollwütige Khoramsbestien und greifen mit unmenschlichen Sprüngen an. Die Blutgier läßt sie die Krallen wetzen und, wenn sie den Feind nicht sofort erreichen, das eigene



Fleisch zerschinden. Ihre Leiber sind entstellt von Feuer und Stahl, und sie bluten, wenn man sie trifft. Aber es heißt, daß Gegner, die sie trafen, verschlungen wurden: Rippen brachen durchs Fleisch und schnappten wie gierige Krepsscheren nach dem Feind. Klauen, Hörner, Klingen fahren aus den Leibern, schwarzblaues Blut verätzt Fleisch und Stahl. Ihre Waffen lodern in schwarzem Feuer, aber ihr Leib ist es, der den Feind zerfetzt.»
—Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes, Akademie Schwert und Stab zu Gareth

»In einer Stunde wirst du ohnehin tot sein. Er wird nicht lange ruhen. Nicht, solange dein Blut so schön warm ist.« Ihre Zunge fuhr gierig über die vielfach gespaltenen Lippen. Dann flüsterte sie verstohlen: »An Ruthor kann ich mich kaum noch erinnern, aber an das Meer, an dem wir spielten. Doch das Schiff nahm uns mit. Dann der Schmerz ... immer der Schmerz.« Sie krümmte sich unter Erinnerungen. Überall trug sie diese kreisrunden Narben – dutzendfach von innen aufgebrochen. »ER zeichnete unsere Stirnen. Seit damals ist die Hitze da.« Sie legte eine Hand mit zersplitterten Nägeln auf meinen Arm und wisperte: »Er ist glühend heiß: Als sie uns vor Warunk mit Öl beschütteten, begann es zu brennen.« Sie schüttelte den Kopf und kicherte. »Ich glaube, es war in Charypso, wo wir gegeneinander antraten, um die stärksten Leiber auszulesen. Wir töteten Radolfo – meinen eigenen kleinen Bruder. Die meisten Kinder starben damals.« Blutige Tränen tropften über ihre vernarbten Wangen. Dann stieß sie zähnebleckend vor: »Wir haben auch viele Zuschauer getötet.« Sie wick wieder zurück, ihr Kopf schüttelte, nein, pendelte hin und her. »Ich kann ihn fühlen«, sagte sie schüchtern wie eine Braut, »in meinen Knochen. Mein Fleisch liebt er nicht, aber mein Blut und meine Knochen.« Sie schlug die Hände vors Gesicht. »Mach, daß es nicht weh tut.« Ich sah, wie aus den Fingerknöcheln schwarze Stacheln wuchsen. »Es wird wieder weh tun«, plapperte sie, während ihr Blut zu rinnen begann, »aber nicht so weh wie es dir tun wird ...«
—aus einer Erzählung der Rondriga vom Amboß, vermutlich einzige Überlebende einer solchen Begegnung

Xeraan schuf die Daimoniden angeblich nach dem Vorbild von Belhalhars Legion von Yaq-Monnith. Der Dämon in den 12- bis 18jährigen erwacht, sobald sich ein Lebewesen auf 21 Schritt nähert, und greift prinzipiell an. Ausgenommen sind andere Unbesiegbare sowie Xeraan, der ein Blutamulett Belhalhars trägt.

Die Werte eines Unbesiegbaren:

MU: 30 **AT:** 15 (2 AT/KR) **PA:** 10 **LE:** 30 **RS:** 2/8*
TP: 2W+2 (Klauen); 1W+4 (Auswüchse) **GS:** 8 **AU:** unendlich
MR: 15

*) Der Wirtskörper, Lederwamsträger, kann normal verletzt werden. Allerdings kann kein nicht-magischer Treffer mehr als 8 TP anrichten: alle stärkeren Treffer stoßen im Inneren auf den Dämon. Außerdem regeneriert der Körper 2W6 LP je KR! Fällt die natürliche LE unter 0, 'stirbt' der Körper, regeneriert aber 2W6 LP je SR, bis er wieder aktiv wird.

Optionale Kampfbregeln: Niederschlagen

Entsetzen: +1 / -1

Wenn sie als Heerhaufen eingesetzt wird, führt die Legion eine magische Standarte mit, die mit einem (real) lodernden Pentagramm verziert ist und die eine Zone von 49 Schritt Radius erzeugt, in der die Kampfwerte der Daimoniden nochmals verbessert sind. Außerhalb dieses Radius können die meisten Daimoniden nicht mehr regenerieren; nur bei einer Handvoll Krieger ist die Daimonidisierung so permanent, daß sie den Wirkungskreis der Standarte verlassen können; diese setzt Xeraan selten als Kundschafter oder Attentäter ein.

Der Dämon selbst kann nur durch magische Waffen verletzt werden, die zudem den hohen RS durchbrechen müssen. Gegen Magie hat er typische dämonische Immunitäten. Wird der Dämon vernichtet, erleidet der Wirtskörper alle jemals regenerierten Wunden und zerfällt dabei vermutlich schlagartig.

Der Wirtskörper kann jedoch mittels REVERSALIS MUTABILI oder durch einen PENTAGRAMMA vom Dämon befreit werden – dies hat zwar ebenfalls den Zerfall des Wirtskörpers zur Folge, aber immerhin kann die menschliche Seele auf diese Weise errettet werden.

Weißer Hetzer oder Tobrischer Karmanath (Agrimoth-Daimonid)

Mehr über diesen Daimoniden mit den zwei Wolfsköpfen, der auch den Prälaten Xeraaniens als 'Hetzhund' dient, finden Sie auf Seite 77.

Zant, das Vielzahnige Maul, ein niederer Diener Belhalhars (Dämon; Mz.: Zantim)

Neben ihrer Präsenz als 'Väter' der Unbesiegbaren Legion werden die Säbelzahniger-Dämonen bisweilen auch vom Portifex höchstselbst, der sie angeblich auch binden kann (Dienst: Manifestation, 49 ASP; Besondere Eigenschaft: Regeneration (wenn manifestiert)), gegen zahlungsunwillige Piraten und Prälaten gehetzt. Mehr zu den Zantim erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite 173.

Optionale Kampfbregeln: Niederrennen, Sprung/Niederwerfen

Entsetzen: 0 / -4



Das freie Tobrien nach der Besetzung

»War das Herzogtum vor dem Kriege aufgeteilt in die Marken Drachenstein und Osterfelde, die Grafschaften Misamund und Mendena sowie die Landgrafschaften Tobimora und Ysilia, so verbleibt dem Freien Zwölfgöttlichen Tobrien jetzt nur mehr ein kleiner Teil Ysiliens, Tobimoriens und fast gänzlich die Mark Drachenstein.

Begrenzt von den großen Bergen der Schwarzen Sichel im Westen und der Drachensteine im Norden, vermögen wir nur noch über den Sichelstieg und einige schwer zugängliche Pässe in den Drachensteinen mit dem Rest des Reiches oder dem Bornlande in Kontakt zu treten.

Im Süden verläuft die Grenze von der Misa zum Tizam (durch die Baronien Schwürhofen und Nordweide und an der Südgrenze der Baronie Heidlingen), am Tizam nach Süden bis zur Grafenstadt Ebelried, welche wir zur Festung ausgebaut haben, dann entlang der Tobimora und des Kevân (bei der Feste Kleinwardstein) sowie entlang des Sichelstiegs, wiewohl letztere Grenze – gerade wegen der Aktivitäten des Drachen Lessankan – mehr als umstritten ist.

Im Süden und Südwesten stehen uns die Truppen des selbsternannten Kaisers Galotta gegenüber; in Schwürhofen auch (durchaus kleinere) Kontingente des verrückten 'Portifex' Xeraan.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Die Drachensteine

»Die eigentlichen Drachensteine, ein Granit- und Kalkgebirge von gut 3.000 Schritt Höhe, erheben sich in bizarren Kegeln, veritablen Pyramiden, grotesken Massiven, durchzogen von tiefeingeschnittenen Tälern und bisweilen verbunden von steinernen Graten und Brücken, aus dem transsylvanischen Hochland. Die höchsten Gipfel sind der Blutberg, der Feuerkogel, der Drachenthron, Apeps Säule, Hohe Warte, Dämonenkrallen und der Silberturm; die einzigen gangbaren Pässe sind das Ornaldsjoch und das Raulsjoch. Die Bevölkerung in diesem urtümlichen und großteils unwirtlichen Gebirge war von jeher klein (auf tobriischer wie auf bornischer Seite), ist jedoch durch viele Flüchtlinge aus den Grafschaften Tobimora und Ysilia deutlich angewachsen. Diese siedeln nun im Vorland, um die provisorische Hauptstadt Perainefurten und entlang der im Wiederaufbau befindlichen Paßstraßen. Durch die Drachensteine schlängelt sich nur eine einzige halbwegs gangbare Straße, die natürlich jetzt zunehmend an Bedeutung gewinnt. Sie führt von Perainefurten über das Raulsjoch bis in das Tal der Türme und von dort weiter ins Bornland.

Wie Ihr sicherlich wißt, herrscht seit Jahrhunderten in den mitnächtlichen Gebirgszügen Tobriens der Kaiserdrache Apep nahezu unangefochten (und nur der Purpurwurm Isladir neigt dieser Tage nicht sein Drachenhaupt vor ihm); einst galt Apep als Menschenfeind, doch seit neuestem wird er von den Menschen ehr- und hoffnungsvoll Markwart der Drachensteine und Heerwart Tobriens geheißt: Unter schwierigsten Bedingungen und nach zähen Verhandlungen ist es mir gemeinsam mit Seiner kaiserlichen Hoheit Prinz Storko von Gareth gelungen, den Drachen davon zu überzeugen, den Tobriern hilfreich zur Seite zu stehen. Der Pakt besagt, daß Apep sich nicht auf die Seite unseres gemeinsamen Widersachers schlägt, sondern seine Kraft und Macht für Kaiser, Herzog und die Zwölfgöttliche Ordnung einsetzen wird. Der Herzog entsandte daraufhin seinen Vetter, Prinz Pelmen Grimwulf von Ehrenstein, als Emissär in das Tal der Türme. Im Gegenzug kam Dracodan von Misaquell an den herzoglichen Hof nach Perainefurten, um des Drachen Wortführer und Botschafter zu sein. Nicht, daß Exzellenz Dracodan unerwünscht wäre, allein sein ständiger Begleiter – ein Mecker-

drache namens Goldmälchen – sorgt immer wieder für turbulente Begebenheiten, die sich durchaus störend auf den ohnehin schon schwierigen Tagesablauf hier vor Ort auswirken.

Als Heerwart Tobriens verfügt der Drache zudem noch über die Unterstützung einer kleinen Schar äußerst effektiver und schnell einsatzbereiter Kämpferinnen: den Amazonen aus der Festung Yeshinna. Leider ist auch mir der exakte Standort dieser Amazonenburg nicht bekannt, doch weiß ich, daß sie schlagkräftig und kampfesmutig sind, wie man es von ihnen gewohnt ist, und daß für die Kriegerinnen von Königin Antiarna die Schicksale von Löwenstein und Kurkum noch lange nicht vergessen sind.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Das Tal der Türme

Das Tal der Türme ist das Zentrum menschlicher Ansiedlung in den Drachensteinen und liegt zwischen den hochaufragenden Bergen Apeps Säule (dort soll sich nahebei auch Apeps Hort befinden) und Feuerkogel. In einem langgezogenen Talkessel finden sich hier vier Dörfer mit alttümlichen, geduckten Gebäuden (und jeweils einem hochaufragenden Turm in der Dorfmitte) und einige einzelne Gehöfte. Die Dörfer haben sich über die letzten Jahrhunderte offensichtlich gut selbst versorgt; immerhin finden sich hier eine Brauerei, eine kleine Eisenerzgrube, einige Schmiede, große Schaf- und Ziegenherden sowie drei Schreine (für Travia, Peraine und Rondra).

Bemerkenswert ist, daß es hier einen tief verwurzelten Wolkult mit regelmäßigen Tieropfern gibt, der wohl auf den Nivesen Erm Sen zurückgeht, einen berühmten Schwertmeister und Offizier des Kaiserlichen Kamelkorps aus dem (ersten) Khomkrieg, der auch in Ysilia als Fechtlehrer tätig war und der sich im Alter hierhin zurückzog und auch hier begraben ist. In diesem Zusammenhang ist auch immer wieder von menschenähnlichen Wolfswesen die Rede.

Trotz der abgeschiedenen Lage sind die Einwohner des Tals der Türme freundlich und aufgeschlossen, wenn auch sehr abergläubisch, was Drachen, den Hl. Erm Sen und die Wölfe der Umgebung angeht.

Bis ins Jahr 1007 waren die Ansiedlungen quasi unbekannt und wurden von der großen Phileasson-Expedition neu entdeckt; vier Jahre später nahm Walpurga von Löwenhaupt das Tal unter seinem alten Namen Nissingen für das Reich in Besitz. Die Paßstraße von Ysilia über Perainefurten und das Raulsjoch führt durch das Tal und schließlich weiter nach Irberod und ist in letzter Zeit wieder deutlich stärker genutzt als vor der Invasion.

Nomineller Vogt der Ansiedlung ist seit dem Bund von Greif, Wolf und Drache Prinz Pelmen Grimwulf von Ehrenstein, dem die Schulzen der vier Dörfer Nissingen, Glauten, Gerlara und Wollhus unterstehen – doch in Wahrheit herrschen hier allein die Drachen, und der erste unter ihnen ist Apep der Ewige.

Die Amazonenfeste Yeshinna

Stolz und schön liegt die Felsenburg Yeshinna auf einem flachen Berg, dessen Fuß in weitem Bogen von einem Gebirgsfluß umflossen wird. Steil und schmal ist der Grat, der den Reiter hinauf zur Vorburg im Süden trägt, wo ein Teil des Gesindes wie Schmiede, Hufschmiede und Wagner der Burg wohnen.



Zu einem weiteren Hof gelangt man durch einen Gang durch den Berg in den nördlichen Bereich, wo Ställe für Hühner und Schweine liegen, des weiteren Gesindequartiere. Dieser größere Hof ist durch

ler Welferode und Tizamsauen bedacht und auch hier leichte Erdwälle und Palisaden errichtet.

In Peraineufurten selbst steht derzeit das I. tobrische Landwehrregiment Herzog Firutin sowie Teile des Leibgarde-

Gebäude und Mauern zweigeteilt, im mittleren Bereich finden sich das Küchen- und das Backgebäude sowie eine Hütte, in der Wolle versponnen und schließlich gewoben wird.

Der hinterste Bereich der Burg umfaßt Pallas, Rondra-Tempel und Bergfried. Hier wohnen und üben die Amazonen, auch wenn Arbeiten mit dem Pferd häufig im Vorhof oder unten vor der Burg auf dem Übungsplatz stattfinden.

An der nördlichen Steilwand erreicht man über eine kleine Pforte in der Mauer einen auf einer tieferliegenden Terrasse angelegten Kräuter- und Gemüsegarten. Von dieser Bergstufe führt die in den Felsen gehauene Treppe weiter hinab zu einem Anlegesteg, wo meist zwei kleine Ruderboote liegen.

Königin Yeshinna ist seit Ende 28 Hal Thesia Gilia von Kurkum, die ihrer Mutter Yppolita als Königin aller Amazonen nachgefolgt ist. Die ehemalige Herrscherin, Antiarna, steht ihren Amazonen jedoch noch immer als Reitmeisterin vor, also als ranghöchste Offizierin nach der Königin.

Durch ihre fast uneinnehmbare Lage und den Schutz – oder zumindest die Duldung – Apeps besitzt Yeshinna in den südlichen Drachensteinen eine ideale Position, um Ausfälle oder Rettungsaktionen auf die Truppen Yol-Ghurmaks zu reiten.

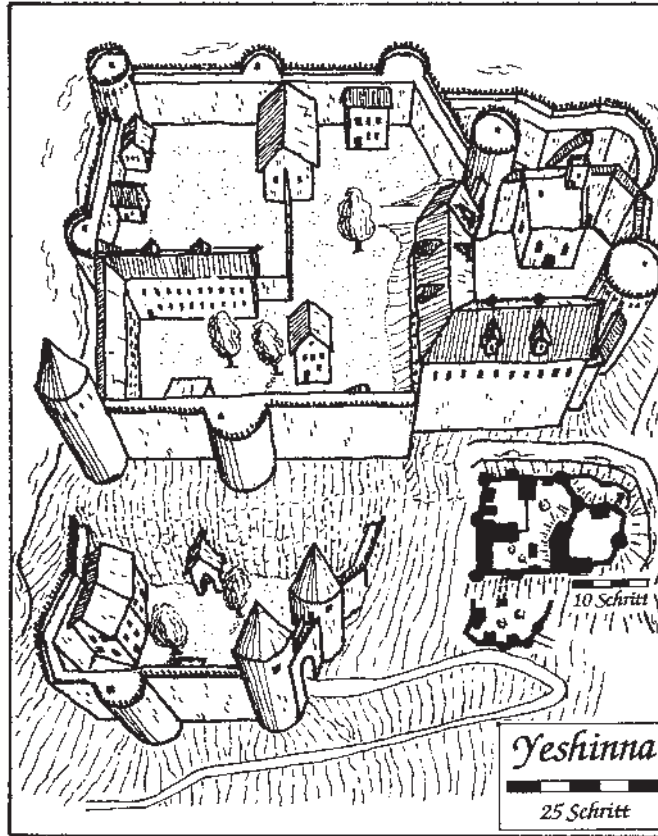
Der Pakt mit Apep hat unter den Bediensteten und Bauern der Umgebung schon für wilde Gerüchte gesorgt, denn welche Gegenleistung könnte eine Burg weiblicher Kriegerinnen einem Drachen wohl bieten ...? Tatsache ist, daß junge Amazonen bisweilen die Burg verlassen, um bei dem Kaiserdrachen zu leben.

Meisterinformationen:

Weitere Informationen zu den Drachensteinen, zum Tal der Türme und zur Amazonenfeste Yeshinna finden Sie im Heft **Das Land an Born und Walsach** auf den Seiten 110f.

Peraineufurten

»Das kleine Dorf Peraineufurten, gelegen am Oberlauf des Fließchens Tizam im nördlichsten Zipfel Tobimoriens, erkoren wir nach dem Auszug aus Ysilia zum vorübergehenden Herzogensitz. Als Residenz Seiner Hoheit dient nun der befestigte Gutshof eines ansässigen Peraine-Klosters, während alle Bewaffneten in unmittelbarer Umgebung zum Klosterhof in Zeltdörfern und notdürftigen Hütten Unterkunft gefunden haben. Die Zahl der vielen Flüchtlinge und Kämpfer in Peraineufurten und den umliegenden Weilern übersteigt derzeit 3.500 Personen. Nach über einjähriger Bauzeit sind vor einigen Wochen die letzten Befestigungsanlagen rund um das Dorf fertiggestellt und bemannt worden. Dabei wurden auch die nahegelegenen Wei-



zog Firutin sowie Teile des Leibgarde-regimentes Wolfengarde und der verdienten Söldnertruppe Sturmbanner. Einige hundert Freiwillige aus allen Provinzen des Reiches und Flüchtlinge aus dem gesamten Herzogtum sorgen dafür, daß aus dem kleinen, ruhigen Dörfchen eine lebhaftige Kleinstadt geworden ist. Ich wäre Euer Hochwohlgeboren zu tiefstem Dank verpflichtet, wenn Ihr Euren Einfluß geltend machen könntet, um den Menschen in und um Peraineufurten Hilfsgüter jeglicher Art zuzusenden.«
—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

Meisterinformationen:

Nun, nach der Schlacht an der Trollpforte und dem Ende Borbarads, stellt sich die Situation in der provisorischen Hauptstadt des Freien Tobriens wie folgt dar: Die Bevölkerung ist auf etwas mehr als 4.000 Personen angewachsen, die auf die mittlerweile allesamt befestigten Orte Peraineufurten, Welferode und Tizamsauen verteilt sind und von denen gut die Hälfte unter Waf-

fen stehen (gegliedert in 14 Landwehrkompanien, davon sechs als Schützen ausgestattet, 12 Gardebanner, davon drei als Schützen, zwei Schwadronen leichte und eine Schwadron schwere Reiterei, eine Kompanie des Sturmbanners sowie die Haustruppen der hier versammelten Adligen, dazu einige Bolzengeschütze zur Abwehr von Karakil-Angriffen).

In Peraineufurten selbst finden sich viele Gewerbe, die den Kriegsanstrengungen und der Versorgung der Bevölkerung gewidmet sind, einige Schenken und Gasthäuser sowie Tempel oder zumindest Schreine aller Zwölfgötter. Die meisten Tobrier wohnen mittlerweile in großen Blockhäusern, wenn auch immer noch etliche in Zelten hausen müssen; einiges Land wurde in der Umgebung zusätzlich urbar gemacht.

Die einzige weitere erwähnenswerte Siedlung im Freien Tobrien ist die ehemalige Grafenstadt Ebelried an der Mündung des Tizam in die Tobimora, die so etwas wie einen vorgeschobenen Posten bildet. Hier leben so gut wie keine Zivilisten mehr, seit die Heerhaufen Galottas am Südufer der Tobimora und am Ostufer des Tizam ihre Lager bezogen haben, von wo aus sie mit schweren Katapulten die Stadt langsam Haus für Haus in Trümmer schießen. Die hier stationierten Verteidiger (etwa von Regimentsstärke) haben jedoch mittlerweile die Keller der Häuser miteinander verbunden und Gräben ausgehoben und bewegen sich vornehmlich des Nachts. Hin und wieder überquert ein Stoßtrupp einen der Flüsse, um eines der gegnerischen Geschütze zu beschädigen, aber es scheint, daß Galottas Truppen hier den längeren



Atem und die bessere Versorgung haben. Aber gerade deswegen kann und darf Ebelried nicht aufgegeben werden.

Das Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis

»Während des Edlenrates im Jahr 27 Hal versammelten sich im Kloster von Perainefurten Abgesandte aller zwölf Kirchen und gründeten das Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis. Im Verlaufe der ersten Zusammenkunft schleuderten die Geweihten im Beisein des erhabenen Schwerter der Schwerter, des Herzogs und Adliger vieler mittelreichischer Provinzen einen zwölfeinigen Bannfluch auf die Bestie, die derzeit die Lande der Warunkei und Tobriens verheert und die Omegatherion genannt wird. Den Berichten einiger Späher der tobrischen Wolfsführte (der Widerstandsbewegung in den besetzten Gebieten) ist zu entnehmen, daß der Fluch bereits Wirkung zeigt und die Kreatur vergehen läßt. Den Zwölfen in Alveran sei's gedankt!

Derzeit halten sich als ständige Vertreter ihrer Kirchen nur einige der zwölf Geweihten in Perainefurten auf, namentlich Seine Eminenz Luceo de Guhné als Vertreter der Praioskirche, Hochwürden Ignatius Darbelstein, ehemals Hochgeweihter des Ingerimm zu Mendena, jetzt Vertreter des Hüters der Flamme im Konzil, Seine Gnaden Silvan Effardan als Gesandter der Efferd-Kirche, Hochwürden Adebar von Ilsur für die Kirche der Her-rin Peraine, Seine Gnaden Shedrah Al-ban-Ehro Ibn Dorda und Seine

Gnaden Iacius Kumbrana, beides Vertreter der Boronkirche, wobei Seine Gnaden Kumbrana den alafanischen Zweig der Kirche vertritt. Für die Kirche der alveranischen Leuin spricht derzeit in Absentia des Gesandten Hochwürden Ritter Wulfhelm Kilfenoras dessen Adjutant, Seine Gnaden Bärfried von Aarbinge.

Erwähnenswert ist sicherlich, daß den Vorsitz des Konzils ein Vertreter des Bundes des Wahren Glaubens, Bruder Ancorium von Mantrash'Mor, inne hat. Die restlichen Geweihten befinden sich auf Rundreisen oder an der Front, so daß meist nur ein Teil des Konzils in den Beratungen anzutreffen ist.«

—Delo von Gernotsborn an Dexter Nemrod

»Hier möchte ich einstweilen schließen. Ich hoffe, Euer Hochwohlgeboren verfügt nun über ausreichende Kenntnis die Tobrier, ihr Land und ihre Lebensweisen betreffend. Gerne werde ich Euch beizeiten mehr berichten, jedoch soll dies für den Anfang genügen. In der Hoffnung, alsbald wieder besseren Zeiten entgegensehen zu können, und auf Eure Unterstützung und die des Reiches stützend, verbleibe ich mit der allergrößten Hochachtung vor Eurer Persona

Delo von Gernotsborn, Kanzler der tobrischen Lande

Für Alveran, das Reich und für Tobrien!«

—Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler, in seinem Rapport an S. Exzellenz Dexter Nemrod

Persönlichkeiten des Zwölfgöttlichen Herzogtums Tobrien

Seine Hoheit Bernfried von Ehrenstein j.H., Herzog von Tobrien

Der älteste Sohn des vor Mendena gefallenen alten Herzogs Kunibald hat mit seinen 35 Jahren weit mehr Schicksalsschläge hinnehmen müssen als manch anderer Adliger im Reiche Rauls: In der Jugend zum Reichsverräter Answin von Rabenmund in Knappschaft gegeben, wurde er zum Spielball der Intrigen des Usurpators. Im Jahr 26 Hal fällt der Vater beim Ansturm der Schwarzen Horden auf Mendena vor den Toren der Grafenstadt und kurz darauf sein jüngerer Bruder Dietrad, Gemahl der heutigen Weidener Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, bei der Schlacht von Eslamsbrück. Ein entfernter Verwandter des Herzogs, Arngrimm von Ehrenstein m.H., schwingt sich hohnlachend zum Gegenherzog auf und erweckt den gefallenen Bruder zu untotem Leben, dem nur das Eingreifen einer beherzten Schar wagemutiger Recken ein borongefälliges Ende bereiten kann.

Kurz nach den Ereignissen um Prinz Dietrad wird der Herzog selbst von einem niederhöllischen Streich tödlich getroffen, und einzig dem Eingreifen des Hl. Jarlak, dem Urahn des Herzogs, ist es zu verdanken, daß Bernfried von Ehrenstein noch unter den Lebenden weilt. Während des Kampfes um die Herzogenstadt Ysilia im Tsa 27 Hal bricht Herzogenmutter Faduhenne vor Gram das Herz, und sie verstirbt noch während des ersten Ansturmes auf die Herzogenfeste. Die Ehe mit der Koscher Prinzessin Efferdane von Eberstamm, aus der im Jahre 26 Hal Erbprinz Jarlak hervorgegangen ist, findet ebenfalls beim Fall der tobrischen Capitale ein jähes Ende. Die junge Herzogin stirbt, von einem niederhöllischen Freipfeil, der dem Herzog selbst gegolten hat, tödlich getroffen, in seinen Armen. Innerhalb der knapp zwei Jahre seiner Regentschaft verliert er alles, was er besaß – seine Eltern, seinen Bruder, seine Frau, sein Land, seinen Reichtum.

Seit dem Jahre 27 Hal befindet sich der herzogliche Hof in dem kleinen Örtchen Perainefurten, am Oberlauf des Tizam nördlich der

Grafenstadt Ebelried. Der Herzog selbst ist durch die vielen Schicksalsschläge der letzten Jahre zu einem verbitterten und gebrochenen Mann geworden. Voll Spott und Zynismus kontert er gut gemeinte Vorschläge seiner Berater und stößt mit diesem Auftreten auch hin und wieder einem Gesandten aus den inneren Provinzen des Reiches brüsk vor den Kopf – selbst wenn es sich um den Begleiter einer Hilfsgüterlieferung handelt, der Seiner Hoheit die Grüße seines Grafen oder Fürsten ausrichten will. Hin und wieder aufgerüttelt durch spontane Frontinspektionen oder kleinere Vorstöße in die besetzte Heimat, versucht Bernfried von Ehrenstein derzeit von Perainefurten aus, sein verlorenes Herzogtum zu regieren.

Der Drachensteinrat

Dem Herzog zur Seite stehen die Mitglieder des Drachensteinrates. Das neunköpfige Beratergremium setzt sich zusammen aus:

- dem tobrischen Kanzler **Exzellenz Delo von Gernotsborn**
- dem tobrischen Marschall **Exzellenz Frankwart Gerdenwald**
- dem Erzabt der Draconiter, **Hochwürden Eno Kariolinnen**
- der Landgräfin von Ysilia, **Hochwohlgeboren Yandelind von Spogelsen und Ysilia**
- der Ordensgroßmeisterin des Ordo Defensoris Lecturia, **Llezean von Yyoffrynn-Thama zu Vallusa**
- dem Markwart der Drachensteine, **Apep dem Kaiserdrachen** (meist repräsentiert durch **Dracodan von Misaquell**)
- dem herzoglichen Hofmagus **Magister Thiomar Thiolec**
- dem Illuminatus der Praioskirche für die Dunklen Lande, **Eminenz Luceo de Guhné**
- und dem Vetter des Herzogs und Abgesandten Tobriens im Tal der Türme, **Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein j.H.**



Seine Exzellenz Delo von Gernotsborn, Kanzler der tobrischen Lande

Der mittlerweile 48jährige Krieger aus der tobrischen Baronie Wangelwilden hat nach seinem Abschluß auf der Wehrheimer Akademie bereits während des Ogerzugs und des Orkensturms bewiesen, daß er ein kühner Taktiker und Strategie ist. Im Anschluß an den Krieg mit den Schwarzpelzen ernannte ihn sein Jugendfreund Ucurian von Quellensprung, Leibmeister des erhabenen Schwertes der Schwerter, zum Vogt seiner Baronie Quellensprung in der Grafschaft Mendena und sorgte so dafür, daß aus dem rauhen Krieger ein rauher Lehnsverwalter wurde. Nach kurzer Zeit wurde der Graf zu Mendena auf den Vogt des 'Horns von Mendena' (wie die Baronie Quellensprung im Volksmund genannt wird) aufmerksam und berief ihn als militärischen Berater zu sich in die Grafenstadt.

Während der Invasion kämpfte er in vorderster Front, und er war es auch, der schwerverletzt den toten Herzog Kunibald auf dem Schlachtfeld barg und an vergessenem Ort zur letzten Ruhe bettete. Von der Herzogenmutter zum Träger des Herzogenschwerts Schalljarß ernannt und kurz später vom frisch gekrönten Herzog zum Kanzler erhoben, versieht Delo von Gernotsborn seit dem Jahre 27 Hal seine Pflichten an der Seite des Herzogs. Durch die in letzter Zeit häufiger auftretenden Schwermutsanfälle des Herzogs ist die Rolle des Kanzlers für Tobrien zur wichtigsten überhaupt geworden. Sein diplomatisches Geschick, das sich der alte Wehrheimer in den letzten Jahren aneignen mußte, stellte er unlängst unter Beweis, als er zusammen mit Seiner kaiserlichen Majestät, Prinz Storko von Gareth, die Bündnisverhandlungen mit dem Kaiserdrachen Apep führte und erfolgreich für Tobrien und das Reich abschließen konnte.

Zwar ist der Kanzler nach dem Herzog die ranghöchste Person Tobriens, jedoch läßt er sich auch von dieser Verantwortung nur sehr schwer davon abhalten, sich persönlich auf sein Streitroß zu schwingen, um einem Spähtrupp Entsatz zu bieten oder gar eine Abteilung Soldaten selbst in ein kleineres Grenzscharmützel zu führen. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß er bei der Schlacht um Mendena so schwer am rechten Unterarm verletzt wurde, daß ihm dieser abgenommen werden mußte, weshalb er auch stets mit festgeschnalltem rechten Panzerhandschuh anzutreffen ist. Wer Delo von Gernotsborn einmal im Kampf beobachten kann, wird schnell feststellen, daß er in voller Kettenrüstung auf dem Pferd sitzend das archaische Herzogenschwert oder gar einen schweren Streitkolben mit der Linken ebenso sicher und effektiv zu führen weiß, wie er es mit der Rechten nicht besser tun könnte.

Delo von Gernotsborn

MU 16 KL 13 IN 14 CH 13 FF 10 GE 13 KK 17
AG 2 HA 5 RA 4 TA 1 NG 4 GG 3 JZ 5
ST 14 MR 10 LE 84 AT/PA 19/17 (Schalljarß), 16/14 (Streitkolben)
Haarfarbe: dunkelbraun/graumeliert Augenfarbe: braun
Größe: 91½ Finger Geb.: 23. Ron. 21 v.H.

Herausragende Talente: Linkshändig 17, Körperbeherrschung 11, Reiten 15, Selbstbeherrschung 13, Zechen 10, Etikette 15, Menschenkenntnis 12, Orientierung 10, Götter und Kulte 12, Kriegskunst 15, Rechtskunde 14, Sprachen kennen 11, Staatskunst 15, Heilkunde Wunden 11, Sinnenschärfe 11

Prinz Pelmén Grimmwulf von Ehrenstein j.H.

Der 3 vor Hal geborene Vetter des Herzogs ist seit neuestem als ständiger Gesandter der herzoglichen Familie im Tal der Türme ansässig. Dort fristet er in seinem neuen Amt als Apeps 'Vogt von Nissingen' ein eher karges Dasein. Allein die seltenen Gespräche mit dem uralten Kaiserdrachen und die noch selteneren Gelegenheiten, nach Perainefurten zu reisen oder von dort Besuch zu bekommen, schaffen für den verschlossenen Krieger und Baron zu Kathenberg eine gelungene Abwechslung. Über den tragischen Verlust seiner gesamten Familie, ein Schicksal, das er mit seinem Vetter teilt, ist der schweigsame Pelmén niemals ganz hinweggekommen, und daher ist es bisweilen möglich, daß man ihn häufiger in sentimentaler Stimmung antrifft. Darauf angesprochen, reagiert der Prinz meist unwirsch und aggressiv.

(Eine ergänzende Beschreibung des tobrischen Prinzen finden Sie im Abenteuerband **Im Schatten des Adlers**, enthalten in der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**, auf Seite 59 f.)

Hochwürden Eno Kariolinnen, Erzabt für die Schwarzen Lande vom Heiligen Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens Unserer Göttlichen Herrin Hesinde

Der persönliche Freund und langjährige Berater des Kanzlers hat Tobrien bereits vor einigen Jahren zu seiner Wahlheimat gemacht. Als gebürtiger Thorwaler wurde der 56jährige Erzabt der Draconiter zu Salza vom Abtprimas des Ordens, Erynnion Quendan Eternenwacht, noch vor Ausbruch des Krieges ausgesandt, um im Tobrischen einen Hort für den Orden zu errichten. Durch die Invasion in Mendena wurde dieses Projekt allerdings vorzeitig beendet, und Eno schloß sich den tobrischen Verteidigern an, auch, um ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. So avancierte der ruhige und besonnene Erzabt zu einem unverzichtbaren Ratgeber seines Freundes und des Herzogs, konnte er doch so manch arkanes Phänomen des Krieges auf sachliche und einfache Weise schnell erläutern. Nach dem Bündnisschluß mit dem Kaiserdrachen Apep fand der Drache so sehr Gefallen an dem Geweihten, daß er ihn zu seinem Statthalter in der Baronie Drachenstein erhob. Auf der dortigen Burg Drachenhaupt, dem ehemaligen Sitz der Markverweserin, durfte Hochwürden Kariolinnen sein ursprüngliches Ansinnen in Tobrien, einen Draconiter-Hort zu errichten, in die Tat umsetzen.

Seine Exzellenz Dracodan von Misaquell, Gesandter des Kaiserdrachen Apep am herzoglich tobrischen Hof

Der Vertreter Apeps zu Perainefurten ist eine mysteriöse Gestalt, die während des Kronrats zu Perainefurten das erste Mal erschien und die Anwesenden mit dem Vertragsangebot des Kaiserdrachen überraschte (und damit die Adligen in größte Gewissensnöte stürzte). Über seine Herkunft ist nichts bekannt, zumal er seinen Namen erst seit neuestem führt – vorher nannte er sich 'Neun' und behauptete, sich einen Namen erst verdienen zu müssen.

Dracodan ist für seinen bisweilen bösartigen Spott berüchtigt und gilt als 'Stimme seines Herrn', hat aber in der zweiten Schlacht am Kleinwardstein sowohl seinen persönlichen Mut als auch seine Vertragstreue unter Beweis gestellt. Er ist sehr wißbegierig (um nicht zu sagen, ausgesprochen *neugierig*) und scheint alles Wissen förmlich in sich aufzusaugen.

Ständiger Begleiter Dracodans ist der Meckerdrache *Goldmälchen*, der



seinen Namen wegen geistreicher (und zumeist zeitlich unpassender) Kommentare zu Edlen und Gemeinen gleichermaßen zurecht trägt.

Dracodan von Misaquell						
MU 16	KL 13	IN 14	CH 13	FF 13	GE 17	KK 15
AG 0	HA 0	RA 3	TA 0	NG 6	GG 6	JZ 4
ST ??	MR 21	LE 62	AE 86	AT/PA 17/17 (Stoßspeer)		
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: bernstein						
Größe: 94 Finger Geb.: wirkt wie Mitte Zwanzig						

Herausragende Talente: Linkshändig 14, Fliegen 12, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 18, Etikette 10, Menschenkenntnis 14, Schätzen 11, Fährtensuchen 10, Orientierung 10, Wettervorhersage 14, Wildnisleben 10, Alte Sprachen 10, Geschichtswissen 12, Kriegskunst 10, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Krankheiten 12, Sinnesschärfe 16

Zauberfertigkeiten: Es heißt, daß er sich auf einige Zauber aus den Bereichen Beherrschung, Hellsicht und Verständigung recht gut verstehe und zudem einige bislang nicht gesehene Manipulationen des Elements Feuer beherrsche.

Ihre Majestät Thesia Gilia von Kurkum, Königin der Amazonen

Als Erbprinzessin des Thrones der Königin aller Amazonen sah Thesia Gilia, Yppolitas Tochter, hohe Erwartungen in sich gestellt. Kein Wunder, daß sie schließlich daraus ausbrach und Kurkum an der Seite ih-

res elfischen Geliebten Lindion Dunkelhaar verließ, um ein eigenes Leben zu führen. Eine schicksalhafte Entscheidung, die sie die Vernichtung Kurkums in der Fremde überleben ließ, sie jedoch jeglichen Selbstvertrauens beraubte. In langen Bemühungen scharte sie zunächst ein Heer um sich, um Borbarads Truppen in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zu stellen, wo sie selbst den sechsgehörnten Karmoth besiegte. Von Rondra als neue Königin der Amazonen akzeptiert, führte sie Kriegerinnen aus den verbleibenden Burgen Yeshinna und Keshal Rondra in die Dritte Dämonenschlacht, an ihrer Seite Frauen, die sich Rondras Gnade erkämpfen wollten. Nun herrscht Gilia in der Amazonenburg Yeshinna in den Drachensteinen und führt von dort den Kampf gegen die Schergen der Dunklen Lande im Namen Rondras.

Thesia Gilia von Kurkum						
MU 17	KL 12	IN 13	CH 14	FF 10	GE 15	KK 15
AG 1	HA 4	RA 3	TA 2	NG 5	GG 2	JZ 5
ST 12	MR 12	LE 71	AE/KE –			
AT/PA 17/16 (Valaring, TP 1W+6				RS 4		
Größe: 92 Finger		Geb: 13. Ron. 995				
Haarfarbe: weißblond			Augenfarbe: blau			
Herausragende Talente: Ringen 13, Scharfe Hieb Waffen 15, Schußwaffen 12,						
Reiten 13, Etikette 7, Kriegskunst 11, Gefahreninstinkt 12						

Beilunk – die Gleißende, Perle des Radromtals

»Beilunk ist ein Eiland des Lichtes inmitten der finsternen Fluten. Wer es wagt, Hand an dieses Bollwerk, welches uns der Götterfürst in seiner unendlichen Gnade gewährt hat, zu legen, der sei von PRAios verflucht. Sein vernichtender Zorn wird der meine sein. Wer jedoch diese letzten Tage der Prüfung treu und unverbrüchlich zum Herren Alverans steht, der wird den Guldernen Lichtpalast schauen ...«

—Gwidühenna von Faldahon, Fürst-Illuminierte von Beilunk, in ihrer Ansprache zum 1. Praios 29 Hal

In der Tat, das heutige Beilunk gleicht einer Insel. Die Haupt- und Hafenstadt der gleichnamigen Markgrafschaft im Osten Aventuriens ist die letzte freie Stadt der Grafschaft und der benachbarten Provinzen, die allesamt von den Heeren des Bethaniers besetzt sind. Beilunk selbst ist in etwa einer Meile Entfernung von einem dichten Belagerungsring umgeben, der von mehr als einem Regiment Söldner und gut 1.000 Hilfskräften besetzt ist.

Beilunk wurde als tulamidische Siedlung vor mehr als 2.500 Jahren gegründet und hat in seiner langen Geschichte manch Widernisse erfahren. Seine Lage im Radromtal führte immer wieder zu Überschwemmungen, so daß der Ort seit 600 Jahren auf einem Hügel liegt und die Stadttore gen Wehrheim, Warunk und Shamaham nur über Dämme erreichbar sind. Ebenfalls größtenteils aus dieser Zeit stammt die Stadtbefestigung, die von außen besehen fast 20 Schritt hoch und bis zu 5 Schritt breit ist.

Froh ist die Bevölkerung darüber, daß vor einigen Jahren mit dem Bau der Hafenbefestigung begonnen wurde, denn der außerhalb der eigentlichen Stadtmauern gelegene Hafen ist derzeit die einzige Möglichkeit, für Nachschub und Entsatz zu sorgen, wenn auch die Schifffahrt im Golf von Perricum aufgrund der charyptothischen Wesenheiten eine Gefahr für Leib und Seele darstellt. Da der Belagerungsring keinerlei

Waren durchläßt, steht die Stadt ständig am Rande des Hungertodes; eine Methode, auf die sich die Belagerer zurückgezogen haben, seit wütende Attacken den Verteidigungswillen der Stadt nicht zu brechen vermochten und der Einsatz von Untoten und Dämonen am Magiebann scheiterte.

Gegenüber dem Warunker Tor, außerhalb der Schußweite der Stadtverteidiger, haben die Borbaradianer ihren Richtplatz und eine Opferstätte errichtet, wo sie inbrünstig Belhalhar opfern und Gericht abhalten.

»Heute einen Ausfall gewagt. Bei Rondra, denen stand das Maul schier vor Erstaunen offen. 15 Tote, 7 Verletzte, 3 verlustig ..., 4 Sack Hafer, 8 Feldbrote, 3 Schinken erbeutet. Ein hoher Preis, wahrlich.

[...] Heute haben sie vor unseren Augen Gernot, Alwine und Rondan hingerichtet. Oh, Ihr Götter, warum mußten sie so qualvoll sterben? Ihre abgetrennten Köpfe haben sie unter Schmährufen und Hohngelächter über unsere Zinnen geschossen ...«

—aus dem Rapportbuch der Hauptfrau Geswine Starkentrutz

Vier mächtige Tore ermöglichen es, in die Stadt zu kommen, allesamt von Rondrianern bewacht. Gleich, von welchem Tore man sich nähert, der gewaltige Praios-Tempel mit seiner prächtigen freitragenden, goldenen Kuppel weist den Weg in das Herz der Stadt. Am Praiosplatz gelegen, zeugt er von der Schönheit der tulamidischen Baukunst: Trotz seiner Größe wirkt er nahezu leicht, ohne zu erdrücken oder aber von seiner Ausstrahlung zu verlieren, die dem Betrachter zunächst andächtiges Schweigen aufzwingt. Schneeweiß sind die Mauern des Gebäudes, zwei weißmarmore Säulen, deren Abschluß Greifenkapitelle bilden, tragen einen Teil des Vordaches, auf dem der goldene Praiosgong steht, der seit dem Wunder in den Namenlosen Tagen 1020, als Praios seine schützende Hand über die Stadt gehalten hat, ununterbrochen



geschlagen wird. Hier hält die Illuminierte täglich zur Praiosstunde ihre Andachten, hier stehen die Novizen, wenn sie nicht gerade betend durch die Straßen schreiten, und singen ihre Lobpreisungen auf Praios.

»Ein Jeder wisse, so lange unsere Sänge zu Seinen Ehren erschallen, so lange der heilige Gong geschlagen wird, so lange wir Praios aus ganzem Herzen dienen, so lange wird Er Seine schützende Hand über uns halten. Diejenigen aber, die Verrat an Ihm üben, sollen nicht länger Eure Brüder oder Schwestern sein. Der Vater soll nicht länger der Vater, die Mutter nicht länger die Mutter sein. Wer Ketzern und Häretikern Schutz gewährt, dessen Seele ist verderbt. Und er wird werden wie jene, die da vor unseren Toren lauern ...«

—Gwidühenna von Faldahon, Fürst-Illuminierte von Beilunk

Die goldene Kuppel wird von 12 Säulen getragen, wobei hier große Falkenkapitelle den Abschluß bilden, so daß der Betrachter den Eindruck erhält, die Falken würden die Kuppel stützen. In das Innere des Tempels gelangt der Gläubige, indem er über marmorne Stufen das von zwei Sonnenlegionären flankierte Portal, über dem ein Greif wacht, durchschreitet. Selbst wenn der Reisende aus dem Sonnenlicht kommt, seine Augen werden schier überwältigt von der Lichtfülle des Tempels; von überall her scheint das Licht zu kommen; die gewaltige Kuppel, die das Haupt des kreisrunden Saales bildet, wird allein vom Spiel des einfallenden Lichtes geschmückt, das in seiner ganzen Vielfalt ein ständig wechselndes Gemälde aus schierem Licht hervorbringt.

Inmitten des Saales unterhalb der Kuppel steht eine goldene, drei Schritt hohe Statue des Praios, der in seinen ausgestreckten Armen die Lichtschale trägt. Licht, wie es reiner und klarer nicht sein kann, entströmt in einer massiven Säule der filigranen Schale, die aus goldenen, geflochtenen Bosparanienblättern besteht, verziert mit zwölf Diamanten und Bernsteinen. Davor steht ein mit reichlich Schnitzereien und Intarsienarbeiten geschmückter, runder Altar aus Bosparanienholz. Weiteres Licht spenden die unzähligen Kerzen, die im Halbrund von Gläubigen geopfert wurden, und die geschickt im Gesims verborgenen Lichtschächte, die die Sonnenstrahlen stets an besonders auffällige Stellen lenken. An den Wänden des Kuppelsaales sind steinerne, zwei Schritt große Statuen der Heiligen der Praioskirche aufgestellt. Die Wände dahinter sind mit vergoldeten, juwelenbesetzten Reliefs geschmückt. Hinter dem Altar sind mehrere Türen zu erkennen, die zu den Schlafgemächern der Geweihten, den Privaträumen der Illuminierten und zu den Schreibstuben führen.

Die Privatgemächer werden aber kaum noch genutzt: Seit Gwidühenna zur Fürst-Illuminierten ernannt wurde, ist sie in die dem Tempel gegenüberliegende markgräfliche Residenz gezogen. Die Mauer, die diese Residenz umgibt, ist eher dazu angetan, die Bürger aus den Gartenanlagen fernzuhalten, denn militärischen Zwecken dienlich, und so obliegt der Schutz Gwidühennas dem Banner der Sonnenlegion, das hier stationiert ist. (Momentan wird die Anlage gerade mit den spärlichen Baumaterialien der Stadt in einen besseren Verteidigungszustand versetzt; einige Ställe der Residenz wurden bereits abgetragen, um die Mauer zu erhöhen.) Die eigentliche Residenz ist ein kleiner, zweiflügeliger Bau, ganz nach traditioneller Beilunker Bauart weiß getüncht, mit farbigen Türen, in diesem Fall in den Wappenfarben, und rotem Ziegeldach. Auf dem davor gelegenen **Praiosplatz** befinden sich Richtblock, Galgen und auch der Scheiterhaufen.

Ebenfalls am Platz liegt die *Rechtsschule*, das 'Rechtsseminar zum Grei-

fen'. Nur wenige Schritt hinter der Residenz finden sich die *Kaserne* und der *Rondra-Tempel*. Die Hochgeweihte des Tempels, Rondriane Braken, die die militärische Befehlsgewalt innehat, hat die besondere Stellung der Praioskirche anerkannt und hegt keine Zweifel an der Person der Fürst-Illuminierten. Auch die Harmonie mit ihrer Oberbefehlshaberin, der Sonnenlegionärin Gryphona von Arkenquell, ist ungetrübt, was der militärischen Lage der Stadt nur förderlich ist.

Vom Praiosplatz führt die Kapitän-Garbosen-Straße zum **Hafen**. Zwischen *Hafentor* und dem Platz befindet sich das **Handwerkerviertel**. Hier, wo einstmals der Puls der Stadt schlug, ist eine nahezu gespenstische Ruhe eingezogen. Seitlich an das Zunfthaus der Weber lehnt sich ein ältlich wirkender, unscheinbarer Ziegelbau, der den *Phex-Tempel* beherbergt. Seit die Kirche des Fuchses jedoch von der Fürstin das 'Amt für Hehlerei, Schmuggel und Illegalität' übertragen bekam, sind die Geweihten häufig im Hafen anzutreffen. Gegenüber dem Zunfthaus fällt ein Bau aus massiven Granitblöcken auf, vor dem ständig eine zwergische Wache anzutreffen ist – seit in Beilunk das Gerücht umgeht, es gäbe einen Stollen, der bis in die Beilunker Berge führt, gab es gerade bei den Brillantzwergen des öfteren ungebetenen Besuch auf der Suche nach der unterirdischen Anlage.

»Mein geliebter Sohn, vieles hat sich geändert, seit Du mit den anderen Magiern die Stadt verlassen hast. In der Akademie haben sich die Bannstrahler einquartiert, davor haben sie ein Bildnis Gilborn von Punins aufstellen lassen. Die Geweihten des benachbarten Hesinde-Tempels sind nur noch selten in der Öffentlichkeit zu sehen. Offiziell heißt es, sie haben sich zum Bücherstudium zurückgezogen.

[...] Ich glaube nach wie vor, daß das Arcanum Interdictum ein Segen für unsere Stadt ist. Die Fürstin, PRAios segne sie, ist eine gestrenge Frau; so hat sie das Zunfrecht der Weber außer Kraft gesetzt und den Willen PRAios als das einzig gültige Recht eingeführt – aber die Götter unterstützen ihre Taten. Wäre unser geliebtes Beilunk sonst frei? Die Bannstrahler laufen jeden Tag selbstgeißelnd durch die Straßen, singen das 'Praios Fürst der Götter' und rufen die Frevler zur Umkehr auf. Viele der Einwohner unserer Stadt folgen ihnen und fallen in die Choräle ein.

[...] Mein Sohn, Mutter hat ihre Seele schon verloren. Ihr untoter Körper steht des öfteren vor den Mauern, mit vielen, die wir könnten und auch liebten, rufen sie nach uns. Ich halte es bald nicht mehr aus ...«

—Answin Tuchner, Weberzunftmeister

Diejenigen, die in der Stadt sterben, karrt man zum *Fischmarkt* am Hafen, wo die Toten verbrannt werden. In Ermangelung eines Borongeweihten kümmert sich die Rahjakirche um das Seelenheil der Lebenden und der Toten – der letzte Liebesdienst, den sie den Menschen angedeihen lassen können. Das verlassene Kontorgebäude Stoorrebrands ist mit schwarz gestrichenen Brettern vernagelt und mit Boronsrädern geschmückt worden: Hier harren die Leichname auf ihre Verbrennung, hier wird auch ihre Asche in kleinen Tongefäßen zur Ruhe gebettet.

Am Hafen, wo jetzt nur noch ein paar Fischerkähne im Wasser dümpeln, liegen auch die Lagerschuppen, in denen ein großer Teil der über 2.500 Flüchtlinge untergebracht sind. Außerdem sind hier – wie auch in der Stammniederlassung der Beilunker Reiter – die rationierten Vorräte untergebracht. Die ehrbarsten und erfahrensten Bürger und Flüchtlinge sind unter Führung der Bannstrahler zu einer Stadtgarde geformt worden, die mit unnachgiebiger Härte gegen jeden Verstoß vorgeht, der auf diesen Lebensnerv der Stadt gerichtet ist.



Die Diener Efferds, deren Tempel nahe der Hafeneinfahrt liegt, haben sich dem Lotsendienst und der Segnung der Blockadebrecher verschrieben und betreuen auch die Flüchtlinge, die auf provisorischen Hausbooten und in den Rümpfen ehemaliger Kriegsschiffe im ehemaligen Kriegshafen hausen. Den Abschluß der Hafenbefestigung bildet ein 30 mal 30 Schritt großer, eckiger Turm, der die Hafeneinfahrt sichert und der neuerdings das Ordenshaus der Bannstrahler beherbergt.

»Bin mit einigen wagemutigen Fischern hinausgefahren. Hätte der Hunger uns nicht getrieben, nimmer hätten wir's gewagt. Groß war die Freude, als das Netz prallvoll eingeholt wurde. Schrecken und Entsetzen machte sich breit, als wir aber sahen, was wir herausgeholt hatten. Heimtückische, schwarz funkelnde Augen eines jener Wesen, die man Hummerier nennt, blickten auf uns, tief in uns.

Noch ehe ich mich aus meiner Erstarrung gelöst hatte, schlugen die Fischersleut, mit allem was verfügbar war, auf die Bestie ein, so daß von ihr bald nur noch ein stinkender, matschiger Haufen übrig war, dessen schrilles Kreischen erstarb. Ein befreiendes Lachen brach den Bann, der auf uns lag.

Mit einer Lobpreisung Efferds, gesungen aus rauhen Kehlen, liefen wir wieder in den Hafen ein.«

—Efferdi von Greefensteen, Efferd-Geweihter

Gwidûhenna von Faldahon

Eine energische und energiegeladene sechzigjährige Frau, die in und aus ihrem Glauben lebt und erwartet, daß jeder Geweihte versucht, PRAios ebenso inbrünstig zu dienen. Ihr flammender Glaube und die Erfüllung des göttlichen Willens stehen vor persönlichem Wohlergehen oder eigenen Interessen.

Sie ist erzkonservativ und sieht jede Veränderung in der Kirche des Götterfürsten als Schwäche an, das Arcanum Interdictum würde sie gerne auf das gesamte Reich ausgedehnt wissen. Ihren Predigten kann sich ob ihrer fulminanten Glaubensfestigkeit kaum jemand entziehen. Den Titel der Fürst-Illuminierten, die Vereinigung von linkem und rechtem Zepter, sieht sie als von PRAios gewollt an, der sie so in ihrem Glauben prüfen will.



Zentrum des Widerstands – Kämpferinnen und Kämpfer des Blutbanners in Ilsur



**DAS UNTER NAGRACHS FLUCH LIEGENDE
EISREICH GLORANIA
MIT DEN EINSTIGEN LÄNDERN DER NIVESEN**



Nagrachs ewiges Eisreich – Das Königreich Glorania

Das Eisreich für den eiligen Leser

Ausdehnung: nördlich der Nordwalser Höhen bis weit in die Grimmfrostöde hinein; vom Ehernen Schwert im Osten bis fast zum Blauen See im Westen, wobei Nagrachs Macht etwa ab Pekkaani nach Westen hin stetig abnimmt.

Landschaften: Brydia-Steppe und Grimmfrost-Tundra, Ausläufer der Eiszinnen, zerklüftetes Hügelland der Grimmfrostöde, Ehernes Schwert, Nornja, Packeisfelder der Brecheis-Bucht

Gewässer: keine offenen außer dem Kuri

Einwohner: um 10.000

Wichtige Ortschaften: Paavi (um 4.000), Eestiva (um 1.200), Bjaldorn (um 700), Lettjaskaja, Norrtal, Brydaborn (jeweils um 300), vielleicht ein Dutzend Ansiedlungen mit jeweils etwa 50 Einwohnern, einige Nivesenlager, Siedlungen der Theriak-Gräber

Mächtigkeitsgruppen: Glorana (Nagrach-Paktiererin und Trägerin des Nagrach-Splitters), Kyrjaka (unabhängige Dämonin)

Garnisonen: keine regulären Truppen; Glorana verläßt sich auf ihre Leibwache (Paavi, ca. 25 Krieger), auf beschworene Kreaturen und Daimoniden; in allen relevanten Ortschaften wird die 'staatliche Gewalt' von jeweils etwa einem Dutzend Söldner ausgeübt; das Ifirnsrudel und Kyrjakas Brut haben jeweils vielleicht 50 Mitglieder

Unheiligtümer: keine bekannten (die Nagrachschlucht liegt interessanterweise außerhalb des eigentlich verfluchten Gebiets)

Sanktuarien und Basen: der Kristallpalast (Firn-Tempel) von Bjaldorn, die Kristallgrotte der Tränensucher (Firnelfen), einige vulkanisch erwärmte Täler (vor allem am Rande des Ehernen Schwerts und in den Eiszinnen); als Basen am Rande: Travingen in der Grünen Ebene und das Boron-Kloster am Rabenpaß

Weitere seltsame Orte: der Vulkansee Kuri inmitten der Brydia, das Gebiet von 'falschem Wald und falschem Sumpf' nordwestlich von Paavi, das Eherne Schwert und seine Mysterien

Atmosphäre und Stimmung

Die Ifirnschwäne zogen gen Süden. Wie silberhelle Pfeile durchschnitten sie den hesindigoblauen Himmel über der Tundra. Iloinen blickte auf und sandte ihnen einen stummen Gruß und die Frage: "Brüder und Schwester, warum zieht es euch schon nach Süden? Kaum ist der Sommermonat angebrochen, der Winter ist fern! Kälte und Hungerszeit sind nur mehr ferne Erinnerungen der Firnsbären und Schneedachse!"

Die Ifirnschwäne schlugen die Schwingen und kreisten hernieder auf den kristallhellen, klaren See, an dem das junge Mädchen mit den zweifarbigsten Augen und dem zweifarbigsten Haar hockte. Der stärkste und schönste der Schwäne aber schwamm näher und sprach: "Schwester, ach wäre es doch wie du sagst, und der Winter fern! Schnee bedeckt bereits wieder die Auen der Seen und Flüsse, und so manches Jungtier fror fest im klirrenden Eis und starb in Kälte und Schnee! Die Schneelaurer krauchen allerorten aus den Hügeln und schlagen Schneehase und Firnluchs, und die Karene und Firnya spielen verrückt. Der grausame Schnee will uns nicht mehr wärmen, das Eis ist scharf wie eine Klinge, und Stürme durchziehen das Land. Wolf und Bär vergessen die alten Gesetze der Jagd und töten, was ihnen unter die Fänge kommt."

Und er ließ traurig den schönen Kopfhängen und beäugte die Göttertochter fragend.

Eine allem Lebenden verfeindete Landschaft aus trügerischem Schnee und tödlich eiskaltem Windsturm, schleichendem Raub des Lebenswillens und der Lebenskraft durch Kälte, Hunger und Hilflosigkeit, ein Land, in dem alles Getier feindselig und wahnsinnig die Gesetze von Jäger und Gejagtem umdreht und das selbst der Jäger zu sein scheint: das ist das Reich Nagrachs.

Endlose, weiße Weite bestimmt das Bild, nur selten unterbrochen von ebenfalls blauweiß aufragenden Bergketten, noch viel seltener von irgendwelchen Anzeichen von Zivilisation. Und wo früher diese wei-

ße Ödnis erfüllt war von Firuns Grimm, ist sie heute Nagrachs Mordinstrument. Wo schon die Umgebung, ja jeder Windhauch so tödlich ist wie im Eisreich, überleben nur die Stärksten der Starken. Zu der Gefährlichkeit von Firuns Reich gesellt sich nun noch die Erbarmungslosigkeit seines Widersachers Nagrach, der den Landstrich für sich gewonnen hat. Keine gütige Ifirn mildert hier das grausame Urteil des Herrschers oder schwächt seinen Zorn ein wenig ab – im Reich Nagrachs herrschen ewiglich Frost und Kälte, und nur Diener Firuns oder Ifirns – und bisweilen Ingerimms Ungestüm – vermögen hier Oasen der Gnade zu erschaffen.

Kurz gesagt: Das Eisreich ist nichts für Anfänger und Möchtegern-Helden; wer sich hierher wagt, kämpft nicht nur gegen den Feind in Menschengestalt, sondern auch gegen den, der allgegenwärtig ist und nur darauf wartet, daß seine steten Bemühungen, dem Helden Kraft und Ausdauer zu rauben, erfolgreich sind und der Mensch sich eine Blöße gibt oder einen Fehler begeht, um dann mit aller Gnadenlosigkeit und Härte zuzuschlagen.

Trotz alledem lädt gerade ein solches Land dazu ein, eine Vielzahl von Abenteuern zu bestehen, auch wenn die Bewohner meist recht unfreundlich anmuten: Nagrachs eisiger Hauch färbt auch auf die Gemüter ab, und wo keine Gnade gewährt wird, begegnet man auch niemandem mit Gnade. Und doch haben sich viele Wesen der Bekämpfung des Unheiligen verschrieben – seien dies die verbitterten Firnelfen, die von heiligem Zorn erfüllte Iloinen Schwanentochter oder die Schamanen der Nivesen mit dem uralten Kailäkinen an der Spitze. Glorana hat viele Feinde, die jedoch nicht nur auf Seiten der Götter stehen. Die Dämonenwölfin Kyrjaka versucht erbittert, der Feindin die Krone vom Haupt zu reißen, um selbst über das Reich Nagrachs zu herrschen – für die gepeinigten Bewohner dieser Lande jedoch macht das kaum einen Unterschied.



Nagrachs Grauen

Iloinen strich die kupfernen und weißen Strähnen aus dem Gesicht und wußte, daß der Schwan wahr sprach. Seit Monden, ja, seit Jahren spürte sie eine Kälte heraufziehen, die nicht von ihrem göttlichen Großvater gesandt war. Firun war zwar ein strenger, doch ein gerechter Herr, dessen Herz sich durch die Milde seiner Tochter Ifirn erwärmte.

Zwei Augen, eines bernsteingelb und eines von der Farbe eines wolkenlosen Wintertages, hoben sich nachdenklich zum Himmel. Die Zeit war gekommen. Der Kampf war angesagt. Wie konnte Er es wagen, das Reich des Herren Firun für sich zu beanspruchen? Wie konnte Er es wagen, die Kreaturen der milden Ifirn und ihres Vaters verrückt zu machen und blind gegen die Gesetze der Götter?

“Flieg’ weiter, schöner Schwan, und führe deine Schwestern und Brüder zu gnädigeren Landen. Ich aber werde gen Norden ziehen, um den Wölfen die alten Lehren zu bringen und den Menschen und Tieren beizustehen.”

Damit rollte sich Iloinen im Schnee und verwandelte sich in eine prachtvolle Rauhwölfin. “Flieg, schöner Schwan, und grüße mir die Mutter!” Und die Ifirnschwäne versprachen es und flogen weiter nach Süden, fort von dem grausamen Winter.

Was ehemals Firuns Macht unterstand und von Kälte und Gnadenlosigkeit geprägt war, überantwortete Borbarad mit dem Nagrachswehr Hyrr-Kanhay seiner Dienerin Glorana der Schönen, die ihrerseits mit dem Herrn des unbarmherzigen Winters einen Pakt schloß. Seit Borbarads Bund mit diesem Erzdämon fiel Schnee in dem Gebiet nördlich der Nordwalser Höhen und östlich des Blauen Sees, pervertierter Schnee, der nicht vom Herrn des Eises stammt, sondern aus Nagrachs Domäne selbst. Das Eis ist nun trügerischer als zuvor, selbst wenn es sicher und fest aussieht, und bricht man einmal ein, reißen die messerscharfen Kanten blutige Wunden.

Schnee- und Eisstürme peitschen aus heiterem Himmel auf und erfrieren den arglosen Wanderer, Eiszapfen brechen von Überhängen ab und erschlagen ihn, während plötzliche Lawinen ihn unter sich begraben. Fast scheint es, als besäße die eisige Landschaft eine ganz eigenständige Bösartigkeit ...

Weitaus schlimmer aber mag die ewige Leere sein, in der man sich zu befinden scheint. Ganz selten nur ziehen Menschen oder Elfen durch

die Gegend, und wenn, dann sind sie so feindselig gesonnen, wie man es in einem solchen Land, wo jede Begegnung damit enden könnte, zerrissen oder versklavt zu werden, erwarten kann. Ein jeder kämpft hier für sein Überleben und das seiner Sippe oder Familie, darüber hinaus gibt es keine Verpflichtungen.

Zu viele Geschichten hat man bereits gehört über Menschen, deren Haut sich langsam mit grünlich-weißem Schneepilzgewächs überzieht, bis sie schließlich als zombieähnliche Kreaturen halb blind und wahn-sinnig – aber vor der Kälte geschützt, von der sie ein Teil geworden sind – durch die schneebedeckten Weiten ziehen. Oder die Erzählungen über die Wilde Jagd Nagrachs, die Menschen raubt und versklavt, all ihren Willen und Geist von ihnen reißt und sie als leere, gehorsame Hüllen in den Diensten des Eisigen Herrschers und der Königin Glorana zurückläßt.

Zeugnisse für solche Ängste stellen zum Beispiel Eisleichen dar, die man bisweilen auf den kurzen Wanderzügen findet, oder einfach in der Bewegung eingefrorene Menschen, die noch im Feuerentfachen verharren, gleich den brennenden Holzscheiten wie von einem eisigen Windstoß eingefroren. Bisweilen kann man Harpyien oder Gletscherwürmer erblicken, die solche ‘Eisstatuen’ dann rauben oder sich um sie kurze, aber bittere Kämpfe mit Gloranas Schergen liefern, die sie üblicherweise einsammeln.

Falscher Wald und falscher Sumpf

Naauki-myrkkui-Kuuien, so eine der nivesischen Bezeichnungen für das etwa 150 mal 70 Meilen große Gebiet nordwestlich von Paavi, das schon vor der Zeit des Nagrachschen Schreckensregiments ... seltsam war (siehe **Rauhes Land im hohen Norden**, S. 11).

Alle Beschreibungen des öligen Sumpfs mit seinen angeblich niemals zufrierenden Wasserflächen, des widernatürlichen Waldes, aus dessen Bäumen sich kein rechtes Holz schlagen läßt, und des fast drei Meilen hohen, jäh aus der Landschaft aufragenden Tafelberges lassen darauf schließen, daß hier nicht Belshirash, sondern Agrimoth das Szepter führt – aber selbst Glorana konnte hier noch nicht den Beweis führen, denn von ihren Schergen und Theriak-Prospektoren, die sie in das Gebiet entsandte, ist keiner je zurückgekommen ...

Gefahren und Kreaturen

Iloinen aber tat, wie sie es gesagt hatte, und lief gen Mitternacht, so lange, bis sie den harten, krachenden Schnee unter den Pfoten spürte, und hier wartete sie auf die Nacht, in der das Zeichen von Madas Schande als Mahnmal rund und hell am dunklen Himmel erschien. Als das Madamal am höchsten stand, lief sie auf den hohen Hügel, warf den Kopf in den Nacken und stieß den Ruf der Rauhwölfe aus und klagte Mada immer aufs neue seiner Schande an. Die Rauhwölfe folgten Iloinens Ruf und scharten sich um den Hügel, krauchten auf den Bäuchen nieder und warfen sich auf den Rücken, denn hier war eine, die das Blut Reißgrafs des Jägers in ihren Adern trug und mit dem der milden Ifirn, die sie alle liebten und verehrten, vereinigte, eine der mächtigsten der Wölfe, die das Land mit ihren Pfoten betreten. Und Iloinen sah, daß viele gekommen waren, doch vermisse sie dennoch einen Gutteil der Kinder Gorfangs und Grispelzes, und ihr Herz blutete für die, die ihrem Ruf nicht gefolgt waren.

Während Bären, Rauhwölfe und Elche schon immer eine Bedrohung für den Wanderer des Nordens darstellten, so kommen nun noch weit-

aus gravierendere Faktoren hinzu. Der Wahnsinn Nagrachs ergreift nicht nur seine menschlichen, sondern auch die tierischen Bewohner, die teils von dämonischer Hinterlist und Intelligenz erfüllt, teils von niederhöllischer Besessenheit durchdrungen auf alles losgehen, was sich bewegt.

Der Ruf der Schwanentochter erreichte viele der Rauhwölfe, und ihm mag man Dank schulden, daß diese Tierrasse als eine der wenigen größtenteils von Nagrachs Einfluß ausgenommen ist. Vielleicht Firuns Segen, vielleicht Gorfangs Macht, vielleicht aber auch Iloinens Ruf sorgte dafür, daß die Rauhwölfe den Dämonen und ihren Kreaturen den Kampf angesagt haben und sie so möglicherweise eine unverhoffte Hilfe darstellen können.

Nicht so jene Wölfe, die den Ruf nicht hörten oder ihre Ohren versperren. Gemeinsam mit den Bären, den Schneelaurern und den Daimoniden (s.u.) bilden sie gerade für den einsamen Wanderer eine große Gefahr, doch auch vor größeren Gruppen schrecken sie entgegen der Vorsicht ihrer ‘normalen’ Artgenossen nicht zurück. Viele der



Madaykas, wie solche Wölfe auch genannt werden, hat allerdings bereits die Dämonenwölfin Kyrjaka (s.u.) um sich geschart und mit ihnen Überfälle auf Theriak-Nadeln geführt und sogar einige erobert. Selbst Schneehörnchen und -hasen mögen sich hier als Raubtiere auf einen Menschen stürzen, und auch wenn sie sicherlich weniger erfolgreich sind als ein herabstürzender Blaufalke, mag sich der Vogel doch auf die Seite seiner Beute stellen, um gegen einen Diener Firuns zu kämpfen.

Das Reich Nagrachs ist groß, größer sogar noch als Schwarz-Tobrien, und umfaßt weitläufige Bereiche wie die Eiszinnen und die Grimmfrostöde. Da das Ewige Eis nun viel weiter südlich endet als zuvor, gelangen natürlich auch seine Kreaturen dichter an die von Menschen und Elfen bewohnten Gebiete.

In Paavi munkelt man, daß sich Königin Glorana ein paar Frostwürmer hielte, die jeden verschlingen, der eine Flucht über das Eis wage. Dem halten andere entgegen, daß die Frostwürmer ganz allein dazu dienten, die schrecklichen Gletscherwürmer der Elfengöttin Pardona fernzuhalten, die gemeinsam mit schneeweißen Harpyien (die so weit nördlich noch nie gesichtet wurden) bereits manche Theriak-Ausbeute gestohlen und die Fördertrupps niedergemetzelt hätten.

Des weiteren sind im Eisreich natürlich sämtliche Tierarten präsent, die hier auch vorher gelebt haben, so etwa *Silberfuchs* und *Firnluks*, das gigantische *Mastodon*, *Schneedachs*, *Firnyak* und *Blaufalke* – mit Ausnahme der *Karene* und der *Ifirnschwäne*. Erstere kommen nun sogar noch häufiger vor als zuvor, wie magisch in großen Herden angezogen, während letztere nur noch an den wenigen ifirn- oder firunheiligen Seen oder Wäldern leben – alle anderen sind zum Alavisee oder weiter in den Süden, ins Bornland oder in die Gegend von Riva gezogen.

Auch die Firunsbären scheinen sich übrigens aus den nagrachschen Breiten zurückgezogen zu haben – in die Nebelzinnen und zu den Yetis auf die Insel Yetiland.

Daimonide

Mischwesen aus Dämon und fleischlicher Kreatur, gehören Daimonide nicht in diese und auch nicht so ganz in jene Welt – doch können sie auf Deres Leib leben wie jedes andere Tier.

Fast sprichwörtlich geworden sind die fleischfressenden Paaviponys, deren Kristallhufe und –augen auf eine Vermischung mit dem Dämonenroß Yash'Natam hinweisen, oder die Schneelauren, die schon immer das dämonische Blut in sich trugen. Ganz gewiß zu den Daimoniden muß auch der gefährliche Eisigel gezählt werden, der seine messerscharfen Stacheln sogar verschießen kann, des weiteren die kürzlich erstmals gesichtete Kristallbelle, in Gestalt und Größe der weiter südlich lebenden Drachenlibelle ähnlich. Taubengroß und in Schwärmen jagend, bieten sie mit den schillernden Flügeln einen wundervollen Anblick – die so zerbrechlich wirkenden Flügel sind allerdings aus ausgesprochen hartem, scharfem Kristall, was schon so mancher Nivese zu spät bemerkte ...

Zwar keine Daimoniden, sondern waschechte Dämonen sind die Thalonim und Karmanthi, dämonische Wiesel und Höllenhunde, die auf dem nagrachsgechändeten Eis weitaus länger existieren können als in der restlichen Dritten Sphäre, so daß man durchaus schon größere Meuten dieser Kreaturen beobachten konnte. Vermischungen dieser Kreaturen mit 'normalen' Wölfen und Wieseln lassen zudem die Grenzen zwischen den Welten wieder einmal verwischen.

Sanktuarien

Belshirashs Reich ist das Reich ohne Gnade – und da hier die Macht des Erzdämonen durch Pakt und Splitter, vor allem aber auch durch die im wahrsten Sinne des Wortes flächendeckende Herrschaft des verfluchten Eises gesichert ist, gibt es auch nur ganz wenige Orte, an die sich Flüchtlinge aus dem Eisreich (oder Helden auf dem Weg zu oder von ihrer Queste) zurückziehen können.

Zuerst einmal seien hier die natürlichen Zufluchtsstätten genannt, die entweder göttlichem oder magischem Wirken entspringen und daher Nagrachs Macht Widerstand entgegensetzen: Einige Täler im Eherenen Schwert, den Eiszinnen und angeblich auch in der Grimmfrostöde werden von **heißen Quellen** oder an die Oberfläche tretender Lavaglut erwärmt und bieten damit Tieren und Pflanzen eine Heimstatt – allerdings sind die meisten dieser Orte von Gloranas Schergen besetzt. Ebenfalls als Sanktuarium zu werten ist der **Kuri**, ein geheimnisumwitterter Vulkansee inmitten der Brydia-Ebene (siehe **Raues Land im hohen Norden**, S.8f.), der jedoch momentan zwischen Glorana und Kyrjaka umstritten ist, ohne daß eine von beiden Hand an dieses natürliche Mysterium legen könnte.

Das einzige Firun-Sanktuarium, der Kristallpalast zu Bjaldorn, liegt nur etwa ein Dutzend Meilen hinter der angenommenen Grenze, und zudem ist Bjaldorn von den Schergen Gloranas besetzt – aber auf der Flucht ist der Tempel sicherlich eine gern gesehene Zwischenstation (denn zum dauerhaften Ausharren eignet er sich wahrlich nicht). Nähere Informationen zum Kristallpalast finden Sie in **Raues Land im hohen Norden** auf den Seiten 23f. und 52f. sowie im **Aventurischen Boten 71**. Weitere Firun-Heiligtümer oder Sanktuarien finden sich im Eisreich nicht – selbst der Ifirn-Tempel zu Eestiva mußte vor der Macht des Schwarzen Eises kapitulieren.

Ein Heiligtum der Nivesen, einen Kultort der Himmelswölfe, wird man im Eisreich ebenfalls vergeblich suchen, denn die ersten Handlungen von Gloranas Schergen war die Entweihe dieser Stätten – nicht jedoch der Steinkreise, die auf magischen Kraftlinien liegen (siehe **Raues Land im hohen Norden**, S. 32) – allein, viele dieser Orte haben mit dem chaotischen Wandern der Kraftlinien seit Borbarads Ende ihre Kraft verloren ...

Die Lieska-Leddu, der größte Stamm der Nivesen, und mit ihnen der oberste Schamane Kailäkinnen, einer der ersten Mahner und auch heute noch erbitterter Feind der Schänder des Eises, haben ihr Lager bei Ouveymas aufgeschlagen und versuchen, das verfluchte Land so weit wie möglich zu meiden, sind aber bisweilen auch gezwungen, ihren Karenen ins Eisreich zu folgen. Ihr Winterlager kann jedoch als Startort für vielerlei Abenteuer dienen.

Basen – mögliche Ausgangspunkte für das Wirken der Helden – am Rande des Eisreichs sind Travingen, der große Travia-Tempel inmitten der Grünen Ebene (siehe **Raues Land im hohen Norden**, S. 12) und das von einer Lanze Golgariten geschützte Boron-Kloster am Rabenpaß, dem Übergang über die Gelbe Sichel, auf dem Weg von Norburg nach Oblarasim und damit dem Eisreich am nächsten gelegen. Die Siedlungen Farlorn, Nysjunen und Naaulok sind so abgelegen und schlecht versorgt, daß sie sich als Ausgangsbasis für Abenteuer denkbar schlecht eignen, obwohl nach den gemeinsamen Plänen der Rivaner und der Gerasimer Magierakademien Nysjunen in Zukunft als Feste wider die Finsternis ausgebaut werden soll. Und Notmark unter der Tyrannis von Graf Alderich, dem man ohnehin ein gefährliches Lavieren zwischen den Fronten nachsagt, bietet sich bestenfalls als *Notnagel* an ...



Nagrachs Wilde Jagd

»Mit einem Schlage wird es eisig kalt. Nicht die Kälte, die sich in der Nacht über die Lande legt, sondern eine Kälte, die dir das Herz gefriert. Eine Kälte, die deine Knochen klappern läßt wie dürre Stöcke im Wind. Und der Wind hebt an. Mit Wucht und wirbelndem, eisigem Schnee, brausender Sturm. Der Atem stockt, so schneidet der Frost in die Brust, und die Augen sehen keinen Schritt weit. Erst, weil es so weiß ist, und dann, weil die Schwärze über das Land füllt.

Es ist selbst am Tag finsterste Nacht, das Heulen des Sturmes ist um dich und die Kälte lähmt dich. Und sie kommen. Du weißt nicht wer. Du weißt nicht woher, so wie du den Sturm kaum hast kommen sehen. Und wie der Sturm sind sie über dir. Du dachtest, es könnte nicht kälter sein, doch noch viel stärkerer Frost läßt die Luft klirren. In der Finsternis hörst du rasenden Hufschlag, das Bellen dämonischer Kreaturen, den eissprengenden Klang eines Jagdhorns, Rufe aus niederhöllischen Kehlen. Die Furcht umklammert dein Herz, die Kälte lähmt dich. Und als du die glühenden Augen des dämonischen Rosses erblickst und IHN, der auf dem gläsernen Roß reitet, den Eisigen Jäger, den Erzdämon, da zerspringt dein Herz und übrig bleibt von dir nur ein Häufchen gesplitterten, blutig roten Eises. Alleine, das sag ich dir, überlebt niemand die Begegnung mit der Wilden Jagd des Eisigen Jägers!«

—die Gartimpener Hexe Maline, neuzeitlich

Der Erzdämon **Nagrach**, auch Belshirash genannt, hetzt seine Wilde Jagd – die Perversion von Firuns Jagdmeute – häufig hinaus, sei es aus schierer Freude am Leid der Geheetzten, sei es, weil die Wilde Jagd gerufen wurde, um frisches Fleisch für Gloranas ehrgeizige Pläne zu sammeln. Selten einmal begleitet er sie selbst, dabei auf einem durchscheinenden Roß mit glühenden Augen, dem fleischfressenden **Yash'Natam** reitend. Der gehörnte **Umdoreel**, sein Jagdmeister, steht meistens an seiner Stelle an der Spitze des Zuges, und seine Treiber sind die **Usuzoreel**, mindere Dämonen. Seine Meute besteht aus fahlweißen, kalbsgroßen Höllenhunden, den **Karmanthi**, deren Ausdauer niemals versiegt und denen kein gejagtes Wild entkommen kann. Auch Yash'Natams Kraft ist unerschöpflich, so lange das Roß über Schnee oder Eis stürmt.

Und begleiten Firun auf seiner Heiligen Wilden Jagd die Tierkönige, so sind es die widernatürlichsten Kreaturen, die das Gefolge des Erzdämonen bilden: Jagdfalken mit ledernen Schwingen und stachelbewehrtem Kopf, Spießträger, die gleich bleichen Sumpfranzen durch den Schnee pflügen, das dämonische, blutsaufende Wiesel **Thalon**, fellbewehrte Kreaturen, deren Pranken bei jedem ihrer mächtigen Sätze ein schwarzes Mal im Schnee hinterlassen. Doch sicher ist das nicht, auch widersprechen sich die wenigen Augenzeugen in dem, was sie gesehen haben, da eine Begegnung mit der dämonischen Wilden Jagd kaum jemand lebendig und mit klarem Verstand überlebt.

Sicher ist nur, daß jedesmal, nachdem der Wintersturm ohne jede Vorwarnung über das Land hereingebrochen und vorübergezogen ist, Menschen vermißt werden, blutige Spuren im Schnee zu sehen sind, Bäume und Wegzeichen wie Glas zersprungen sind und Wanderer mit schreckensstarrem Gesicht tot am Wegesrand aufgefunden werden. Und häufig sind es die Jungen und Starken, die Hoffnung eines Dorfes, die verschwinden, so als lasse der Eisige Jäger die Schönsten für den Hofstaat der unbarmherzigen Glorana einsammeln und entführe sie in den eisigen Norden.

Meisterinformationen:

Die Wilde Jagd des Erzdämonen hat in der Tat zur Aufgabe, starke, 'reine' Menschen zu entführen und zu Glorana zu bringen. Sie braucht Arbeitskräfte, gesund und in der Blüte ihrer Lebenskraft, die das Theriak schöpfen können, ohne es zu verderben. Daß dabei die Meute auch andere Opfer auf ihrer Suche schlägt und daß ums Leben kommt, wer ihren Weg kreuzt, kümmert weder sie noch Nagrach. Besonders schöne Menschen oder Elfen sammelt Glorana in einer Menagerie von Eisstatuen, die ihren Palast schmücken, aber auch zuweilen erweckt werden, wenn es ihr nach einem Spielgefahrten verlangt oder Arbeiter gebraucht werden.

Da die Helden zumeist gesund, stark und häufig auch schön und frohen Herzens sind, sind gerade sie potentielle Opfer einer Wilden Jagd. Die bevorzugten Jagdgebiete liegen im kühlen Nordaventurien, besonders in Thorwal, wo die Menschen vor Gesundheit strotzen. Im Winter dringt die Jagd allerdings auch weit nach Mittlaventurien vor, der Schneegrenze folgend.

Vor der Wilden Jagd ist nur der sicher, wer so weit von ihrer Route fort ist, daß die Karmanthi ihn nicht riechen. Der Schneesturm kündigt sich durch einen weißen Streifen aus Schneewolken am Horizont an, der in rasender Schnelle heraneilt – "Ich sehe einen Silberstreif am Horizont!" ist im Bornland zu einem Ruf des Schreckens geworden. Dann fällt die Temperatur schlagartig. Bis zum Erscheinen der Meute vergehen nur wenige Minuten, in denen die Menschen versuchen, sich in kopfloser Flucht oder durch inbrünstige Gebete zu den Göttern zu retten. Letzteres ist die sinnvollere Maßnahme, wobei aber durchaus auch ein Stärkung des eigenen Mutes und der Widerstandskraft gegen Magie seinen Nutzen haben kann. Die offene Konfrontation mit der Wilden Jagd wird selbst eine äußerst hochstufige Heldengruppe nur mit Hilfe der Götter lebend überstehen – schließlich tritt sie hier gegen das Gefolge eines Erzdämons an! Im Abenteuer ist die Jagd daher das Instrument, um den Schrecken in die 'freien' Lande zu tragen. Zudem kann jede Entführung zum Beginn einer heldenhaften Expedition nach Glorania werden.

Das Leben in Glorania

»... "Söhne und Töchter der Himmelswölfe", sprach Iloinen so zu den Rauhwölfen, "ihr, die ihr meinen Ruf gehört habt. Wisset, daß der Unerbittliche Jäger die Macht des Winterherren gebrochen hat und sein Land und seine Völker für sich beansprucht! Wisset, daß ich, Iloinen, Tochter der milden Ifirn, Großtochter des Winterherren und des Jägers Reißgram, dagegen kämpfen werde. Ihr, die ihr gekommen seid, meine Worte zu hören, lauft hinaus in die Welt und verschließt eure Herzen vor der Macht des Feindes, geht

hinaus und seid meine Kämpfer in diesem Kampf. Vergeßt nicht die Bande zu Bruder und Schwester Mensch, und tragt die Gesetze der Himmelswölfe hinaus in das Land. Ich aber will ein Rudel um mich scharen, um jene zu vernichten, die den Söhnen und Töchtern des Himmelspaares schaden wollen!" Und sie heulte ihren Schwur in die Nacht hinaus, und die Rauhwölfe heulten mit ihr, zum Zeichen, daß sie gehorchen wollten. Immer lauter heulte sie den Gesang des Mondes, und man sagt, der Gesang der Wölfin sei



bis Festum und Riva gedrungen, so laut sei er gewesen.

Und so liefen die Rauhwölfe in das Land hinaus, um dem Willen der Schwanentochter zu gehorchen, Iloinen selbst wählte sich ein Rudel aus

den mächtigsten der Wölfe und nahm den Kampf auf gegen jene, die es gewagt hatten, das einzufordern, was ihrem göttlichen Großvater gehörte ...»

—aus einer Erzählung Kailäkinnens

Jüngste Geschehnisse

Die Menschen östlich der Letta, teilweise gar östlich des Frisund, in den Städten Paavi, Bjaldorn und Eestiva, in den kleinen Wehrhöfen und Siedlungen der Wälder und Ebenen (darunter auch viele Nivesen und so manche Wald- und Auelfensippe, im Norden sogar Firnelfen) sind eingeschlossen vom Ewigen Eise Nagrachs, Grimwölfe, Schneelaurer und Bären drehen den Spieß zwischen Jäger und Gejagtem um und benehmen sich wie toll, viele Felder sind zugefroren und tauen selbst im Praios nicht mehr auf.

Wer aber zu fliehen versucht, dem ist ein schrecklicher Tod in Eis und Schnee gewiß, entweder als Futter für die Kreaturen Belshirashs oder schlicht als Opfer von Erschöpfung und Entbehrung. Gerade Paavi, eine Siedlung, in die viele Goldgräber im Frühjahr 1018 strömten, um dort ein Vermögen zu machen, barst fast vor Einwohnern – in wenigen Monden schwoll ihre Zahl von etwa 1.500 auf mehr fast 5.000 an. So mancher, der dort sein Glück suchte, verlor bereits sein Leben, und bevor dieser lange Winter zu Ende ist, werden noch viele folgen.

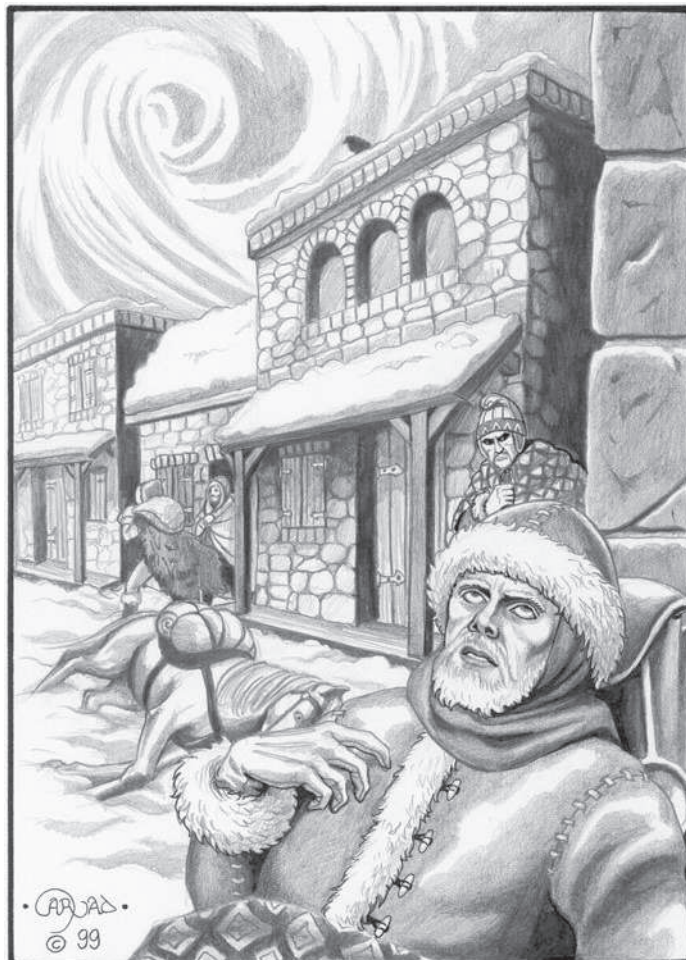
Denn Nagrachs Winter währt nun bereits viele Jahre. Als Kailäkinnen, der Geisterseher der Nivesen und weit über die Stämme hinaus für seine Weisheit gerühmt, im Spätsommer des Jahres 1018 seine Brüder und Schwestern vor einem entbehrungsreichen, grausamen Winter warnte, da folgten viele seinem Wort und kehrten nicht auf die Winterweiden östlich der Letta zurück. So manche Sippen aber wußten nicht, wohin sie sich wenden sollten, so daß ein Gutteil sich mit ihren Karenherden an den Rändern der Städte dort niederließen.

Der Winter kam, und mit ihm der grimmste Frost seit Menschengedenken. Viele Tiere und Menschen verendeten aus Hunger oder an der bitteren Kälte, doch als man auf den Frühling hoffte, auf die tauenden Flüsse und Buchten und die ergrünenden Weiden und Felder, da warteten sie umsonst. Schnee und Eis rückten immer weiter vor und ließen nur wenige Inseln, von denen Mensch und Tier leben konnten, so daß genau ein Jahr nach Kailäkinnens schicksalhafter Warnung die Meldung nach außen drang: Paavi war vom Rest der Welt völlig abgeschnitten.

Die Lage in Eestiva und Bjaldorn ist kaum anders: Die Nahrungsmittel sind immer knapp, trotz der immer wieder eintreffenden Karene. Inzwischen wird mit einer organisierten Zucht dieser Tiere der generelle Bedarf gedeckt, Nagrach-Paktierer halten immer einige Weideflächen und Felder schnee- und eisfrei, so daß auch eine karge Getreideernte eingefahren werden kann; außerdem sind sie die erfolgreichsten – weil überlebenden – Jäger. Und die Herrin dieser verfluchten Jäger und Nagrach-Paktierer ist Glorana – und damit auf allen Ebenen Herrin über Leben und Tod.

Alle drei größeren Orte, aber auch kleinere Weiler an den Wegen wie Norntal oder Lettjaskaja, stehen unter der brutalen Herrschaft von Gloranas Söldnertruppe, die sich meist aus ehemaligen Glücksrittern und Goldsuchern rekrutieren, die durch den Goldtausch in den Norden gelockt wurden und es nun zufrieden sind, einen leicht verdienten Sold – in erster Linie Nahrung – in der Tasche zu haben. Diese Besatzung jedoch stellt sich eher als eine Schreckensherrschaft aus den Schatten dar – hier oben muß man niemanden einpferschen oder an

der Flucht hindern. Statt dessen halten die Schlagetots eine furchtsame Ordnung unter den hungrigen Bürgern aufrecht, und ab und an verschwindet schon mal jemand. Manchmal sieht man solche Vermissten später mit leerem Blick auf dem Weg zu einer Theriaknadel oder gar an der Seite Gloranas wieder. Besonders verhaßt sind allerdings solche, die als Schläger zurückkehren, um ihre eigenen Verwandten und Freunde im Namen der Königin zu befehlen. Das gnadenlose Eis hat bereits viele vernichtet. Doch entgegen aller Befürchtungen läßt es sich trotzdem in diesen Breiten (über)leben – und nichts anderes bleibt den Bewohnern von Glorania übrig. Die Herrscherin mag grausam sein, die Schergen gnadenlos, das Land tödlich und die Kreaturen darin irrsinnig – doch trotz alledem kann man in Glorania überleben. Auch Glorana weiß, daß sie ohne Untertanen – also Arbeitskräfte – nicht lange überleben kann, und so scheut sie den geringen Aufwand nicht, der nötig ist, um gerade den Städtern das Leben zu ermöglichen.





Die Sammler

Das Gebiet zwischen dem Nuran Rudoc, dem Tylsen und dem Eheren Schwert sowie die Packeisfelder der Brecheisbucht sind das Jagdrevier verschiedenster Banden, die sich aus Halsabschneidern und Halunken unterschiedlichster Rassen zusammensetzen – häufig ehemalige Goldsucher aus dem Süden, aber auch Nivesen, Norbarden, Eisbarbaren und sogar der ein oder andere halb-irre Firnelf –, die ihre Art des profitablen Überlebens gefunden haben: Mit ihren kleinen, schnellen Eisseglern jagen sie über die endlosen Schnee- und Eisfelder, um all das ‘aufzusammeln’, was Profit verspricht – entlaufene Arbeitsklaven,

Bei den Eisseglern, einer wohl firnelfischen Erfindung, handelt es sich um kleine Boote von maximal fünf Schritt Länge und etwa einem Schritt Breite, die in etwa einem halben Schritt Höhe auf zwei ausladenden Kufen über das Eis gleiten. (Größere Schiffe – bis zu zehn Schritt Länge – wurden schon gesehen, scheinen aber sehr selten zu sein.) Die Boote werden fast nur durch Segelmanöver mit einem havenischen Segel gelenkt, besitzen aber auch Bremsseisen, um bei geringer Geschwindigkeit die Richtung zu ändern oder das Boot zu einem Halt zu bringen. Eissegler erreichen eine Geschwindigkeit von maximal 60 Meilen pro Stunde (auf brettebenem Grund und bei passender Windstärke; üblich sind jedoch ca. 20-25 Meilen) und fassen üblicherweise vier Personen. Die Sammler sind meist in ‘Geschwadern’ von drei Seglern unterwegs, wobei die – oft



Eindringlinge, Erfrorene, Feuerholz, verirrte Karene und

bisweilen Jagdwild. ‘Heimathafen’ mehrerer dieser jeweils etwa zehnköpfigen Banden ist Eestiva, aber auch in den östlichen Ausläufern der Eiszinnen soll ein ‘Piratenest’ beheimatet sein. Zu fast jeder Bande gehört ein Nagrach-Paktierer, der häufig sogar der Anführer des Trupps ist. Im Spiel können Sie die Sammler als gnadenlose (und deutlich leicht verrückte) ‘Freibeuter des Eismeers’ einbringen, um den Helden spannende Verfolgungsjagden zu liefern oder sie mit ständigen ‘Nadelstichen’ zu belästigen – bevor die Sammler dann in einem Großangriff zuschlagen, denn Helden sind natürlich lohnende Beute. Sie können Botschaften schnell überbringen, als Gloranas ‘Steuereintreiber’ fungieren oder weiträumig einen Theriaktransport abschirmen. Bislang haben die Sammler das Eisreich noch nicht verlassen, aber es ist durchaus möglich, daß sie ihre Raubzüge im Winter bis zum Oblomon oder gar in die Grüne Ebene ausdehnen – die ‘weltliche Version’ von Nagrachs Wilder Jagd.

grellbunte – Bemalung des Bootes und Farbe der Segel die einzelnen Banden

kennzeichnen; Gloranas Schiffe sind meist weiß mit blutrotem Segel.

Handwerks-Talent: Eissegler fahren (IN/GE/KK)

Mit diesem Talent können die Eissegler Gloranas oder der nördlichen Packeis-Öden gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen u.ä. werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkehre bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe+20, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +5 bis +10 liegen.

Startwerte: Firnelfen, Seefahrer und Thorwaler 3, alle anderen entsprechend ihrem Startwert im Talent *Boote Fahren* abzüglich 2 Punkten.



Der Kampf der Kalten Herrinnen

Bereits früh hat Glorana die Macht in Nagrachs Land an sich gerissen, noch 'eingesetzt' von Borbarads Gnaden. Mit einer geschickt ausgewogenen Mischung aus Waffengewalt, der Organisation der Lebensmittelverteilung und Verlockungen verschiedenster Art gelang es ihr, die Bewohner des Landstrichs zu unterwerfen. Die Nivesen waren noch nie ein besonders heimatbezogenes Volk gewesen und dem einem weltlichen Herrscher ebenso wenig untertan wie dem anderen. Die Elfen zogen sich – wer hätte es anders erwartet – fauchend zurück, und die gildenlandstämmigen Bewohner waren durch die Herzöge von Paavi bereits an Adelherrschaft gewöhnt.

Schon bald begann Glorana damit, den ehrgeizigen Plan ihres Meisters zur Theriak-Gewinnung umzusetzen, was ihr kräftige Sklaven einbrachte – und das unglaublich befriedigende Gefühl, endlich dort zu sein, wo sie schon immer hingehörte: an die Spitze eines Königreichs.

Im Travia 1022 aber drangen die ersten unerfreulichen Meldungen an die Ohren der Königin: ganze Theriaklieferungen seien geplündert worden – überfallen von einer großen Meute Wölfe unter der Führung einer prachtvollen Silberwölfin mit dämonischer Ausstrahlung. Aufklärungstrupps brachten nichts zutage, wenn sie überhaupt zurückkehrten, und so schwand Gloranas kostbares Gut zu ihrem Entsetzen

und praktisch unter ihren Fingern mehr und mehr dahin. Zusätzlich berichteten verschüchterte Dörfler, daß Wölfe ihre Häuser überfallen hätten und sich die Verletzten außerordentlich seltsam gebärden würden, bis sie schließlich hinaus in die ewige Weite liefen und niemals zurückkehrten.

Wie in Weiden vor Jahren eine Vampirplage das Land verwüstete, scheint nun Glorana von einer Werwolfsplage erschüttert zu werden (die hier jedoch aufgrund der niedrigen Bevölkerung geradezu harmlos ausfällt).

Kyrjaka aber, die Räuberin des flüssigen Goldes, scharf mehr und mehr Wölfe und Werwölfe um sich und hat bereits schon die Gegend nördlich von Pekkani unter ihre Schreckensherrschaft gestellt – eine Landschaft, die Glorana eigentlich wegen ihrer hervorragenden Eignung bald mit Theriaknadeln versehen wollte ...

Ganz besonders der Vulkansee Kuri (siehe **Raues Land im hohen Norden**, S. 8f.) und dessen Umgebung scheint es der Dämonenwölfin Kyrjaka angetan zu haben, und Glorana fürchtet zu Recht, daß die Feindin durch diese Beute nur erstarben und schließlich vielleicht sogar eine ernsthaftere Bedrohung darstellen wird.

So sammeln die beiden Lager ihre Kräfte, während aus dem Ehernen Schwert das böse Lachen einer elfischen Stimme herüberdringt ...

Die Bewohner von Glorania

In Glorania treffen viele außerordentlich unterschiedliche Völkergruppen aufeinander, die sich aus den verschiedensten Gründen hier aufhalten. Die Nivesen, Norbarden und Elfen siedeln hier schon seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden, leben mit und von dem unwirtlichen Land und seinen Kreaturen. Während die Firnelfen zähneknirschend zurückweichen (s.u.), sind die Nivesen und Norbarden geblieben, erstere meist wegen der hierherziehenden Karenherden, letztere aus Verbundenheit mit den Traditionen ihres Volkes und der Tatsache, daß Handel alle Völker verbindet. Manch eine Sippe zerbrach unter diesem Konflikt – mit den unheiligen neuen Herrschern zusammenzuarbeiten, oder lieber in den Süden, also ins Bornland, zu ziehen, wo man das Fahrende Volk mißtrauisch beäugt und auch nicht mehr recht willkommen heißen mag.

Vielen Nivesen bleibt kaum etwas anderes übrig, als diese unwirtlichen Gegenden bisweilen zu bewandern, denn nach anfänglicher Scheu vor dem verfluchten Schnee scheinen sich die Karene nun nicht mehr darum oder um die gefährlichen Kreaturen zu scheren, die hier Einzug gehalten haben. Die großen Herden wandern sogar noch weiter gen Norden als früher, zumindest als in früheren Wintern. Stupide stapfen sie vor sich hin und mühen sich redlich, etwas Gras unter der Schnee- und Eiskruste zu finden. Viele erfrieren oder verhungern auf diesem Zug, doch die, die es schaffen, erreichen die wenigen aufgetauten Wiesen von Paavi, Eestiva oder sogar Orte noch weiter nördlich, als kämen sie im vollen Bewußtsein, die immer knapperen Frischfleischvorräte aufzubessern.

Die Städte

Die meisten Bewohner der größeren Städte wie Paavi, Eestiva und Bjaldorn versuchen sich ebenso zu arrangieren, wie jene der Dörfer und Weiler in ganz Glorania. Sie zahlen den königlichen Tribut und

bestellen die wenigen eisfreien Felder, die es dank Glorana noch gibt – eine Tatsache, die ihr bereits fast göttinnengleichen Status unter ihren Untertanen eingebracht hat.

Viele Goldsucher kamen zu Zeiten des Goldrausches nach Paavi, und gegen sie alle wendete sich das verfluchte Gold, das sie zwar hergelockt hatte, ihnen aber keinen dauerhaften Reichtum, sondern nur Unglück und Armut bescherte.

Während solche Strolche zu Gloranas Statthaltern in Bjaldorn ernannt wurden, herrscht sie selbst auf dem Eisthron ihres Schneepalastes in Paavi, gestützt durch ihren Heerführer Halman von Gareth, den Gatten der zukünftigen Herzogin Geldana II., während sein Schwiegervater, Herzog Dermot, krank darniederliegen soll und faktisch entmachtete wurde. (Mehr zu den Städten des Nordens (vor und während Belshirashs Attacke auf das Land) finden Sie im Band **Raues Land im Hohen Norden** der gleichnamigen Box, Seite 23–28 und 52–53.)

Meisterinformationen:

Herzog Dermot lebt noch – hauptsächlich, weil Glorana sich nicht ganz sicher ist, ob sie ihn noch brauchen wird. Während seine Frau, die Herzogin Amuri (eine Nivesin der Lieska-Leddu), eine Eisstatue in Gloranas Sammlung ist, fiebert Herzog Dermot tatsächlich an einem wahnsinnigen Fieber dahin. Man kann ihn durch seine Gemächer irren sehen, manchmal auch in anderen Teilen des Palastes oder sogar in der Stadt. Glorana hat ihm alles genommen – die Gemahlin, die Tochter und sein Reich, das seit fast einhundert Jahren unter der Regentschaft seiner Familie steht ...

Dermot verfügt immer noch über alte Freundschaften und Bindungen mit über einem Dutzend Nivesensippen, die er jedoch kaum zu nutzen in der Lage ist. Seiner Tochter Geldana II. stehen die Nivesen allerdings aus mehreren Gründen feindlich gegenüber: Sie heiratete entgegen der alten Tradition keinen Nivesen, sondern einen



der Unterdrücker, Halman von Gareth. Deshalb geben sie ihr auch die eigentliche Schuld für die Machtergreifung der Nagrach-Paktierer – und damit die Schuld dafür, daß Land und Leute ausgeblutet werden.

Der Schneepalast

Gloranas Herrschaftssitz, östlich der Stadt auf einem kleinen Hügel gelegen, ist bereits jetzt Gegenstand wildester Spekulationen und Gerüchte: So soll sich das bizarr-kristalline Bauwerk bisweilen um mehrere Dutzend Schritt bewegen oder kleine Duplikate seiner selbst erzeugen, von belebten Wänden, beseelten Fallen und Eisgolems ist die Rede, vor allem aber von Gloranas Sammlung besonders ansehnlicher Männer und Frauen, die als eisige Statuen die Hallen und Gänge füllen, um wiederbelebt als Gespielen und Gespiellinnen der Hexe zu dienen ...

Eisbarbaren

In den rauen Weiten der Grimmfrostöde, in einigen Tälern in Eis- und Nebelzinnen und – angeblich – im nördlichen Ehernen Schwert leben, weitab von jeglicher Zivilisation, einige Sippen und Sippenverbände eines Volkes, das vor vielen hundert Jahren wohl aus gestrandeten Thorwalern entstanden ist und sich seitdem eher noch zurückentwickelt hat.



Die Männer und Frauen dieses Volkes sind ungemein groß (häufig über zwei Schritt), kräftig und zäh und darüber hinaus in der Lage, Schneesturm und Kälte zu trotzen. Sie tragen meist einfache Fellkleidung, ernähren sich von Jagd und Fischfang und tauschen in Paavi oder Frigorn bisweilen Pelze gegen Objekte des täglichen Bedarfs, die sie selbst nicht herstellen können, und gegen Heilkräuter, die bei ihnen nicht gedeihen. Sie kennen die Schmiedekunst, sind aber wegen mangelnden Holzes nicht in der Lage, viele eiserne Gegenstände selbst herzustellen.

Die Eisbarbaren verehren Frunu als grimmigen Herrn, der ihnen ständig neue Prüfungen auferlegt, und seine nicht minder grimmige Gemahlin Angara, die Herrin des Feuers und der Schmiedekunst. Ihre Sippen werden üblicherweise von einem Kriegs-/Jagdhäuptling und einer Schmiedin/Schamanin geführt, obwohl auch das umgekehrte Geschlechterverhältnis bisweilen vorkommt.

Einige Sippen, wie die des Häuptlings Tarrk, haben sich in jüngerer Zeit zu einem dunkleren Frunu-Bild bekehren lassen, hinter dem sich niemand anderes als Nagrach verbirgt. Diese Sippen stellen Königin Glorana als Tribut auch etliche Krieger, die sie als beeindruckende Leibgarde begleiten.

Typischer Eisbarbaren-Leibwächter

MU 16	KL 10	IN 12	CH 13	FF 11	GE 15	KK 17
AG 6	HA 2	RA 1	TA 2	NG 5	GG 2	JZ 6
ST 11	MR 0	LE 70	AE –	AT/PA 17/14	(div. Äxte)	

Größe: über 100 Finger

Haarfarbe: rot, rotblond, blond und weiß

Augenfarbe: grau, grün oder blau

Herausragende Talente: Äxte und Beile, Stumpfe Hieb- und Wurf- (Beile), Klettern, Selbstbeherrschung, Fährtsuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wettervorhersage (Eisregionen), Wildnisleben, Sinnenschärfe; sie sind natürlich allesamt *eiskundig*.

Das Ifirnsrudel

Im Frühling 1019 machte sich Iloinen Schwanentochter, die Vorsteherin des Festumers Wintertempels, einmal mehr auf eine Reise in den Norden auf und überließ die Tempelarbeit, wie so oft, anderen Geweihten. Mancher sagt, sie suchte Kailäkinen auf, um sein Wort zu hören, andere behaupten, sie sei zu Ifirn, ihrer göttlichen Mutter geflogen und habe sich beratschlagt, und wiederum andere behaupten, die Wölfe hätten ihr gesungen, was zu tun sei.

Als die Schwanentochter des Frevels an Firun ansichtig wurde, rief sie die Rauh- und Wölfe und befahl ihnen den Kampf, und es mag sich so zuge- tragen haben, wie die bereits zitierte Geschichte berichtet. Sie selbst aber scharte eine Gruppe Wölfe und Wolfsmenschen um sich und nannte es das Ifirnsrudel, das gekommen war, Gnade und Frühling in die verfluchten Länder zu tragen, wie es einst ihre Mutter getan hatte, als sie ihren Vater Firun anflehte, doch dem langen Winter ein Ende zu setzen.

So bleibt dem Ifirnsrudel zunächst, die Schrecken und Entbehrungen der Bewohner des verfluchten Eisreiches zu mildern, immer jedoch auf der Jagd nach den Mächten im Hintergrund.

Das Rudel besteht neben Iloinen Schwanentochter (deren Beschreibung Sie in der Box **Rauhes Land im hohen Norden** im gleichnamigen Band auf Seite 54 oder in der **WunderWelten 42** finden können, wo im übrigen auch eine detaillierte Beschreibung des gesamten Ifirnsrudels ist)

aus diversen Wölfen, Menschen und sogar einem Elf. Der schlaue und alte Leitwolf *Luogror Kupferschweif*, dessen Schuß Schamanenblut dafür sorgt, daß er von fast menschlicher Intelligenz ist, teilt das Lager mit der Wolfswivesin und Schamanin *Kynnttā*, die eine begabte Exorzistin und Geistertänzerin ist. Ihre beiden halb wölfischen Zwillingstöchter *Margrim* und *Aryagra* sind sich äußerlich sehr ähnlich, innerlich doch genauso verschieden. Margrim ist eine Kämpfernatur und bringt ihrem menschlichen Erbe ebenso viel Mißtrauen entgegen wie ihr Vater Luogror, während Aryagra nicht nur die Schamanenkräfte ihrer Mutter geerbt hat, sondern auch eine natürliche Neugier allem Menschlichen gegenüber.

Zwei rein wölfische Rudelmitglieder stellen *Raugrir* und *Kerra* dar, ersterer ein junger, zorniger Rauh- und Wölfe, letztere eine weitaus bedachtere Silberwölfin, die der Königin der Silberwölfe aus dem Rorwhed, Larka, Auge und Ohr in Norden ist und nach Zeichen der Feindin Kyrjaka Ausschau hält.

Ifandaël Eisherz ist der einzige Elf der kleinen Gruppe – ein Firnel, der unter Nagrachs grausamem Regiment seine Sippe verlor und dessen Herz dadurch ebenso kalt geworden ist, wie die seiner Gegner. Die letzten Mitglieder des Ifirnsrudels sind *Yasil* und *Selaara*, eine Hexe der *Verschwiegenen Schwesternschaft* aus dem Bornischen mit ihrer Vertrauten, einer Schnee-Eule.



Die Elfen im Schwarzen Eis

»Das Eis zerspringt vor Kälte. Unsere Herzen zerspringen mit ihm. Geh, Feyiamal!«

—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifirniane Raskirsdottir, Ifirn-Geweihte aus Olport, neuzeitlich

Nagrachs Reich erstreckt sich in der Grimmfrostöde und den Eiszinnen über Gebiete, die man noch vor wenigen Jahren als Land der Firnelfen kannte. Mit der ersten Ahnung der dämonischen Veränderungen wichen die meisten Elfen nach Westen aus, in die Gebiete des Yeti-Landes und der Nebelzinnen. Zwar ist die Besiedelung dort nun immer noch niedrig zu nennen, doch in der Härte des Überlebenskampfes gibt es dort nicht genügend Platz für alle Sippen der Winterelfen. So sind viele der abgewanderten Sippen immer noch auf der Suche nach einem Ort, der ihr Überleben sichert, einige Familien sind schließlich weiter nach Norden gezogen, wo sich in ewigem Eis und Schneegestöber ihre Spur verliert.

Die meisten der zurückgebliebenen Eispaläste sind, ob von den Elfen selbst oder von dämonischen Horden auf ihrer Suche nach Leben, zerstört worden. Bizarre Eisspitzen, überhängende Eisbrücken, die ins Nichts führen, und mißgestimmte Windharfen tauchen dort nur noch aus dem Schnee auf, wenn ein Sturm das weiße Leichentuch von ihnen nimmt. Nur einige wenige Bauten sind von Gloranas Gefolgsleuten unversehrt eingenommen und besiedelt worden, zumeist nach blutigen Kämpfen mit den letzten Wächtern der Winterelfen.

Einem Gerücht nach soll es aber immer noch einen der majestätischen, eiskristallinen Paläste geben, in dem eine Elfensippe ungebeugt und bisher unbesiegt die Hexe auf dem Thron bekämpft. Andere Geschich-

ten sprechen von einer Elfenfestung weit oben im Norden, irgendwo am Rande des nördlichen Ehernen Schwertes, wo selbst Gloranas Macht ein Ende habe und die kriegerische Sippe der *Lichthüter* ihren Kampf gegen Pardona fortführe.

Die ebenfalls in diesen Breiten lebenden *Kinder des Windes*, die Steppenelfen, haben das verfluchte Gebiet übrigens ebenso verlassen wie die firnelfischen Geschwister, reiten jedoch von ihrer Heimat in der Grünen Ebene immer noch Angriffe in das Reich Nagrachs hinein, in der Hoffnung, das Übel bekämpfen zu können. Zumindest versuchen sie, dafür zu sorgen, daß von dort nichts herauskommt – zumindest nicht lebend.

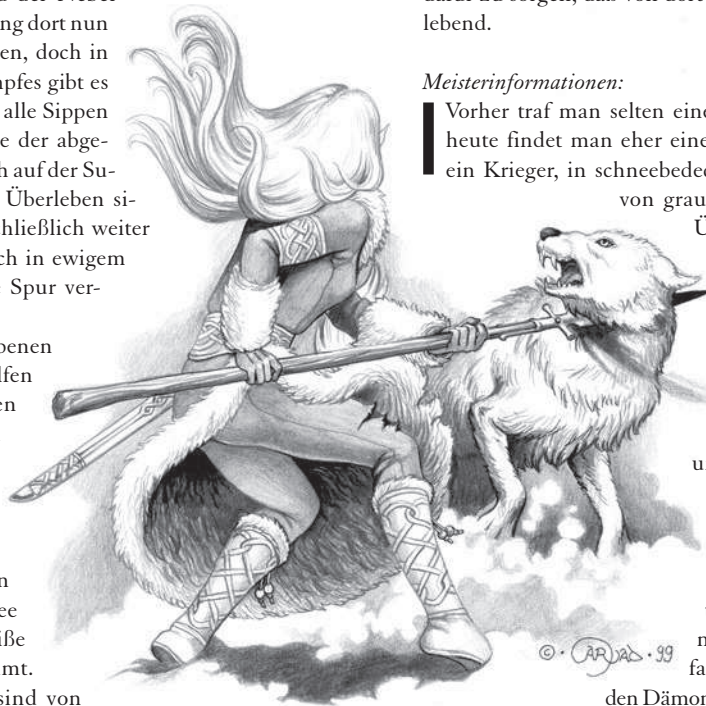
Meisterinformationen:

Vorher traf man selten einen Firnelfen in der Grimmfrostöde an, heute findet man eher einen elfischen Leichnam. Entweder ist es ein Krieger, in schneebedeckten Pelzen gleichsam zu Eis erstarrt, von grausamen Wunden entstellt und von den Überresten seiner Feinde umgeben, oder ein Jäger, gestorben auf der erfolglosen Suche nach Nahrung, scheinbar unversehrt und noch das kristallene Jagdmesser und den Bogen aus Bein haltend. Sein Gesicht ist wie im Traum gefangen nach Norden gewandt, um noch im Tod dem eisigen Wind und Pardona, der Verkörperung des Namenlosen, zu trotzen.

Wenn ein Mensch einen lebenden Winterelfen trifft, dann weil dieser ihn treffen wollte – zumeist, um ihn zu töten. Denn wenn ein Mensch diese niederhöllische Eiswüste überlebt, ist er fast untrüglich einer derjenigen, die sich den Dämonen verschworen haben. Die wenigen noch

hier lebenden Firnelfen sind zumeist ohne Sippe und allein, erbarmungslos im Kampf um ihr Leben und ihre Freiheit.

Die Hilfe eines solchen Elfen besteht kaum aus mehr als dem Verzicht zu töten. Ein Held muß einen Firnelfen jener Gegend zum Freund gewinnen, um auch nur den rechten Weg gewiesen zu bekommen.



Die Sippe der Tränensucher und die Hallen aus Kristall

Es gibt auf dem verfluchten Gebiet keine bewohnten Eispaläste mehr. Der Palast, von dem die Gerüchte sprechen, ist eine uralte, elfische Anlage aus Kristallgestein tief im Herzen der Grimmfrostöde, umfassen von schier endlosen, schnee- und gletscherbedeckten Hügeln, die auch in den längst vergangenen Sommern nie Grün gesehen haben. Aus zwei Gründen hat die Macht Nagrachs und seiner Paktierer diesen Ort nicht erreicht: Zum einen sind die in einem Berg verborgenen Hallen, Treppenfluchten und Kammern gänzlich aus dem Berg selbst geschlagen oder aus Kristallgestein erbaut. Hier gibt es kein Eis, das dem Verderber des Eises als Material für seine Pervertierung nützen könnte. Zum zweiten liegt der gesamte Komplex unter einem Zauber, gewoben aus dem *salasandra* der Tränensucher, der sowohl den Ort als

auch seine Magie vor den Augen Uneingeweihter verbirgt. Und selbst ein Tränensucher wird keinen der drei Eingänge finden, wenn seine Familie nicht nach ihm Ausschau hält und ihm den Weg weist.

Die Sippe besteht aus etwa anderthalb Dutzend Erwachsenen und halb so vielen Kindern. Sie ernähren sich immer noch hauptsächlich von der Jagd, wenn auch zunehmend durch den Anbau von Höhlengewächsen und von in Grottenteichen unter den Wohnkammern lebenden Fischen und Amphibien. War die Sippe vorher wegen ihrer Verarbeitung von Kristallen und Edelsteinen zu Nutz- und Ziergegenständen auch bei norbardischen Händlern bekannt, ist es nun ihr Kampf gegen die dämonische Verheerung ihrer Heimat, der ihrem Namen eine neue Bedeutung verleiht. Mag ihre Wohnstatt auch noch



so sehr von ihrer Kunst der Steinverarbeitung und der Suche nach der Geborgenheit und Harmonie ihrer Sippe künden, unter dem Himmel des Eisreiches sind sie harte, ausdauernde Kämpfer, die nicht eher ruhen werden, bevor nicht der letzte Paktierer mit seinen Helfern ihre Heimat verlassen hat. Ihr Leben ist härter geworden, entbehrungsreicher und selbst für Firnelfen einsamer, aber ihre Stärke ist ihr geschützter Rückzugsort und ihre elfische Geduld.

Wenn Sie die Begegnung der Helden mit einem der Firnelfen gestalten, ob Einzelgänger oder aus der Sippe der Tränensucher, so denken Sie daran, daß es auch vorher schon kein 'Heiliges Gastrecht' unter den Winterelfen gegeben hat. Nun scheinen diese Elfen selbst wie aus gefrorenem Eis und von einer erschreckenden Hartherzigkeit gegenüber anderen Wesen. Der Verlust der Sippe, das sterbende Eis und die wachsenden Wunden der Erde durch den Abbau des Theriak erfüllt sie mit Trauer und Wut, die die meisten nur in Einsamkeit ertragen. Dennoch kämpfen sie weiter um ihr Überleben.

Die sippenlosen Elfen haben überlebt, weil ihre Zeit noch nicht gekommen ist, und das wissen sie. Sie könnten eine unschätzbare Hilfe für die Helden darstellen, wenn sie es nur wollten. Warum sich dann ein Firnelf zur Hilfe bereiterklärt, wird er oder sie niemals erklären. Sie sind wortkarg, ein Teil des letzten lebenden Eises des Nordostens und für jeden Feind ein nicht zu unterschätzender Gegner. Wovon und wo sie leben, wissen nur sie selbst. Ihre Bestimmung ist selbst ihnen meist noch verborgen, und niemals werden sie jemandem blind ver-

trauen, nicht einmal einem anderen Firnelfen.

Die Elfen der Tränensucher haben den allein lebenden Firnelfen den Zugang in ihre Zuflucht nicht verwehrt, und einige haben ihre Hilfe für kurze Zeit oder aus besonderem Grund auch angenommen. Allerdings ist ein Firnelf, der seine Sippe verloren hat, kaum mehr in der Lage, sich in das Leben einer anderen Familie einzugliedern. Es sind die schönsten Lieder dieser Elfen, die von der Errettung eines Winterelfen durch die Liebe eines anderen und der Geburt eines neuen Sippenliedes erzählen. Allerdings gibt es kaum mehr Orte, wo eine neue Firnelfensippe ihr Lied singen könnte.

Wenn die Tränensucher in den Helden Kämpfer wider das Dämonische und Freunde der Elfen erfahren, mag den notleidenden Fremden ebenso der Schutz der Kristallhallen zuteil werden. Dort können Sie den Helden die Ruhe und die Zuwendung zukommen lassen, die sie bitter nötig haben, um wieder auf die Beine zu kommen. Die Elfen verlangen keine Gegenleistung, werden sich aber über jedes Gastgeschenk freuen – schließlich ist ihr Handel völlig zum Erliegen gekommen. Sollte ein Held allerdings ihre Gastfreundschaft übel missbrauchen, werden die Firnelfen ihn erbarmungslos verfolgen und töten.

Weitere Informationen zu den Firnelfen finden Sie in **Dunkle Städte, lichte Wälder**, S. 33 ff., und eine Beschreibung der Elfen des Bornlandes und ihrer Reaktion auf die borbaradianischen Umtriebe in **Das Land an Born und Walsach**, S. 148.

Der Reichtum des Eisreichs

»Dort oben im Eis, da gibt es doch nichts, was es sich zu holen lohnt! Nicht einmal mehr Gold.«

—in einem Wirtshaus in Festum, neuzeitlich

»Dem Kostbarsten gleich jedoch ist das Lebenselixier der Sumu, so dein Leib Schaden erlitten hat. Es bedarf fürderst magischer Kraft, um es zu binden, und zugleich einer reinen Seele, um es zu schöpfen. Der Alchimist nennt es Theriak, und überall, wo ein Tropfen des grünen Blutes auf Sumu zurückfällt, wächst alsbald eine Blume. Doch wehe dir, wenn du mehr nimmst, als dein Leib verloren, denn dann wird verdorren das Land, auf dem du stehst!«

—aus Druidentum und Hexenkult – Die Macht des eisernen Willens, Festumer Ausgabe, 2 Hal

Das Gold der Letta

Wer erinnert sich nicht an die ersten Gerüchte, die von sagenhaften Goldfunden in den Gebieten der Letta und anderer nördlicher Flüsse im Jahr 1018 BF kündeten? Viele Menschen und auch etliche Zwerge machten sich in jenem Jahr auf den Weg in den unwirtlichen Norden, um sich ihren Teil des Goldes zu sichern. Die Bevölkerung von Paavi und Eestiva schwoll innerhalb kürzester Zeit auf das Doppelte an; es

schoßen Läden, Kneipen, Spiel- und Hurenhäuser aus dem sumpfigen Boden, und wenn die Goldsucher auch im kurzen Sommer draußen auf ihren Goldfeldern in Zelten lebten, zogen sie es im Winter vor, in den Städten zu hausen. Doch die Goldfunde waren auf Borbarads Wunsch und Agrimoths verderbtes Wirken in die Flußniederungen der Lätta gelangt und mitnichten ein natürliches Vorkommen. Die Pläne des Dämonenmeisters in den Eislanden waren weitreichend, und für die Durchführung benötigte er Gefolgsleute, Söldner und Arbeiter. Durch das Wirken des Verderbers der Vier Elemente wurden Hunderte in den Norden gelockt. Auch störte es Borbarad wenig, daß die Anzahl der zuwandernden zwielichtigen Kreaturen die der ehrlichen Seelen weit übertraf.

Nun, da das Gold längst erschöpft ist, und sich so mancher schon damals die Reise nach Hause nicht mehr leisten konnte und nun kaum mehr ein Entkommen über die nagrachverderbten Lande möglich ist (von der zugefrorenen See ganz zu schweigen), bilden diese neuen Siedler auch für Gloranas Pläne einen brauchbaren Nährboden.

Die geringen Vorkommen an Diamanten, größere an Obsidian und beinahe unerschöpfliche an Schwefel in der Nähe der Vulkane der Grimmfrostöde und insbesondere der Eiszinnen nutzt Glorana inzwischen ausschließlich selbst und mit Hilfe jener Betrogenen.

Das Elixier Sumus

Der wahre Reichtum des eisigen Nordens ist hingegen die Essenz, die das Elixier Sumus oder auch Theriak genannt wird. Daß es theoretisch möglich ist, aus Sumu selbst Astral- oder auch Lebenskraft zu ziehen, wird wohl von kaum einem Magiekundigen bestritten; die Druiden kennen rituelle Verfahren, aus Sumu Astralenergie zu gewin-

nen, mit einer Dolchzauberei gewinnen sie sogar einen Teil der Lebenskraft direkt. Das Wissen, 'Sumus Sikaryan' in reiner Form nutzbar zu machen, ist dagegen seit den Magierkriegen verschollen. Alte Quellen, wie die überlieferte und in *Druidentum und Hexenkult* niedergeschriebene, ließen eine Rekonstruktion der alten Theses nicht zu.



Daß Borbarad über jenes verborgene und verbotene Wissen verfügte, verwundert nicht. Glorana fand bereits gefördertes Theriak vor, erkannte seinen Wert und folgerte aus dem, was sie gefunden hatte, sehr schnell, wie sie selbst die Gewinnung der Kostbarkeit für ihre eigenen Zwecke vorantreiben konnte.

Die Erdkraft Sumus ist eine sehr flüchtige, schwer zu fassende Essenz, die der Überführung in eine festere Form bedarf, bevor sie der Erde entrissen werden kann. Die dämonische Kälte des durch Nagrach verderbten Eises gefriert den Lebenssaft der Urriesin gleichsam, so daß es als eine halb durchscheinende, smaragdgrün glänzende, gallertige Substanz dem Boden entrissen werden kann. Das im Theriak enthaltene Sikaryan strebt aus diesem unnatürlichen Zustand fort und geht sofort bei Berührung auf Lebewesen und Gegenstände über, die nicht voll ihrer Lebenskraft oder alchimistisch geläutert sind. Somit ist The-

riak der stärkste Heiltrank, der auf Dere existiert. Er kann durchaus auch permanente Verluste an Lebensenergie zurückgeben, einen durch einen Blitz gespaltenen Baum 'heilen' oder eine Holzschale Zweige und Wurzeln treiben lassen.

Eine Zurückgewinnung aus den Kreaturen oder Gegenständen ist nicht möglich. Daher benötigt Glorana kräftige, reine Menschen, Elfen oder Zwerge, die an den Förderstellen das gallertige Theriak mit ihren bloßen Händen in geläuterte Gefäße schöpfen, es reinigen und zum Transport abfüllen.

Daß der betriebene Raubbau an Theriak nicht ohne Auswirkungen auf Sumu bleibt, liegt in der Natur der Sache, ebenso, daß ein Druiden, Geode, Schamane oder eine Hexe mit ansehen muß, wie so die letzte Lebenskraft der Sumu aus ihrem toten (schlafenden, sterbenden) Leib geraubt wird.

Theriak, Sumus reinstes Elixier – Zahlenwerte

An einem Tag werden an einer Förderstelle etwa 20 Stein Theriak gewonnen – insgesamt sind dies etwa 100 Stein im gesamten Eisreich. Ein Ort wird in etwa drei Monaten ausgebeutet, so daß bereits etliche verlassene 'Fördertürme' existieren und die Alchimisten Gloranas auf ständiger Suche nach lohnenden Plätzen sind – das Sikaryan ist bei weitem nicht gleichmäßig verteilt. Der Gehalt des Bodens hängt von vielen Faktoren ab, die selbst den Experten nicht alle bekannt sind.

10 Unzen bergen 10 Lebenspunkte, von denen 1 Lebenspunkt permanent gewonnen wird. Somit verfügt ein Stein über 40 LP – ein Kilogramm Theriak enthält die Lebensenergie eines erwachsenen Durchschnittsmenschen!

Wunden schließen sich sofort und ohne Narben zu hinterlassen, der Schaden von Vergiftungen und Krankheiten wird ebenso eins zu eins ausgeglichen. Erreicht der vergiftete oder erkrankte Held nach der Einnahme von Theriak vorübergehend eine Lebenspunktzahl, die über seiner permanenten Punktzahl vor der Einnahme liegt, ist das Gift neutralisiert oder die Krankheit überwunden, etwaige Veränderungen von Eigenschaftswerten kehren zumeist auf ihren normalen Wert zurück.

Theriak ist von etwa zehnfacher Schwere wie Wasser (etwa halb so schwer wie Gold), somit faßt ein übliches Schank-Fläschchen (0,2 Liter) aus geläutertem Material 80 LP, von denen 8 permanent sind. Das Fläschchen wiegt dann zuzüglich zu seinem eigenen Materialgewicht 2 Stein (2 Kilogramm). Die Gefäße bestehen aus geläutertem Material – aus alchimistisch reinem Edelmetall wie Gold, Mondsilber oder einem der magischen Metalle oder sind aus reinsten, unversehrten Edelsteinen geschnitten.

Die gallertige Form geht bereits knapp unter dem Gefrierpunkt in einen flüssigen Zustand über, so daß es leicht getrunken oder auf Wunden aufgetragen werden kann. Bei etwa 25 Grad (noch unter *Praiossommer*-Temperaturen) wird es allmählich gasförmig, was den

Transport natürlich deutlich erschwert (eine Phiole mit Theriak an einem Band um den Hals auf der Haut zu tragen, ist keine besonders schlaue Idee ...).

Entladenes Theriak verliert seine leuchtende Farbe und verflüchtigt sich bei jeder Temperatur fast augenblicklich. Es bleibt nichts zurück. Nach etwa einem Jahr ist zudem auch in geläuterten Gefäßen aufbewahrtes Theriak entladen.

Betrachtet man das Elixier mit Hilfe eines ANALÜS, werden die dämonischen Fäden sichtbar, die etwas zu um- und zu durchspinnen scheinen. Die Lebensenergie selbst wird durch einen EXPOSAMI sichtbar, wobei dann natürlich die astralen Energiezeichnungen nicht zu erkennen sind. Theriak ist pures Leben, ohne selbst zu leben.

Theriak und sein Nutzen in den Schwarzen Landen

—Glorana benötigt Theriak, um ihre Sklaven, Arbeiter und Verbündeten unter solch lebensfeindlichen Bedingungen bei körperlicher Einsatzfähigkeit zu halten.

—Theriak erleichtert ihr die Rückverwandlung der eingefrorenen Wesen, so daß sie sich diese Art der 'Vorratshaltung' an Arbeitern überhaupt erlauben kann.

—Da sich, gerade in der borbaradianischen Magie, Lebensenergie in Astralenergie verwandeln läßt, ist das Theriak ihr ein ständig verfügbarer Energiespeicher geworden.

—Theriak ist Gloranas wichtigstes Handelsgut; ihr Hauptabnehmer ist der untote Drache Rhazzazor in Warunk. Er hält auf diese Art den 'Blutzoll' in seinen Landen in handhabbaren Grenzen, ohne eine Einbuße seiner Kräfte hinnehmen zu müssen. Glorana läßt sich Theriak zweifach mit Gold aufwiegen (1 LP zu 2 D) und tauscht Arbeitskräfte, Lebensmittel und Luxusgüter für die Essenz ein.

—Die Dämonenwölfin Kyrjaka benötigt die Essenz Sumus, um mittels dieser Macht ihre derische Existenz verlängern zu können — eine Tatsache, die zu den erbitterten Kämpfen um die Förderungsstätten und Transporte führt.

Nadeln in Sumus Leib

»Tag und Nacht kreisen sie. Unaufhörlich. Und sie singen. Sie singen ein unaufhörliches Lied von Leben und Tod.«

—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifirriane Raskirsdottir, Ifirn-Geweihte aus Olport, neuzeitlich

Schon von weitem sind die Stellen zu erkennen, an denen Theriak gefördert wird. Dort stehen gigantische Eisnadeln, die sich drehend in

den Leib Sumus bohren. Ihre oberen Kanten, vielfach gebrochen und das Licht in gleißenden Farben auf die tote, weiße Ödnis werfend, verursachen selbst bei Windstille ein hörbares, in der Tonhöhe schwankendes Pfeifen. Da zumeist mehrere rotierende Nadeln nebeneinander stehen, selbst wenn die meisten davon längst kein Theriak mehr fördern, ergibt dies einen seltsam eintönigen, auf und ab pfeifenden Melodie. Geht Wind, werden die Klänge schrill und unangenehm. Bei



Sturm hört man sie gleichsam schreien, als klage und wimmere hier Sumu selbst vor Schmerz. Für eine fühlende Seele ist diese Musik schwer zu ertragen.

Meisterinformationen:

Hat eine 'Expertengruppe' (meist der bergbaukundige Zwergen-ingenieur Robax Sohn des Rogan mit einem Firnelfen als Führer und einem Magier, kundig in einem speziell für diesen Zweck modifizierten EXPOSAMI) eine sich lohnend erscheinende – verletzliche – Stelle gefunden, errichtet ein niederer Diener Nagrachs, ein *Kharz'oreel*, während einer Nacht eine der an die 50 Schritt hohen und an der höchsten und breitesten Stelle etwa 6 Schritt durchmessenden Eisnadeln.

Die Nadeln bestehen aus dämonisch pervertiertem, verfestigtem Eis, dessen Oberfläche im unteren Drittel aus umlaufenden, scharfen Kanten besteht. Die Nadeln werden von einem zweigehörnten Dämonen, einem *Yash'oreel*, besessen, der sie in rotierende Bewegung versetzt. Innerhalb von zwei Wochen gräbt sich die Nadel so tief ein, daß an ihrem Fuß mit Eis und Erdschutt durchsetztes Theriak hervorzuquillen beginnt oder sich der Ort als Fehlschlag erweist. Innerhalb von drei Monaten entzieht die Dämonennadel der Erde im Umkreis von 50 Schritt jegliches Leben.

Danach fördert sie nur noch tote Schlacke. Dennoch gräbt sich die Nadel weiter immer tiefer in den harten Boden, bis sie endlich, kaum noch aus dem Boden hervorschauend, nach einem weiteren halben Jahr an den Scherkräften unter dem grausamen Gebrüll des Dämons zersplittert. Der Dämon verschwindet aus der dritten Sphäre; zurück bleibt nur ein totes Areal, das mit messerscharfen, langgestreckten Eissplintern übersät ist. Augenzeugen oder gar Auslöser eines solchen Ereignisses werden große Schwierigkeiten bekommen, den Splitterhagel beim Ende einer Eisnadel zu überleben.

Die *Yash'oreel*-Eisnadel

Sollten die Helden einer Nadel den Kampf ansagen, legen sie sich dabei mit dem Dämonen an, der in ihr gebunden ist. Er wird Teile aus ihr selbst sprengen und als scharfe Splitter gleich einer Handvoll nadel-scharfer Wurfspieße gegen die Helden schleudern. Seine Reichweite liegt bei maximal 20 Schritt.

Besiegen die Helden den Dämon, ganz gleich, ob sie ihn töten oder austreiben, zersplittert bei seinem Ausfahren die gesamte Nadel, was für die Helden ohne weiteres gefährlicher als der bisherige Kampf sein kann: **im Umkreis von 5 Schritt: 5W20+20 TP / 10 Schritt: 2W20+10 TP / 20 Schritt: 1W20+5 TP / 50 Schritt: 1W6+5 TP**

Dort, wo sich die Nadeln in Eis und gefrorenem Boden bohren, quillt unaufhörlich eine Mischung aus grünem Theriak, grauem Eis und schwarzer Erde hervor. Nackte, zitternde Gestalten, zu- meist Jugendliche und junge Erwachsene in der Blüte ihrer Kraft, schöpfen mit blo- ßen Händen die Mischung in goldene Schalen. Die scharfen Kanten der drehen- den Nadel und die gefrorene Erde zerrei- ßen ihnen dabei immer und immer wieder die Hände, doch das Theriak heilt sie augenblicklich.

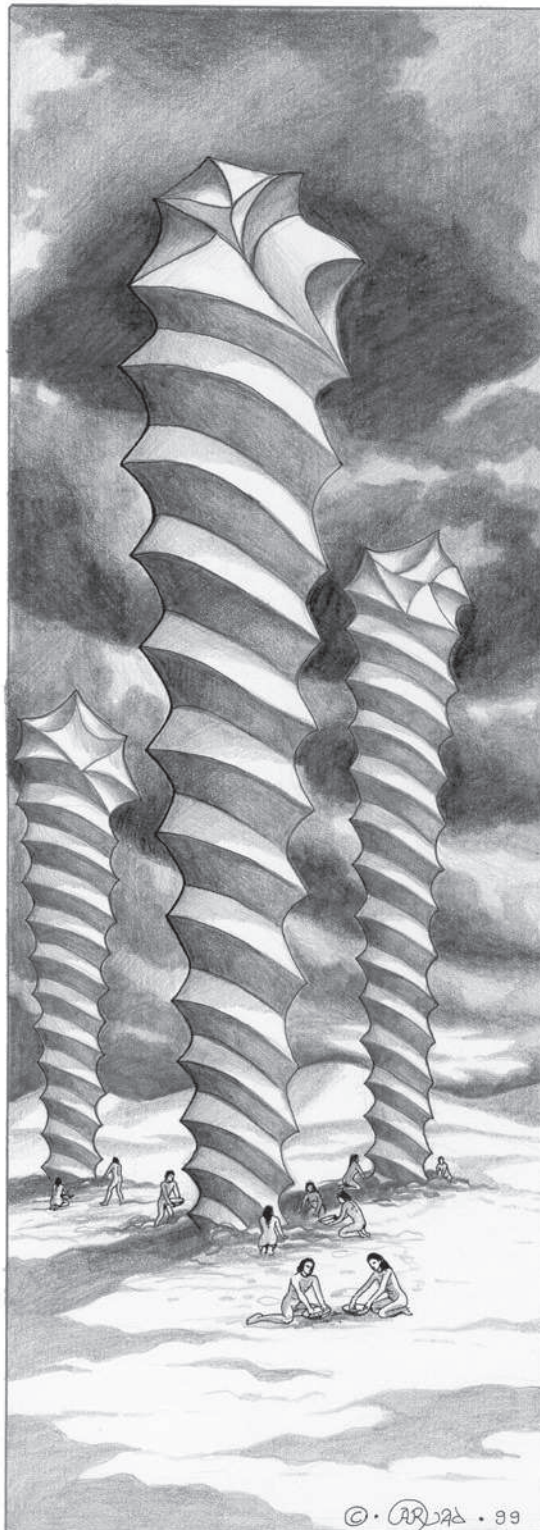
Die Schalen werden von den jüngsten der Sklaven ein Stück weit fort gebracht, wo sie im gleißenden Licht des Tages oder im Schein von kalten Laternen und auf dem eisigen Boden sitzend Steine und Eis- bröckchen heraus sammeln.

Das so grob gesäuberte Gemisch wird in behutsam erwärmte Schalen gegeben, so daß das Theriak sich gerade verflüssigt. Noch flüssig wird es in kostbar glänzende Fläschchen und Tiegel abgefüllt, die von einem in dicke Felle gehüllten Alchimisten sorgsam gewogen und versiegelt werden. Jedes Gefäß wird mit seinem Inhalt in ei- nem Buch vermerkt, bevor sie in mit Fel- len ausgepolsterten Transportkisten ver- packt werden.

Meisterinformationen:

An jeder Theriak fördernden Nadel ar- beiten 2 mal 7 schöpfende, 2 mal 7 sor- tierende und 2 mal 7 schmelzende und abfüllende Sklaven in zwei Schichten, sowie zwei in der Alchimie etwas ge- schulte Schreiber und mindestens ein Dutzend menschliche oder dämonische Aufseher.

Die Sklaven sind völlig gefühllos. Sie gehen ihrer Arbeit ohne jede Regung nach, spüren bewußt weder den Schmerz einer Verletzung noch die Kälte der dä- monischen Eishölle. Sie schlafen in ei- ner künstlichen Eishöhle nicht weit der Förderstätte auf einfachen Decken und erhalten morgens und abends bei Schichtwechsel je eine Mahlzeit. Sie ha- ben keine eigenen Wünsche mehr, keine eigenen Gedanken und keine Erinne- rung. Sie tun das, was die Schreiber oder Aufseher ihnen befehlen – auch einen aussichtslosen Kampf werden sie nicht verweigern.





Die einzige Möglichkeit der Helden, solch einen bedauernswerten Sklaven zu sich selbst zu holen, ist ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN – als Stufe des Beherrschers gilt die Stufe Gloranas – oder ein Wunder der Götter.

Die Sklaven werden fortwährend von ihren Verletzungen und Erfrierungen durch die Berührung mit dem Theriak geheilt – ein Effekt, der fast die Hälfte der Ausbeute auffrisht. Aber die Berührung mit schützender Kleidung hätte einen weitaus höheren Verlust an der leicht übertretenden Substanz zur Folge ...

Erst wenn sich das Vorkommen allmählich erschöpft, erleiden die Sklaven Schäden, die dann permanent werden, wenn gar kein Lebenssaft Sumus mehr zu finden ist und die Nadeln beginnen, die Lebenskraft der Sklaven in die Erde zu saugen und als minderwertiges Theriak zu fördern (nur ein Zehntel der eigentlichen Wirkung, keine permanenten LP). Allerdings werden die Sklaven zumeist da schon zu einer anderen Nadel gebracht, was einen Weg von zweihundert Schritt oder aber auch zweihundert Meilen und den Tod der meisten Sklaven bedeuten kann. Viele Sklaven sterben auf dem Weg in das Eisreich oder innerhalb der Eiswüsten, seltener sind (in abnehmender Häufigkeit) der Tod durch dämonische Kreaturen, wilde Tiere und Pardonas Ungeheuer.

Zu jeder Förderstätte gehört ein Gebäude aus Eis und Schnee, das mit Hilfe von Dämonen errichtet und bei Bedarf verschoben wird. Darin befinden sich je ein individuell hergerichtete Zimmer pro

Schreiber, ein Raum für leere und eines für gefüllte Theriakbehältnisse, die Vorräte an Nahrungsmitteln, Brennmaterialien und die Kleidung der Sklaven für ihre Überlandwanderungen.

Bei wirklich einsam gelegenen Fundstätten ist ein oberes Stockwerk aufgesetzt, in dem ein Dämonologe wohnt, der die Oberaufsicht führt und Glorana persönlich verantwortlich ist. (Diese Aufgabe ist wenig beliebt und wird als Strafversetzung verstanden.)

Zugänglichere Nadeln werden etwa einmal in der Woche von einem Magier aufgesucht, der nach dem Rechten sieht und mittels eines Eisseglers und einer Handvoll Söldner das geförderte Theriak zu Glorana bringt.

An einem Ort lassen sich kaum mehr als ein Dutzend Nadeln zu lohnendem Abbau errichten, meist sind es nur drei. Durch die schnelle Erschöpfung der Fundstätten wechseln die Orte, an denen gearbeitet wird, zumeist schneller, als die Gerüchte über eine Yash'oreel-Eisnadel die Helden erreichen können. Allerdings haben sie alle gemeinsam, daß sie auf dem Festland liegen, das von Eis und Schnee bedeckte Land unter Nagrachs Einfluß steht und die Erde in den Jahren vor der dämonischen Vereinnahmung während der Sommermonate Wachstum hervorbrachte. Vom Meer und tätigen Vulkanen sind alle Nadeln mindestens sechs Meilen entfernt. Jeder zweite als lohnend eingeschätzte Ort erweist sich als Fehlschlag, so daß Helden durchaus häufiger auf einzelne, nur Erde und Eis fördernde Nadeln stoßen können.

Die Wunden Sumus

»Es ist, als sängen die Vögel ein wenig trauriger, als wäre das Grün der Bäume ein wenig matter, als schmecke das Wasser der Quellen weniger erquickend. Und wenn ich hinzuschauen versuche, sehe ich doch alles unverändert. Es ist nicht greifbar, aber jemand nimmt dem Wald seine Unbeschwertheit.«

—Bisminka von Jassula, Norburg, zu Madame Tamerlein, neuzeitlich

Dort, wo mit dämonischen Mitteln Sumu ihr Sikaryan entrissen und zudem rücksichtsloser Raubbau betrieben wird, entsteht unaufhaltsam eine 'gorisch' anmutende Grimmfrostöde. Dort wird für sehr lange Zeit nichts mehr wachsen. Sumus Fleisch ist an jenen Stellen totwund. Doch Sumu ist mehr als diese winzigen Flecken krankes Gebiet. Die Lebenskraft fließt auf verschlungenen Wegen, zumeist Adern der am und im Boden befindlichen Elemente folgend, den von Sikaryan entleerten Gebieten zu. Dieser Ausgleich mit Sikaryan wird mehrere Jahrzehnte dauern. Eine ausgebeutete Fundstelle könnte in etwa hundert Jahren wieder gewinnbringend erschlossen werden. Diese Zeit vervielfacht sich mit der Anzahl der an einem Ort grabenden Yash'oreel-Eisnadeln.

Das Sterben Sumus ist zudem für jeden der Erdriesen verbundenen Zauberkundigen (besonders Druiden, Hexen und Elfen) im Umkreis von 50 Schritt um eine Yash'oreel-Eisnadel deutlich wahrzunehmen, im Umkreis von einer Meile erkennbar und innerhalb von sechs Meilen zu ahnen. Aber auch andere Helden werden in diesem Radius deutlich schlechter regenerieren (Regeneration durch 2, abgerundet) und von entmutigenden Alpträumen geplagt werden. Mit zunehmender Nähe zu einer Nadel wird den empathischen Helden eine tiefe Traurigkeit befallen, die bei besonders intuitiv veranlagten Magiekundigen

zu dem zwingenden Eindruck führen kann, daß alles Streben und alles Leben vergeblich ist. Eventuell müssen die Gefährten ihn davon abhalten, sich unter die Nadel zu setzen und dort auf den Tod zu warten, der durch eine immer noch rotierende Nadel auch ohne die eisige Kälte innerhalb von wenigen Tagen eintreten würde.

Die von anderen Orten fortfließende Lebenskraft Sumus wird von Wesen, die der Natur besonders verbunden sind, wahrgenommen. Die Kraft kommt aus dem Bornland, der Grünen Ebene und den Nebelzinnen sowie aus dem Yeti-Land. Keiner der dort Lebenden kann sich dies erklären, auch wenn der ein oder andere gut informierte sicher die Erben Borbarads dafür verantwortlich machen wird. Besonders deutlich wird das Schwinden des Lebens Sumus an Orten, die ihr vorher gleichsam geweiht schienen: an einem im Wald verborgenen Versammlungsort der Töchter Satuaris im Bornischen, einer Heilige Quelle der Nivesen, in einem geschützten Tal der Firnelfen in den Nebelzinnen, einem Druidenkreis am Oblomon und an einem Heiligen Teich einer Goblinsippe in der Grünen Ebene. Da diese Orte zumeist auch in jenen Gegenden liegen, aus denen die Wilde Jagd Nagrachs regelmäßig 'frisches Blut' entführt, liegt für die Hüter des jeweiligen Heiligtums der Gedanke sehr nahe, daß das Eisreich Glorania seine Nachbarn unbarmherzig ausblutet, um die geschwächten Völker schließlich zu überrennen und zu versklaven. Daher wird es von diesen Randgebieten ausgehend immer wieder aufrechte Kämpfer dieser Völker oder auch Heldengruppen geben, die aus eigenem Antrieb oder im Auftrag in die nagrachsverderbten Eiswüsten ziehen, um die Vorgänge dort zu erkunden, eine relativ nahe errichtete Yash'oreel-Eisnadel zu vernichten, ein als Vorposten Gloranas vorgerücktes Eisgebäude zu zerstören oder auch, um Vermißte zu suchen.



Theriak – die Rettung in der Not

Für die Helden ist die Eiswüste Gloranas eine der erbarmungslosesten und tödlichsten Gegenden der Schwarzen Lande. Schon vor der Pervertierung weiter Gebiete und dem Auftauchen von Dämonen und Borbaradianern waren die Grimmfrostöde und das Packeis der Brecheis-Bucht lebensgefährlich, nun kommt jede Expedition dorthin einem Ausflug in die Niederhöllen gleich. Die Kräfte der Helden werden schon allein durch Kälte, Schneesturm und Eisbruch gefährlich schwinden und die Vorräte an Lebens- und Heilmitteln kaum für einen Vorstoß bis in das Herz Gloranas hinreichen. Somit kann eine kleine Phiole Theriak über Erfolg oder Mißerfolg einer Expedition entscheiden. Wollen die Helden gar Sklaven oder Entführte befreien und mit sich nehmen, ist das Elixier Sumus noch unverzichtbarer. Und dennoch sollten Sie den Helden bewußt machen, welchen Frevel an Sumu sie da für sich selbst zu nutzen gezwungen sind. Sumus Sikaryan wird durch die Pervertierung des Elementes Eis in greifbare Form gezwungen (das Theriak), wird durch dämonisches Wirken der Erde entrissen und mit dem Leben und dem Seelenheil Unschuldiger

bezahlt. Theriak selbst existiert nur durch dämonische Magie. Und es ist im Norden in jedem Reisegepäck eines Borbaradianers zu finden, so daß die gigantische Ausbeutung Sumus offensichtlich sein sollte. Einige Skrupel sollten die Helden durchaus haben, wenn sie Theriak zu sich nehmen. Und sie sollten sich hüten, es zu vergeuden! Weder die Gewinnung noch der Nutzen des Theriaks ist göttergefällig. Allerdings ist ein Erfolg gegen die Erben Borbarads, der eben nur mit der Hilfe der Essenz Sumus erzielt werden konnte, in den Augen der Götter ein mildernder Umstand – in Phexens Augen mehr, in Praios' weniger.

Der Besuch eines Tempels mit einem ansehnlichen Dankesopfer sollte für einen Zwölfgöttergläubigen nach einer erfolgreichen Rückkehr aus den verfluchten Eiswüsten eigentlich selbstverständlich sein.

Horten die Helden hingegen Theriak ohne Not, ist ihnen der Zorn der Götter gewiß – und wenn ein solches Verhalten ruchbar wird, werden sie alle Hexen und Druiden sowie fast alle Elfen zum erbitterten und tödlichen Feind haben.

Szenariovorschläge

An erlebbaren Abenteuern in den dämonischen Eiswüsten gibt es sicher keinen Mangel, nur: Wie bringt man eine Heldengruppe dazu, sich in jene lebensgefährlichen Gefilde zu begeben? Zufällig werden sie sich kaum nördlich des Bornlandes aufhalten ...

—Nagrachs Wilde Jagd ist der einfachste Weg: Jemand, der den Helden nahesteht oder aus einem anderen Grunde wichtig ist, wird von der Wilden Jagd verschleppt. Um die Helden nicht das gesamte Eisreich durchkämmen zu lassen, empfiehlt es sich, die Wahrscheinlichkeit des späteren Aufenthaltsortes näher einzugrenzen – entweder gibt es Gerüchte über den Weg der Entführer und ihr Ziel oder eine Besonderheit des Entführten, die nahelegt, wohin man ihn bringen wird: ein früherer Gegenspieler oder auch Liebhaber Gloranas wird sicher zuerst an ihren Hof gebracht, eine ganze Gruppe von kräftigen Thorwalern zu einer Yash'oreel-Eisnadel, ein Gelehrter an einen Ort, wo man seine Fähigkeiten braucht.

—Das Theriak wird auf unterschiedlichen Wegen zu Rhazzazor gebracht. Die Helden erhalten hier von einer offiziellen Stelle des Mittelreiches oder des Bornlandes die Aufgabe herauszufinden, was hier zwischen den beiden borbaradianischen Reichen mit solcher Regelmäßigkeit ausgetauscht wird, wer Absender und wer Empfänger ist. Wo und wie die Helden den Transport untersuchen können, sei Ihnen überlassen, aber aufgrund der relativen Einsamkeit bieten sich hier die Randgebiete der Eiswüste an.

—Die Verletzung Sumus bietet sich für eine Heldengruppe an, die mit den Sumu nahestehenden Völkern oder Glaubensgemeinschaften bekannt oder gar befreundet sind. Wenn eine Heilige Quelle allmählich ihre Kraft verliert und die Hüter jener Quelle von einer in den Leib Sumus gestoßenen Eisnadel träumen, liegt der Schluß nahe, daß dieses 'Ding' Ursache des Übels ist und zerstört werden muß.

—Der Kampf der Kalten Herrinnen oder Iloiners 'Guerillakrieg' mag

die Helden (willentlich oder unwillentlich) auf der einen oder anderen Seite in das Ringen um die Macht in Glorania einbinden, wenn sie sich bereits in der Nähe oder am Rande des Eisreiches aufhalten, denn alle Seiten verfügen über Späher und Agenten.

—Die Magierakademien des Nordens (speziell Festum und Norburg) sind natürlich stets an Faktenwissen über den Gegner im Eisreich interessiert ... und in der Lage, blinkende Batzen in größerer Menge aufzubringen.

—Durch die Gezeichneten weiß man, daß Pardona ihre Finger bei der Fleischwerdung Borbarads im Spiel hatte. Man vermutet auch, daß sie ihre Finger erneut nach dem Norden des Kontinents ausstreckt, aber was sie genau im Schilde führt, weiß niemand. Aber vielleicht liegen die Hinweise nur gut genug verborgen im Eisreich?

—Es ist gut möglich, daß Firnelfen-Sippen, die sich ins Bornland oder in die Gegend von Riva zurückgezogen haben, ihren Verwandten in der nördlichsten Grimmfrostöde eine Nachricht zukommen lassen wollen (und die Wege elfischer Fernkommunikation durch den dämonischen Einfluß gestört sind) oder daß sie vermittels ihres *salasandra* ein Artefakt erschaffen haben, das ihren Verwandten den Kampf gegen die Dämonen des Eises erleichtern soll. Allein, Nachricht oder Artefakt müssen von entschlossenen Elfenfreunden oder Elfen anderer Völker in den Norden gebracht werden, denn die ausgewanderte Sippe ist nicht kampfkraftig genug oder hat mit dem Absenden der Nachricht oder dem Erschaffen des Artefakts ihr Lebensziel erreicht.

—Firnelfen neigen nicht dazu, Menschen um Hilfe zu bitten. Aber da ist der firnelfische Halbwüchsige, der sich, befreit aus der Hand von Borbaradianern, stillschweigend davon macht, um alleine nach Hause zurückzukehren. Der Held, der den stillen, scheinbar so hochmütigen Knaben alleine ziehen läßt, sollte noch einmal die grundlegenden Ziele echten Heldentums durchdenken ...



Glorania: Mächte und Monster

Machtgestalten

Glorana die Schöne

‘Königin’ Glorana ist die neue starke Frau im Norden Aventuriens – als Dämonologin scharte sie zunächst auf dem Rorwhed, dann in Tobrien die Hexen um sich, die ebenso wie sie die dunkle Seite Satuaris verkörpern. Mit Borbarads Erstarken und der Nagrachpräsenz im Norden ergriff sie die Gelegenheit, nach mehr Macht zu greifen, und sammelte ihre Kräfte und Gefolgsleute, um die Herrschaft zu festigen. Der Dämonenmeister selbst profitierte von der schönen und mächtigen Frau als sein langer Arm im Norden, während die Hexe sich vor seinen Forderungen und Intrigen sicher wähnte.



Nirgendwo sonst lassen sich die Diener Nagrachs so außerordentlich einfach rufen und binden, nirgendwo sonst ist seine Macht so greifbar nahe. Schließlich träumte Glorana sogar davon, die große, mysteriösumwobene Dünkelte Pardon auszustechen und zu vernichten, die hier oben im ewigen Eis herrschen soll ... Und dann gibt es ja immer noch den Mythos des Schwarzen Auges Pyrdacors, das einst im Eis verschollen ist.

Mittel und Zeichen ihrer Herrschaft als Borbarads Statthalterin über das eisige Element erhielt sie bereits: *Hyrr-Kanhay*, das Schwarze Schwert Nagrachs, das in Händen eines Paktierers Entsetzliches anrichten kann, immer jedoch eine niederhöllische Kälte verbreitet. Glorana überläßt das Schwert meist ihrem jeweiligen Geliebten und Beschützer, benutzt es jedoch für Anrufungen Nagrachs und seiner Kreaturen. Alles das mit Nagrachs Hilfe, natürlich: Für den Pakt, den sie eingegangen ist, hat sie ihre Seele teuer verkauft ... Wer braucht schon eine Seele, wenn er ewig leben und herrschen kann? Und mit Hilfe des Erzdämons gelingt es ja vielleicht auch letztendlich, sich von dem Dämonenmeister loszusagen und ihn vielleicht sogar zu vernichten, um seine Stelle einzunehmen ...

Gloranas Pläne kennen, ebenso wie ihre Skrupellosigkeit, keine Grenzen, sie ist bestrebt, die Bewohner der von ihr kontrollierten Landstriche gezielt in Angst und Schrecken zu versetzen, um sie zu unterwerfen, nicht jedoch zu verjagen. Ein Reich ohne Untertanen ist schließlich kein richtiges Reich, und das Eis wird den Bauern und Jägern schon genug zusetzen ...

Als direkte Gegnerin wird Glorana allerdings kaum zum Einsatz kommen, es sei denn, sie wollen die Helden so richtig frustrieren, schließlich ist sie eine der machtvollsten Hexen Aventuriens. In den Bereichen der Dämonologie und der Beherrschung ist sie außerordentlich

versiert, zudem beherrscht sie den ein oder anderen eigentlich verschollen geglaubten Spruch.

Das Dämonenmal der Paktiererin sind langsam aber sicher zu Eiskristall verhärtende Finger- und Fußnägel, die im waffenlosen Kampf oder bei der Folterung Gefangener außerordentlich schmerzhaft Waffen abgeben. Eins der Geschenke Nagrachs war, daß er ihre Schönheit und ihr Äußeres so ‘eingefroren’ hat, daß die Hexe de facto alterslos ist.

Glorana

MU 18 KL 15 IN 14 CH 17 FF 13 GE 12 KK 11
AG 1 HA 0 RA 2 TA 1 NG 4 GG 8 JZ 7
ST 19 MR 20 LE 53 AE 93 AT/PA 15/15 (Kampfstab)

Geb.: 3. NT 969/970 BF Größe: 86F.

Haarfarbe: rot Augenfarbe: giftgrün

Herausragende Talente: Fliegen 15, Menschenkenntnis 13, Betören 12, Lügen 12, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Alchimie 12, Magiekunde 14, Sternenkunde 12, Heilkunde Gift 13, Malen/Zeichnen 12, Prophezeien 9

Herausragende Zauberfertigkeiten: Große Gier 18, Krabbelnder Schrecken 15, Pandämonium 15, Zauberzwang 14, Levthans Feuer 13 (sie kennt auch eine permanent wirkende Variante), alle anderen Hexensprüche 10 – 12, Furor Blut 11, Heptagon 9, Imago Transmutabile 9, Tlalucs Odem 8, Last des Alters 8, Höllenpein 7, Herzschatz Ruhe 5, Schwarz und Rot 5, weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters ...

Flüche: Viehverstümmelung, Kornfäule, Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Angst vor Feuer

Als *Belshirash-Paktiererin* stehen ihr zudem noch einige weitere Möglichkeiten offen. Die oben genannten Werte beinhalten bereits einige dieser Modifikationen.

Halman von Gareth

Als Beschützer dient Glorana derzeit der junge und außerordentlich ansehnlich gebaute Halman von Gareth, nach eigenen Angaben Sprößling eines Bastardsohns von Kaiser Bardo. Mittlerweile hat er seinen Namensanspruch durch die Heirat mit seiner Urgroßcousine Geldana II., der Tochter Herzog Dermots und Erbin seines Thrones, tatsächlich besiegelt.

Halmans Können im Umgang mit Waffen war schon immer größer als sein verantwortungsbewußter Umgang mit diesen Fähigkeiten, so daß er Glorana als gefundenen Fressen diente. Sie verführte ihn und trieb ihn immer weiter in die Abhängigkeit zu ihr, bis er schließlich in einen Nagrach-Pakt einwilligte, der es ihm ermöglicht, das Dämonenschwert *Hyrr-Kanhay* mit größter Effizienz zu führen.

Sein Dämonenmal sind die langsam zu Eiskristallen erstarrenden Iris- kreise, die ihn jedoch nicht beim Sehen behindern. Das weizenblonde Haar und der ausgesprochen muskulöse Körperbau tragen zu seinem natürlichen guten Aussehen bei, und wenn sein Gesicht Glorana nicht mehr gefällt, sieht sich Halman schon mal einer Imago-Operation unterzogen.

Halman ist zudem Gloranas Heerführer: Er führt mit kalter Gelassenheit die von ihr angeordneten Maßnahmen aus, bevorzugt jedoch Grausamkeit vor Gnade. (Er war es, der als Exempel das Dorf niederbrannte, in dem Kynntä – siehe *Das Ifirnsrudel* – fast gestorben wäre.) Meist befindet er sich in der Gesellschaft mehrerer Karmanthi.



Was er nicht weiß (und ihn wohl inzwischen kaum noch stören wird), ist die Tatsache, daß ihn das dämonische Schwert Hyrr-Kanhay langsam von innen aushöhlt, auch wenn dies ein außerordentlich schleicher Prozeß ist (siehe auch **Pforte des Grauens**).

Als Nachfolger eines ansehnlichen (und noch muskulöseren), aber leider glücklosen Eisbarbaren namens Tarrk, der als Wolfsfutter endete, ist Halman nicht der erste in der Gunst Gloranas. Und wenn die Minneversuche eines der Söldner oder Entführungsoffer fruchten, wird demnächst vielleicht ein ehemaliger Abenteurer aus dem Süden seinen Platz einnehmen – ein Umstand, den Halman allerdings bis jetzt mit Bauernschläue und durch glückliche Zufälle abzuwenden verstand.

Halman von Gareth

MU 15 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 14 **KK** 17
AG 4 **HA** 5 **RA** 3 **TA** 3 **NG** 4 **GG** 5 **JZ** 4
ST 10 **MR** 18 **LE** 67 **AE** – **AT/PA** 17/17 (Hyrr-Kanhay)

Geb.: 992 BF **Größe:** 96F.

Haarfarbe: weizenblond **Augenfarbe:** eisgrau

Herausragende Talente (die meisten davon Nebeneffekte des Nagrach-Paktes):

Schußwaffen 16, Selbstbeherrschung 15, Fährtensuchen 12, Fallenstellen 13, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 14, Gefahreninstinkt 15 (eher Verfolgungswahn), Sinnenschärfe 13

Ansonsten stehen ihm als Nagrach-Paktierer des zweiten Kreises noch einige Effekte zu, die vornehmlich mit Eis zu tun haben.

Hyrr-Kanhay, das Nagrachschwert

Nur von einem Paktierer Nagrachs ohne Gefahr für Leib und Leben zu führen, bewirkt das Dämonenschwert in kundiger Hand jedoch Fürchterliches (TP 2W+8, TP+ KK-14, WV 8/8, BF unzerbrechlich, Gewicht 110; doppelter Schaden gegen alle Tiere aus Tundren und Schneeöden und jene Kreaturen, die entweder als Wild oder Jäger in den Kreislauf der heiligen Jagd Firuns eingebunden sind, selbstverständlich auch gegen Firun- und Ifirn-Geweichte).

Hyrr-Kanhay dient zudem als Beschwörungsfokus für Diener Nagrachs (Beschwörung –3, Beherrschung –3), zieht dabei seine Kräfte jedoch aus dem Träger, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet. Kennt man den Wahren Namen des Schwertes (wie Glorana und Halman), kann man versuchen, sich dessen Kräfte untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +30 nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen sich das Schwert gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (und unrechtmäßig sind in diesem Sinne jene, die das Schwert nicht von Glorana erhalten haben oder es ohne ihre Zustimmung tragen), die dabei 3W6 SP erleiden. Diese Probe kann und darf nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine LO von 10, die bei jedem Einsatz um einen Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu heben, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +20 nötig, (die einmal pro Monat abgelegt werden kann).

Jeder Einsatz der Waffe von seiten eines Unbefugten kostet den Träger W6+2 Lebenspunkte und 1 Punkt Sikaryan. (Letzteres muß der vorwitzige Träger allerdings nicht unbedingt wissen.) Auch versehentliches Berühren des Griffs verursacht 3W SP (durch die eisige Kälte, die das Schwert ausstrahlt).

Es ist unnötig zu sagen, daß das Schwert nicht für Spielerhände geeignet ist. Es ist an Glorana gebunden, die es üblicherweise ihrem jeweiligen (muskelpackten) Favoriten überläßt, und wie ein Segen (oder ein Fluch?) kehrt es am Ende immer wieder zu ihr zurück.

Zu möglichen Ergebnissen einer magischen Analyse des Artefaktes ziehen Sie bitte das Abenteuer **Pforte des Grauens** heran, wo auf S. 63f. vergleichbare Details zu *Yamesh-Aqam*, dem Schwesterschwert Hyrr-Kanhays aufgelistet sind. Mehr zur Loyalität (LO) eines Artefaktes finden Sie auf Seite 194 der **Mysteria Arkana**.

Kyrjaka, Madayraëel genannt, der Fluch der Wölfe,

Verderberin des Volkes Firuns

Gloranas Gegenspielerin Kyrjaka ist eine waschechte Dämonin, die in ihrer wahren Gestalt fünf Hörner trägt. Es steht zu vermuten, daß sie einstmals unter Nagrachs Herrschaft stand, denn ihre Macht umfaßt die Pervertierung des Elementes Eis auf ganz ähnliche Weise, wie es den hohen Dienern dieses Erzdämons möglich ist. Zudem zeigt ihre bevorzugte Wahl der Gestalt – der einer prachtvollen Silberwölfin –, daß sie dem Widersacher Firuns verwandt ist.

Tatsächlich ist diese 'Tochter Nagrachs' genannte Dämonin allerdings eine unabhängige Dämonin, die ihrem 'väterlichen' Erzdämon schon bisweilen seine Diener abspenstig macht, und in ihrer Verwandtschaft zu den Wölfen erinnert sie an eine ebenso unabhängige Dämonin: Aphasmayra, die Herrin der Katzen.

Von Kyrjaka (ihr Zhayad-Name lautet *Madayraëel*) weiß man, daß sie, einmal in der Dritten Sphäre manifestiert, dort auch über lange Zeit verweilen kann, selbst wenn der Aufenthalt sie Kraft kostet, die sie aus Heiligtümern Sumus zurückzugewinnen versucht. Das Theriak des Nordens also ist der Grund, warum sie nach ihrer Niederlage im Rorwhed (siehe das Abenteuer **Das Levthansband**) ins Königreich Glorania floh, wo Glorana bereits mit der Theriakförderung begonnen hatte. Ein haßerfüllter Kampf um Macht und Besitz entbrannte zwischen den beiden Gegnerinnen, die von ähnlicher Kraftfülle und Ver schlagenheit sind.

Die Fähigkeiten Kyrjakas entsprechen denen einer mehrgehörnten Dienerin Nagrachs, auch wenn sie den Kreaturen des eisigen Jägers üblicherweise nicht freundlich gegenübertritt, wie dies auch umgekehrt der Fall ist. Doch in der Not und gegen zwölfgöttliche Feinde halten selbst feindliche Dämonen bisweilen zusammen ...

Ihre eigenen Diener, Wolfsmenschen und Menschwölfe, erzeugt Kyrjaka aus normalen Menschen (gerne Nivesen) und Wölfen.

Der 'Allerweltsname' dieser Dämonin ist naturgemäß der nivesischen Sprache entlehnt, da sie mit kaum einem anderen Volk Kontakt hatte – sie scheint die unter Firuns Herrschaft stehenden Lande zu bevorzugen.

Kyrjaka

MU 35 **LE** 150 **AT** 15 **PA** 13 **RS*** 3/1 **TP*** 3W+3/1W+2
GS 15/10 **AU** unendlich **MR** 25

*) Die Werte vor dem Strich gelten für die Silberwolfsgestalt, die dahinter für die Menschengestalt.

Kyrjaka versteht sich auf allerlei Magie; orientieren Sie sich am besten an (finsternen) Hexen- und Druidensprüchen und Flüchen, und bedenken Sie dabei die Eiskomponente.

Wahrer Name: unbekannt

Dienste: Kyrjaka ist eine Meisterin des *Suchens und Vernichtens*, erlegt ihre Opfer jedoch nicht schnell und effektiv, sondern erst nach grausamer Hatz. Einmal beschworen, vermag sie jedoch häufig, den Bann des Beschwörers zu brechen und in der Dritten Sphäre ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Als Einzigartige ist sie nicht erneut von einem Magiebegabten zu beschwören, solange sie in der Dritten Sphäre manifest ist.

Pardona

Einen weiteren Machtfaktor im Eisreich stellt die uralte Dunkel elfe Pardona dar, die schon vor Jahrtausenden den Untergang der Firnel fen initiierte. Sie war es mit ihrer Macht über die Kraft des Lebens



und das Fleisch, die Borbarad zu Beginn seiner Wiederkehr einen sterblichen Leib schuf.

Glücklicherweise wies der gefallene Alveraniar ihr Angebot einer Allianz zurück – man wagt nicht, sich auszumalen, um wieviel schrecklicher eine gemeinschaftliche Herrschaft dieser beiden Unsterblichen gewesen wäre ...

Nach Borbarads Fall jedoch kann Pardona wieder aus tiefster Seele lachen, wenn sie diese noch besitzt – denn nun gebührt ihr wieder der Titel der machtvollsten Chimärologin Aventuriens. Nicht nur die schrecklichen Harpyien sind ihre Kreaturen, von denen sie jüngst eine schneetauglichere Art schuf, sondern auch die grausamen Gletscherwürmer und die Kristallibellen, die in der letzten Zeit in Glorania auftauchen.

Was die durch und durch eiskalte Firnelfe im Innersten bewegt, mag man jedoch kaum ahnen. Weder Territoriumsansprüche noch Forderungen nach der Krone Glorantias stellte sie – vielleicht aber ist sie damit zufrieden, inzwischen nicht nur bei den Firnelfen als düstere Göttin gefürchtet zu werden, sondern einen ähnlichen Ruf bei den menschlichen und nivesischen Bewohnern des gesamten Landstriches innezuhaben. Zudem munkelt man von ihr, ihr sei gelungen, was selbst Borbarad schlußendlich verwehrt geblieben ist: die legendäre Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert in Besitz zu nehmen und ihre Macht zu nutzen – wie auch immer sich dies in Zukunft äußern mag. Zu Pardonas Beschreibung und Geschichte nehmen Sie bitte Einsicht in den Band **Geheimnisse der Elfen** in der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder**.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der **Mysteria Arkana** auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** in diesem Band. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Weitere Informationen zu *Kälte* und *Kälteschutz* sowie zum *Marsch in winterlichem Gelände* finden Sie im Band **Raues Land im Hohen Norden** auf den Seiten 58 bis 63. Bedenken Sie hierbei auch, daß das Land in Belshirashs Griff fast ständig mindestens eiskalt ist – und gerade beim Thema Temperatur einige unliebsame Überraschungen bereithält.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Eisgolem (Golem)

Eine Variante der STEIN WANDLE-Formel erlaubt es, Eisfiguren zu beleben, indem der Beschwörer permanent Yash'oreelya in die Statuen bannt und sie auf diese Art und Weise belebt; der Yash'oreel verliert dadurch seine eigenständige Existenz, weswegen er dem Prozeß auch entsprechenden Widerstand entgegensetzt. Folgend die Werte für einen typischen, ogergroßen Eisgolem:

MU 16	AT 10 (2/KR)	PA 5	LE 90	RS 6
TP 2W+8 (Faust)	GS 4	AU 500	MR 22	GW 15 KL 4
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen				
Entsetzen: +0/–4				

Eisigel (Seltsame Kreatur)

Die Phileasson-Expedition berichtete vor mehr als zehn Jahren zum ersten Mal über diese seltsamen, kristallinen Lebensformen, stuft sie jedoch als ausgesprochen friedlich ein, da sie zum einen aus eigener Kraft unbeweglich sind, zum anderen ihre Stacheln auch nicht als Jagdwaffe o.ä. einsetzen. (Sie scheinen ohnehin keine Nahrung zu benötigen.)

Eisigel weisen durchschnittlich einen kugelförmigen Leib von etwa zwei Spann Durchmesser auf, aus dem symmetrisch verteilt gut zwei Dutzend ein Schritt lange Stacheln wachsen. 'Ältere' Eisigel (etwa 15 Jahre alt), erreichen einen Rumpfdurchmesser von vier Spann und eine Stachellänge von vier Schritt.

Von ihnen geht jedoch eine seltsam bedrohliche Ausstrahlung aus, die auf der Widerspiegelung der Ängste des Betrachters beruht und die Lebewesen von einem 'reifen' (ausgewachsenen), zerplatzenden Eis-

igel fernhalten soll: Jeder Held, der sich einem Eisigel auf weniger als 10 Schritt nähern will, muß für jeden Schritt eine MU-Probe gelingen (erschwert nach meisterlicher Maßgabe, wenn der Held besonders hohe Werte in AG, HA, RA oder TA aufweist).

Wenn Eisigel zu ihrer Maximalgröße angewachsen sind, wird die Belastung der langen, schweren Stacheln auf die Außenwand des Rumpfs so stark, daß die Kugel Risse bekommen kann, was eine heftige Implosion auslöst. Auf diese Art vermehren sich Eisigel, denn aus den Kernsplittern wachsen neue Kristalle heran. (Das Zerplatzen des Kerns kann auch durch Schläge oder Schüsse nach der Kernkugel herbeigeführt werden.) Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Metern um einen zerplatzenden Eisigel erleidet 4W6 TP durch den Hagel aus bis zu schwerlangen Kristallsplittern. Für je drei weitere Meter Distanz reduziert sich der Schaden um einen W6.

Es besteht eine Chance von 10 %, daß bei Verletzungen durch explodierende Eisigel auch Splitter aus dem Kern in die Wunde geraten und nicht alle Rückstände beim Säubern der Schnittwunde entfernt werden können (Heilzauber, Heiltränke oder eine *Heilkunde Wunden*-Probe +7 tun dies jedoch zuverlässig). In diesem Fall wird sehr langsam in der Wunde ein neuer Kristall zu wachsen beginnen. Er ist nur mit einer erfolgreichen *Heilkunde Wunden*-Probe +5 zu entfernen.

Eisigel sind auf dem Packeis des hohen Nordens bisweilen in 'Kolonien' von 2W6 Wesen anzutreffen, die über eine Fläche von etwa 100 x 100 Schritt verteilt sind. Der Wind singt in ihren Stacheln seltsame Lieder, die bei Sturm zu einem regelrechten Kreischen anschwellen können. Andererseits nutzen die Eisigel auch bisweilen den Wind, um ihre ganze Kolonie an einen anderen Ort treiben zu lassen.

Auf dem Festland sind sie fast nie anzutreffen; sie können sich nur bei firunswinterlichen oder grimmfrostigen Temperaturen bewegen – bei tieferen Temperaturen stellen sie alle Lebenszeichen ein und fallen in eine Starre, bei höheren Temperaturen vergehen sie.

Es heißt, die Firnelfen seien in der Lage, aus den Stacheln bzw. deren Splittern Dolche und Schwerter herzustellen, die sich auch bei höheren Temperaturen halten und die formidable Waffen darstellen sollen.

Eisleiche (Untoter)

Vermittels einer nagrachgefälligen – und auf Nagrachs Land sehr lange andauernden – Variante des SKELETTARIUS können Lebewesen, die durch Kälte zu Tode gekommen sind, zu wandelnden Eisleichen wiederbelebt werden, die dann knarrend auf unsicheren Beinen durch den Schnee tappen

(und aus deren grauweißem Fleisch sich bei Beanspruchung bisweilen kleine Brocken lösen und graurotes Fleisch freilegen).



Um sich einer solchen Monstrosität auf Kampfentfernung zu nähern, muß eine einfache TA-Probe mißlingen. Ist man gezwungen, gegen diese Wesen zu kämpfen, und gelingt die TA-Probe, erleidet man eine AT-Einbuße von 5 Punkten.

Eisleichen können nur durch vollständige Vernichtung aufgehalten werden, ein Abschlagen des Kopfes allein führt zu nichts. Bisweilen werden zwei Dutzend Eisleichen von Nekromanten oder Nagrach-Paktierern zu kleinen 'militärischen Einheiten' zusammengefaßt, meistens aber findet man sie entweder einzeln auf Beute lauernd oder in Gruppen von drei bis sieben Exemplaren planlos über die endlosen Eisflächen stolpernd.

Eisleichen können direktes Sonnenlicht nicht ertragen und erleiden ansonsten tagsüber einen AT-Malus von 3 Punkten; in dichtem Schneetreiben haben sie jedoch auch tagsüber ihren vollen AT-Wert.

MU 25	AT 7	PA 0	LE 20+1W6	RS 1-7*
TP 1W+4 (Hände)*	GS GST2	AU unendlich	MR 7	GW 3-5 (in größeren Gruppen aber leicht bis 20)

*) TP/RS je nach Waffe/Rüstung, die die Eisleichen in ihrem Vorleben trugen.
Optionale Kampfregelein: Ringkampf
Entsetzen: +1/-2

Frostwurm (Drache)

Mehr zu diesen schneeweißen Jägern, einer der 'kleineren' Drachenarten, finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 260f. Es heißt, daß *Schirr'Zach*, der wohl älteste der Frostwürmer, seinen eigenen Kampf gegen Glorana, Kyrjaka, Pardona und Iloinen ausficht, aber auch, daß zumindest Glorana ein oder zwei Exemplare dieser Art in ihre Dienste gezwungen habe.

Gletscherwurm (Drache)

Die mächtigsten von Pardonas Kreaturen, die bisweilen auch Orte im Eisreich terrorisieren, ansonsten aber über dem Eismeer und neuerdings wohl den Gipfeln des Ehernen Schwertes anzutreffen sind, sollen hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Nähere Informationen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 261f.

Kalter Wanderer (Daimonid oder Zauberkreatur)

Diese fälschlicherweise auch als Eiszombie bezeichneten Kreaturen sind das Endergebnis einer schleichenden Verwandlung, die im Eisreich sowohl Menschen (Elfen, Zwerge ...) als auch Tiere befällt und die Opfer langsam erblinden und wahnsinnig in die eisige Ödnis ziehen läßt. Es heißt, daß Nagrachs Odem daran schuld sei, aber auch, daß die betroffenen Wesen Paktierer oder besonders Nagrach-gefällig gewesen wären. Wie auch immer der Ursprung ist, es beginnt mit grünlich-weißen, gleichermaßen pilz- wie schneekristallähnlichen Flechten auf der Haut, der langsamen Verminderung der Körpertemperatur und der Verhärtung von Finger- und Zehennägeln, bis schließlich eine ghlähnliche, völlig kälteunempfindliche Kreatur entstanden ist, stets auf der Suche nach Wärme – in der Form von Blut und Fleisch ...

MU 22	AT 9*	PA 9	LE 40+2W6	RS 3	AU 200
TP 1W+4 (Klauen)/2W+2 (Biß)*	GS GST2	MR 18	GW 12		

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so ist dem Kalten Wanderer nicht nur ein *Gezielter Angriff* gelungen, er hat auch möglicherweise (bei 5-6 auf W6) die schleichende Krankheit übertragen und sich einen Bruder (oder eine Schwester) in Kälte geschaffen ...
Optionale Kampfregelein: Gezielter Angriff, Ringkampf
Entsetzen: +1/-1

Karmanath (Dämon, Mz.: Karmanthi)

Diese etwa kalbsgroßen, reinweißen Hundedämonen mit spannlangen Reißzähnen, Hornfortsätzen an den Gelenken und grünlich schimmernden, im Dunkeln leuchtenden Augen sind meist Teil der Wilden Jagd, werden aber von nagrachpaktierenden Beschwörern auch gerne als Hetzhunde gerufen.

Beschwörung: +18	Beherrschung: +10
Wahrer Name: bekannt	
Dienste und Kosten: Suchen und Vernichten (17 ASP; als Rudel +1 ASP pro zusätzlichem Dämon), Kampf (11 ASP; als Rudel +1 ASP pro zusätzlichem Dämon), Wache (13 ASP/Tag)	
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus	

MU 22	AT 15	PA 12	LE 25	RS 3
TP 1W+7 (Biß)	GS 12	AU unendlich	MR 12	GW 10 (im Rudel leicht bis 20)

Optionale Kampfregelein: Sprung/Niederwerfen
Entsetzen: +0/-4

Kharz'oreel, der Eishauer und Niederhöllische Alchemist, Eingehörnter Diener Nagrachs (Dämon, Mz.: Kharz'oreelya)

»Er ist nicht zu sehen, aber du wirst ihn spüren! Denn er ist der höllische Eiswind, der über die Eiswüste Nagrachs streicht.«

Außerdem ist er der 'Baudämon' für allerlei bizarre und widernatürliche Eiskonstruktionen (unter anderem die Eisnadeln für den Theriak-Abbau). Er ist eigentlich körperlos (er 'beseelt' das zu formende Eis) und vermeidet auch Kämpfe, ist allerdings in der Lage, als niederhöllisch kalter Hauch aus seiner Eiskonstruktion auszufahren (ähnlich einem FRIGIFAXIUS) und eventuelle Angreifer zu verletzen oder gar schlagartig einzufrieren. Wenn er einen solchen Angriff ausführt, ist er als bläuliches Schimmern in der Luft sichtbar.

Beschwörung: +20	Beherrschung: +10
Wahrer Name: vermutet	
Dienste und Kosten: Formen und Verfestigen von Eis und Schnee und Pervertierung des Elementes (ca. 7 ASP pro Raumschritt Eis; je nach Art der Verformung benötigt er dazu etwa eine Spielrunde pro Raumschritt)	

MU 8	AT 12*	PA 4	LE 120	RS 3
TP 7W6*	GS 10	AU unendlich	MR 30	GW 20

*) Der Eishauch kann nicht pariert werden, eine Probe auf den halben Ausweichen-Wert funktioniert jedoch. Verursacht der Kharz'oreel Schaden, so werden diese Punkte von seiner LE abgezogen; sinkt seine LE unter 15, so flieht er zurück zu seinem Beschwörer.

Kristallibelle (Belshirash-Daimonid)

Auch diese Wesen – regeltechnisch als Daimonide zu behandeln – gehören zu den von Pardonas geschaffenen Kreaturen, auch wenn sie nicht ihrer Kontrolle unterliegen, sondern nur Zeichen ihres bössartigen Spieltriebs sind: wunderschön anzusehen und für einzelne Wanderer tödlich. Die taubengroßen, den südlichen Drachenlibellen ähnlichen Tiere scheinen gänzlich aus feinem Kristall zu bestehen, und wer von ihrem Stachel getroffen wird, dem wachsen schlagartig kleinste Kristalle unter der Haut, die das Gewebe zerreißen und brüchig wie dünnes Eis werden lassen.

Kristallibellen können nur bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt existieren.



MU 18 AT 10* PA 16 LE 8+1W6 RS 3
TP 1 SPGS 18 AU 200 MR 25 GW** Schwarmgröße+5***

*) abzüglich dem RS des betroffenen Helden, da die Libellen stets versuchen, ungeschützte Stellen zu treffen; alternativ können Sie auch von einer AT von 5 ausgehen, die dann nicht mehr vom RS modifiziert wird

**) Jeder Treffer einer Libelle erzeugt nach 10 KR einen Folgeschaden von 1W6 SP durch wachsende Eiskristalle. Bei einer guten Attacke der Libelle hat sie sogar ein Ei in ihrem Opfer abgelegt, was dazu führt, daß der Betroffene W6+3 Tage lang nicht mehr regeneriert und am letzten Tag dieser Periode 2W6 SP erleidet. (Glücklicherweise können sich die Kristallibellen in lebenden, warmen Körpern nicht vermehren.)

***) Kristallibellen treten stets in Schwärmen von 2W6+3 Tieren auf.

Optionale Kampfregelein: Schwarm (2W6+3), Fliegende Gegner

**) Anstatt einer Parade kann sich ein Myrkky-Nikku auch für W6 KR entmaterialisieren (gelingt automatisch); er erleidet dadurch aber W6 SP.

Optionale Kampfregelein: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Hinterhalt (15), Kampf-
 rausch (unter 15 LP)

Nagrachs Hauch (Erzdämonische Präsenz)

Es heißt, daß bisweilen Nagrachs Hauch über die endlosen, vereisten Öden fährt; ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind, der nicht nur Personen schlagartig zu Eis erstarren lassen kann, sondern auch verschiedene Formen nagrachgefalligen Verderbens in sich trägt ...

Wenn sich die Helden im Eisreich aufhalten, können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln:

1-9 Ein kalter Hauch fährt durch alle Betroffenen; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.

10-11 Die Temperatur fällt plötzlich und für 2W6 SR auf *Grimmfrostkälte*.

12-13 Die Temperatur fällt plötzlich für W6 SR auf *Namenlose Temperaturen*.

14-15 Die Temperatur fällt plötzlich und für W6 KR auf *Niederhöllische Temperaturen*.

16-17 Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem CORPOFRIGO-ähnlichen Effekt betroffen, der nur mit einer gelungenen MR-Probe abgewehrt werden kann.

18-19 Alle Tiere, denen eine MR-Probe mißlingt, werden vom Nagrachschen Wahn angesteckt, der jederzeit ausbrechen kann, aber nicht muß.

20 Alle Wesen, denen eine MR-Probe-5 mißlingt, werden vom Schneepilz befallen, der sie langsam aber sicher in *Kalte Wanderer* verwandelt.

Madayka (Zauberkeatur)

Dies ist ein von Kyrjakas Dämonenblut 'infizierter' Wolf (meist ein Silberwolf), auch Blutwolf genannt; siehe auch Seite 122f.

MU 16 AT 11 PA 5 LE 35 RS 3
TP 2W+2 GS 12 AU 80 MR 8 GW 8

Optionale Kampfregelein: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Kampfrausch (unter 10 LP)

Optionale Kampfregelein: Gezielter Angriff, Sprung/Niederwerfen

Myrkkeijanan (Zauberkeatur)

Dies sind die typischen Diener und Dienerinnen Kyrjakas, die diese aus Menschen und Wölfen erzeugt – Kyrjakas Variante von Werwölfen. Haben diese einmal von ihrem Dämonenblut gelect oder sind von ihrem Geist erfüllt, verwandeln sich die Nivesen langsam in eine schreckliche Parodie der Wolfsnivesen – zunächst gemahnen sie durch die wilde Behaarung mehr und mehr an aufrecht gehende Wolfsmenschen, wie die *Madayka* von dämonischer Blutgier getrieben. Nivesisches Erbe sorgt dafür, daß diese Kreaturen sich häufig in Zeiten von Madas Schande (Vollmond) besonders bestialisch verhalten. Die infizierten Nivesen verwandeln sich dann über die Monde und mit jeder Bluttat mehr in das, was sie eigentlich sind: Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier.

Bei der Vergabe der Werte orientieren Sie sich am besten am Abschnitt Werkreaturen im **Bestiarium Aventuricum**, S. 244ff.

Myrkky-Nikku (Belshirash-Daimonid)

Im hohen Norden finden sich eigentlich nur zwei Wolfsarten: Rauh- und Silberwölfe. Rauhwölfe haben sich bislang jeglichem dämonischen Einfluß – sowohl der Macht Nagrachs als auch den Anfechtungen Kyrjakas und chimärologischen Experimenten – widersetzt (bei letzteren gehen sie einfach zugrunde), aber Silberwölfe – die einzeln betrachtet sogar die gefährlicheren Tiere darstellen – stellen ein beliebtes Opfer für allerlei Verwandlungsexperimente dar. Und so, wie Kyrjaka ihre Madaykas hat, so kennen wir aus Gloranas Umfeld die Myrkky-Nikku, permanent von Usuzoreelya besessene Silberwölfe – glücklicherweise nur sehr wenige.

MU 16 AT 10* PA 6 LE 40 RS 3**
TP 2W+2 GS 11 AU 100 MR 15 GW 8

*) Anstatt mit ihrem mörderisch scharfen Gebiß zuzuschnappen, kann ein Myrkky-Nikku auch einen BÖSEN BLICK FURCHT einsetzen, der nur mit einer MR-Probe 'pariert' werden kann.

Nagrach-Wahnsinn bei Tieren

Nagrachs Domäne ist der verfluchte Ort, wo der Jäger zum Gejagten wird, und so ist es auch bisweilen im Eisreich, wo selbst harmlose Tiere wie Schneehasen oder Möwen plötzlich zu blutgierigen Bestien werden können, ganz zu schweigen von den ohnehin hier hausenden Raubtieren. Solche Anfälle dauern oft nur wenige Stunden, aber wenn andere Lebewesen (namentlich die Helden) in der Nähe sind, kann sich daraus schnell eine gefährliche Situation entwickeln.

Nehmen Sie in solchen Fällen einfach die ursprünglichen Werte des betroffenen Tiers, erhöhen MU und AT um je 3 Punkte, die TP um 1 und senken dafür PA um 2 Punkte.

Übrigens: Auch die Tiere der Helden sind nicht vor solchen Irrsinnsanfällen geschützt, wenn Nagrachs Hauch sie streift ...

Paavi'natam (Belshirash-Daimonid, Mz.: Paavi'natmay)

Sind die gewöhnlichen Paaviponys schon durch ihre außergewöhnlichen Ernährungsgewohnheiten bekannt (sie fressen gerne Fisch), so sind diese durch 'Einkreuzen' von Yash'Natmay entstandenen Monstrositäten reine Fleischfresser, was glücklicherweise dazu führt, daß es von diesen Dämonenchimären, die sogar vermehrungsfähig sind, nur recht wenige Exemplare gibt. Sie sind etwa sieben Spann hoch, haben struppigweißes Fell, unter dem die Innereien zu erkennen sind, rot unterlaufene Augen und zwei Reihen scharfer Zähne im Maul. Besonders mutige (oder irrsinnige) Beschwörer und Nagrach-Paktierer verwenden diese grotesken Pferdeparodien in der Tat als Reit- oder Zugtiere.



Paavi'natmay können nur auf Eis oder Schnee existieren und meiden instinktiv auch alle anderen Gebiete, in Eisregionen verfügen sie jedoch über eine wahrhaft dämonische Ausdauer und Geschwindigkeit.

MU 16 AT 13 PA 10 LE 45 RS 2
TP 1W+4 (Tritt) GS 6/12 AU 20/18MR 7 GW 8
Optionale Kampfberegeln: Überrennen

Schneelaure (Belshirash-Daimonid)

Diese seltsamen Wesen sind schon seit längerer Zeit bekannt (siehe **Bestiarium 240**), aber mit den neueren dämonologischen und chimärologischen Kenntnissen muß angenommen werden, daß es sich um früh entstandene Daimonide handelt. Diese dachsgrößen, überaus kräftigen Tiere, die sich im Schnee hervorragend verstecken können, sind zwar Einzelgänger, doch munkelt man, Glorana besitze einen Schlitten, vor den dreizehn dieser Monstrositäten gespannt sind. Seiner thalonischen Natur entsprechend verfolgt ein Schneelaure seine einmal gewählte Beute oft unerbittlich und schlägt dabei, so oft es geht, aus dem Hinterhalt zu.

MU 12* AT 12 PA 5 LE 20* RS 2
TP 1W* GS 8 AU 20 MR 12 GW 6
 *) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um einen Punkt.
Optionale Kampfberegeln: Hinterhalt (30); den ersten Angriff führt der Schneelaure stets aus dem Hinterhalt.

Söldner (menschlicher Gegner)

Die typischen Schergen Gloranas sind ehemalige Goldsucher oder Walfänger, Söldner aus dem Süden, übergelaufene Norbarden, Eisbarbaren und andere Söldnerseelen, die meist nur ihr eigenes Überleben im Sinn haben – deswegen aber auch meist bereits im Ersten Kreis der Verdammnis Belshirashes gefangen sind. Ob als Sammler, Palastwachen, Steuereintreiber oder lokale 'Ordnungshüter', sie sind zu unterschiedlich, um sie hier einheitlich zu beschreiben. Allen ist jedoch gemein, daß sie eiskundig genug sind, die Tücken von Nagrachs Element zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Thalon, das Schwarze Wiesel, ein niederer Diener Belshirashes (Dämon, Mz. Thalone)

Diese Wesenheit, die in der Tat meist als ein schwarzes Wiesel von etwa zwei Spann Schulterhöhe erscheint, wird von Nagrach-Paktierern meist gerufen, um Jagdbeute herbeizuschaffen, wenn die Gegend zu öde und zu arm an Wild ist – also genau das richtige Wesen, um sich im Eisreich Nahrung zu verschaffen. Es heißt, daß ein Thalon keine andere Flüssigkeit trinken könne als das Blut seines Beschwörers, doch stammt dies daher, daß der Paktierer beim Erteilen des Jagdauftrags dem Dämon etwas von seinem Blut geben muß, damit der Thalon von seinen (bisweilen über sehr große Entfernungen führenden) Jagden zurückfindet. Die Jagd eines Thalons dauert je nach Gegend W3 bis W20+10 Stunden und erbringt 3W6 Rationen Fleisch als Beute.

Beschwörung: +10 Beherrschung: +0
Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Jagd (3 ASP + W6 LP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration
MU 15 AT 16 PA 18 LE 15 RS 2
TP 1W+4 (Biß) GS 13 AU unendlich MR 10 GW 4
Optionale Kampfberegeln: Sprung, Gezielter Angriff

Thalonide (Belshirash-Daimoniden)

Neben dem Schneelaure scheint es in letzter Zeit noch weitere Kleintiere (bis zu Fuchgröße) zu geben, die nur noch teilweise derisch sind, sondern der chimärischen Verbindung eines Thalons mit dem entsprechenden Kleintier entspringen. Soweit bekannt, sind diese Wesen jedoch nicht in der Lage, sich zu vermehren. Modifizieren Sie die Kampfwerte eines entsprechenden Daimoniden auf der Basis der Ursprungswerte des Tiers wie folgt:

MU +2 AT +1 PA +2 LE -5 RS +/-0
TP +1 GS +2 AU +50 MR +5 GW +2
Optionale Kampfberegeln: Sprung, Gezielter Angriff

Umdoreel, der Meister der Jagd, ein gehörnter Diener Belshirashes (Dämon, Mz.: Umdoreelya)

Vom 'Jagdmeister' (und meist Anführer) der Wilden Jagd wurde berichtet, daß er meist als eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplintern und einem mächtigen, elchähnlichen Gehörn sowie drei Hörnern auf seinem Rückenrücken erscheint. Seine mächtige Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Jagd, aber er soll auch schon als einzelne Entität beschworen worden sein.

Beschwörung: +25 Beherrschung: +12
Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Wilde Jagd anführen (27 ASP), Suchen und Vernichten (23 ASP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus
MU 50 AT 14 (2/KR) PA 10 (2/KR) LE 70 RS 4
TP 2W+2 (Klauen) / 3W+5 (Biß) GS 10 AU unendlich
MR 35 GW 20
Optionale Kampfberegeln: Niederschlagen, Doppelangriff
Entsetzen: +1/-2

Usuzoreel, Der-dich-in-den-Tod-treibt, ein niederer Diener Belshirashes (Dämon, Mz.: Usuzoreelya)

Die 'Treiber' der Wilden Jagd sind meist körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Gekreische alle außer den Tapfersten fliehen läßt. Oft werden mehrere Usuzoreelya auch ohne den Rest der Meute beschworen, um ein Opfer zu Tode zu hetzen.

Beschwörung: +12 Beherrschung: +2
Wahrer Name: bekannt
Dienste und Kosten: Beute Treiben (11 ASP), Terror (7 ASP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus, häufig Körperlosigkeit
MU 20 AT 18* PA 10 LE 40 RS 3
TP * GS 12 AU unendlich MR 25 GW 5 (als Gruppe bis 15)
 *) Die Angriffe der Usuzoreelya entsprechen einem BÖSEN BLICK FURCHT (bzw. bei einer guten Attacke einem HORRIPHOBUS); sie können nur mittels einer gelungenen MR-Probe 'pariert' werden.
Entsetzen: +2/-1

Weiß Harpyie (Chimäre)

Diese offensichtlich in neuerer Zeit von Pardona geschaffenen Krea-



turen unterscheiden sich von 'gewöhnlichen' Harpyien (**Bestiarium** 231) nur durch ihr weißes Gefieder und den dichten, weißen Pelz an den 'menschlichen' Teilen ihrer Anatomie, durch den bläuliche Adern schimmern. Sie sind genauso irre und unberechenbar wie ihre weiter südlich lebenden Schwestern; es heißt jedoch, daß Pardona einige von ihnen als 'fliegende Leibwache' gebunden habe.

MU 18 AT 15* PA 10 LE 45 RS 2

TP 1W+4 (Klauen) GS 15/1 AU 70 MR 11 GW 8 (als Schwarm bis 20)

*) Fällt bei der Attacke eine 1, dann führt die Harpyie einen gezielten Sturzflugangriff aus, um ein Opfer in die Luft zu reißen und dann aus größerer Höhe einfach fallen zu lassen (Schaden je nach Fallhöhe, oft tödlich) – wenn Sie als Meister besonders gut gelaunt sind, entführt die Harpyie das Opfer auch in ihr Nest.

Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Schwarm (W6+1), Gezielter Angriff

Weißpelzork (Derischer Gegner)

Seit Mitte 1022 treiben in den westlichen Gebieten des Eisreichs immer häufiger weißpelzige Orks ihr Unwesen, meist nur als kleine Banden von 3 bis 5 Kämpfern, die offensichtlich entschlossen sind, sich ihren Teil des Kuchens zu sichern. Keiner weiß, woher sie kommen und was sie wollen, aber ihre Unempfindlichkeit gegen Kälte und ihre ausgezeichneten Kampffertigkeiten machen sie zu formidablen Gegnern.

MU 14 KL 9 IN 12 CH 7 FF 11 GE 14 KK 17

ST 10 MR 7 LE 50 AE – AT/PA 14/12 (vornehmlich Äxte)

Herausragende Talente: Äxte und Beile, Klettern, Selbstbeherrschung, Fährtsuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Sinnenschärfe

Wilde Jagd (Dämonenmeute Belshirashs)

Nähere Informationen zu einem Auftritt der Wilden Jagd finden Sie auf Seite 124.

Eine Wilde Jagd besteht üblicherweise (falls Sie nicht ohnehin auf eine solch tödliche Begegnung als Kampf verzichten wollen, was wir deutlich empfehlen würden ...) aus einem Umdoreel, 2W+4 Usuzoreelya, 1W+5 Karmanthi, W3 Yash'Natmay, 3W6 Thalonen, den heulenden Seelen vieler Verdammter und unterwegs 'aufgesammeltem' Wild – alles in chaotischer Bewegung, jaulend, um sich beißend, den Boden aufkratzend ...

Sollte die Wilde Jagd gar nicht beschworen worden sein, sondern von Nagrach selbst angeführt werden, verdreifachen Sie die Zahlen und fangen an, für die Helden zu beten.

Beschwörung: +49 Beherrschung: +21

Wahrer Name: vermutet, wenigen Nagrach-Paktierern höherer Kreise bekannt

Dienste und Kosten: Suchen und Vernichten (um 200 ASP), Terror (100 ASP), Entführen mehrerer Menschen (um 150 ASP)

Entsetzen: ja!

Yash'Natam, das Gläserne Klirren auf dem Eis, das Roß Nagrachs, ein eingehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Yash'Natmay)

Üblicherweise erscheint der verfluchte Jäger höchstselbst auf einem solchen gläsernen Roß von gut zwölf Spann Stockmaß, aber es scheint

sich trotzdem nicht um eine einzelne Wesenheit zu handeln. Das 'Pferd' ist sechsbeinig, durchscheinend und hat anstatt eines Schweifs einen Skorpionschwanz. Ein Yash'Natam ist in der Lage, aus seinen Augen Blitze zu schleudern und mit seinem niederhöllisch kalten Atem Gegner auf kurze Entfernung zu gefrieren.

Beschwörung: +25

Beherrschung: +12

Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: Transport (1 ASP pro 10 Meilen über Eis), Manifestation (49 ASP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz, Regeneration (beide, wenn manifestiert), Regeneration im Limbus

MU 21 AT 14* PA 10 LE 80 RS 5

TP 2W+2 (Hufe) GS 12/16 AU unendlich

MR 25 GW 14

*) Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, TP: 3W) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO).

Optionale Kampfregeln: Überrennen

Entsetzen: +0/-4

Yash'oreel, der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust, ein zweigehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Yash'oreelya)

»Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er fährt in den Eisberg, der Dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der Dein Zelt zerfetzt, und in den Gletscher, in dessen Spalte Du zerquetscht wirst.«

Dieser Dämon, der durchaus bisweilen auch ungebunden vorkommt und nach Belieben eine Zeit lang seine Umgebung terrorisiert und den die Nivesen myrkkyaa-leitiä, giftiges (d.i. dämonisch besessenes) Eis, nennen, wird hauptsächlich gerufen, um die Eisnadeln für den Theriakabbau zu drehen.

Außerdem muß man vermuten, daß viele magische Fallen in Gloranas Eispalästen auf einer Yash'oreel-Beseelung beruhen, ebenso wie die kristallinen Golems ihrer Leibwache.

Neben dem durch die Beseelung des Eises eventuell entstehenden Schaden (fallende Eiszapfen, plötzliches Festfrieren, abgehende Lawinen ...) ist ein Yash'oreel in der Lage, ein massives Eisgeschloß durch die Luft zu werfen.

Beschwörung: +35

Beherrschung: +20

Wahrer Name: unbekannt

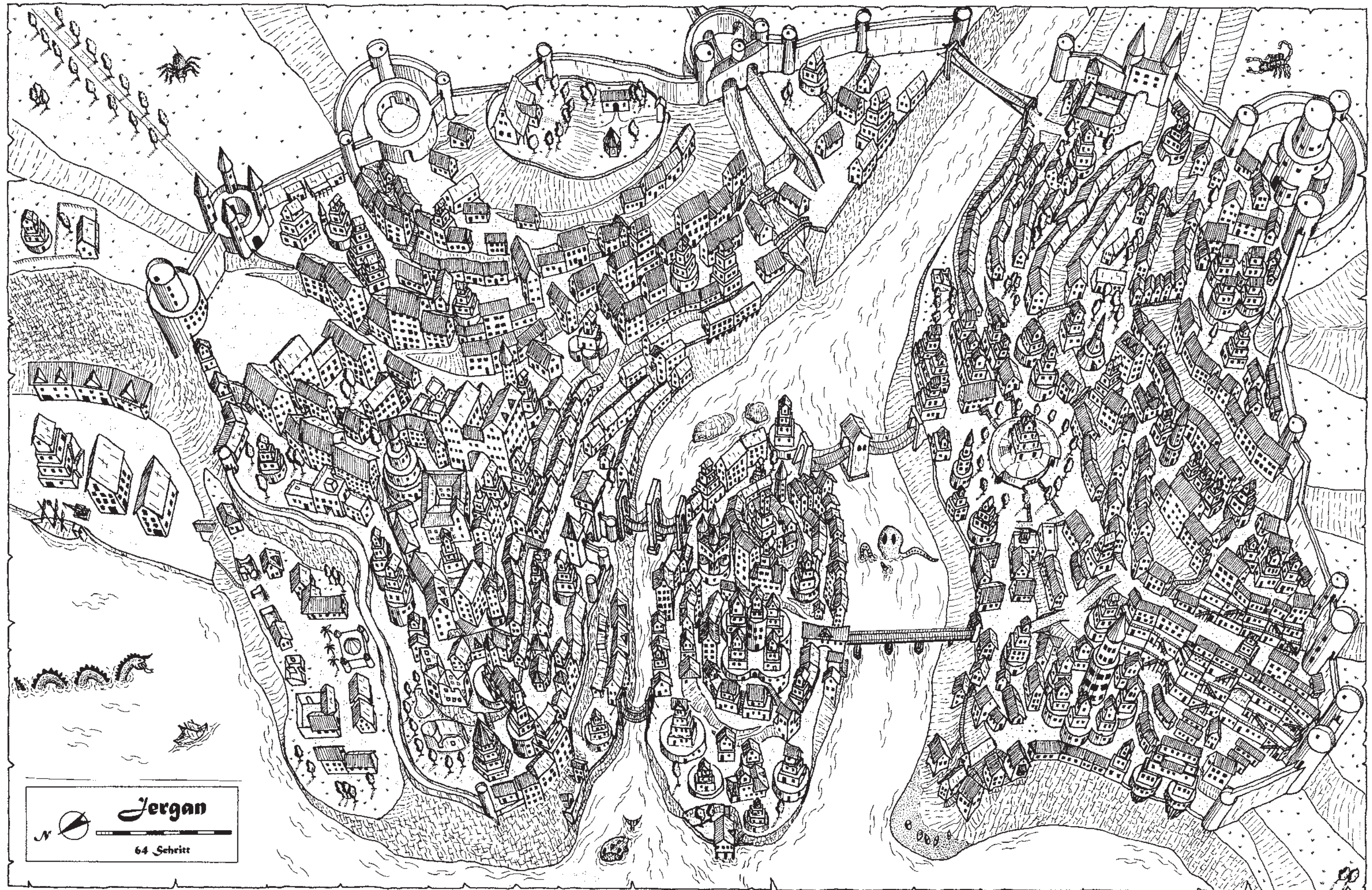
Dienste und Kosten: Beseelen von Eis- und Schneegebilden (1 ASP pro Woche und Stein Gewicht), stationäres Bewegen von Eis- und Schneegebilden (3 ASP pro Tag und Quader), Bewegungshilfe über, im und unter dem von Nagrach verfluchten Eis (entsprechend einer *Elementaren Bewegung*, je 8 ASP pro Tag), Manifestation (37 ASP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz (wenn manifestiert), Körperlosigkeit

MU 4 AT 14* PA 2 LE 150 RS 4

TP 2W20+10 (Eisgeschloß)* GS 25 AU unendlich MR 45 GW 50

*) Das Eisgeschloß kann nicht pariert werden, um 2 erschwertes Ausweichen ist jedoch möglich.




Jergan
 64 Schritt



Index

Der folgende Index gilt für beide in der Box **Borbarads Erben** enthaltenen Bücher.

Das Kürzel “DK” steht für den Band **Unter der Dämonenkrone**, das Kürzel “BM” für **Blutrosen und Marasken**.

Aarenstein	DK28, DK30	Aryargra	DK128	Borbarads Verkörperung	DK103	Dämonologie und Gesetze	DK19-20	Entsetzen (Regeln)	DK10-11
Abu Teras	DK28	Arzuch	DK95	Borgis	BM82	Dämonologische Etikette	DK13-14	Eolan Sustermond	DK35
Abudjian-Theater	BM133	As'Haima	BM95	Bornischer Trutzbund	DK31	Darion Paligan	DK24, BM65, BM73	Erdheiligtum von Altzoll	DK81
Achaz auf Maraskan	BM109-112, BM127	Asboran	DK26, BM86	Boronanger in der Warunkai	DK86	Darium von Finstermoor	DK28, DK104	Erfahrene Freischärler (Werte)	DK21
Achorhobai	DK66, 72	Asfaloths Wandlungskraft	BM127-128	Borondria	DK40	Darjin	BM91-92	Erm Senn	DK113
Adaon von Garlschgrütz-Veliris	BM38	Askushaar	DK37, DK57	Boronis	DK39	Delian von Wiedbrück	DK26-27, BM86	Eroljida, die Scharlachrote	BM131
Adebar von Ilsur	DK115	Asmodeus von Andergast	DK69	Boronsichel	BM13	Delo von Gernotsborn	DK115, DK116	Eschin vom Quell	DK26
Adel in Aranian	BM9	Aspyrdagg	BM134	Böse Charaktere	DK6	Denderan	DK33, BM85	Esramsbrück	
Admiralsinsel	DK45-46	Asqarath	DK74	Bosper von Bergenhus		Dermot	DK127	Pandämonium	DK61
Adram von Aschenfeld	DK95	Assarbad	DK23		DK31, DK61, DK70	Dexter Nemrod	DK31, BM86	Schlacht von	DK31
Affeninsel	BM68, BM81	Astralfuktuationen (Regeln)	DK13	Bote der Lohe	DK61	Dharai	DK74-75	Eternium in Waffen	DK16-17
Agha, Aghi	BM48	Athai-Naq	BM125	Bote des Lichts	DK26, DK27, DK37	Diamantes Sultanat	BM14	Etikette, Dämonologische	DK13-14
Agrihaal	DK72	Athavar Friedenslied	DK36	Gegenbote	DK25, DK26	Diamantenthron der Echsen	BM82	Etlaskan	BM67, BM68, BM81
Agrimothäum	DK66	Aylar von Schattengrund		Braggu	DK94	Die Furchtlosen	BM48, BM53	Eukolizana	BM92-93, BM123
Agrimothische Mutationen	DK72-73		DK30, DK32, DK35	Bregelsaums, Mumien der	DK96	Die Getreuen	BM48, BM53	Exilantenstädte	BM86
Agrimothschwert	BM125	Azaril Scharlachkraut		Brillanztzwerg	DK37, DK101-102	Dienste von Dämonen	DK15	Existenz (Dämoneneigenschaft)	DK15
Aimar Gor	BM63		DK24, DK103, DK109	Brin von Garetien	DK37	Dietrad von Ehrenstein	DK31	Exodus der Zweitausend	BM86
Akbraaal	BM82, BM110-111	Azila von Awallabad	BM49	Brin von Rhodenstein	DK30, DK32	Difar	DK75	Fahrende der Träume	DK87
Al Sari al Saliri	BM25	Azzitai	DK74	Brogars Blut	DK101	Dimiona von Zorgan	DK36, DK37	Fajlaaran	BM40
Al'Dabar	DK36, BM17	Badehaus	BM10-11	Bronn	DK56-57		BM16, BM17, BM18, BM36	Famerlin	DK44
Al'Gorton	siehe Algoriton	Badilakaner	DK39	Bruderloser	BM90	Diskus als Waffe	BM134	Farviriol Krähenchwinge	BM37-38
Al'Hani	DK48	Balatravus du Shoy'Rina	BM84	Bruderschaft des Zweiten Fingers Tas	DK26, BM136-137	Djerim Yaleth	BM15, B20	Fäuste des Lichts	DK44-45
Alabasterner Rat	BM131, BM132	Balkha'bul	DK105, DK110	Bruderschaft von Wind und W.	DK39	Djermold von Tuzak	BM83	Fedaji ben Nurbad	DK48
Alabastrien	BM83	Baltrāa, Zweite Offenbarung von	DK27	Buch der Abwesenden	DK30, BM91	Donnerorden	BM52	Feilscher	DK106-107
Alay	BM48	Bannbülle zum zwölfh. Blute	DK32	Buch der Anwesenden	DK30, BM91	Dorfherrschaft	BM47	Felsknacker	BM110
Aldare Firdayon	DK30	Bannschwert als magische Waffe	DK16	Buchdruck, Erfindung	DK30, BM91	Dornenwall	BM19, B20	Fenvarien	DK44
Aldifriedjida	BM131	Bannstrahl Praios	DK39, DK118-119	Buli	BM81	Dornrosen	BM39	Ferrunginon	DK24
Algoriton	BM73, BM120, BM126-127	Bärbrück	BM53	Bund der Grauen	DK41	Drachen von Llanka	DK36, BM63	Feste Donnersturm	BM52
Alhanien	DK48, DK63	Bärfried von Aarbinge	DK115	Bund der Schwarzen Schlange		Drachenei-Akademie	BM51	Feste Tobelstein	DK57
Allaventurischer Konvent	DK32, DK35	Barun	BM109		DK102, BM65	Drachengarde	DK87, DK93	Fez	BM12
Allgemeines zu Dämonen	DK13-20	Bashar, Bashari	BM48	Bund des wahren Glaubens	DK41	Drachenhaupt, Burg	DK41, DK116	Finsterblitz	DK80
Allschöne	BM39	Basis	DK17	Bund von Greif, Wolf und Drache	DK113	Drachenschildkröte	BM69	Firisa Torfstecher	BM120
Altvogel	DK35	Bastrabun	BM82	Bündler	DK22	Drachensteine	DK113	Firun	
Alptraum (Dämonendienst)	DK15	Bauern (Werte)	DK22	Burg Drachenhaupt	DK41, DK116	Drachensteinrat	DK115	Geweihte	DK39
Alptraumschloß	DK90	Befehl der Lamijah	BM41-42	Burg Klippenstein	DK105-106	Drachenstein-Turnier	DK36	Hängender Gletscher	DK57
Alrudan	BM82	Begräbnisse auf Maraskan	BM100-101	Burg Löwenstein	DK100	Drachenwaffe	BM134	Tempel zu Bjalborn	DK30, DK32
Altaia	DK26	Beherrschungssprobe (Regeln)	DK15	Burg Mersingen	DK104	Dracodon von Misaquell	DK113, DK115, DK116-117	Fischer (Werte)	DK22
Alte Kehala	BM69	Beilunk	DK30, DK35, DK117-119	Burg Mersingen	DK104	Draconia	DK56	Fliegender Bornländer	BM63
Altkinder	siehe Feilscher	Beilunker Reiter	DK31	Burg Talbruck	DK104	Drakoniter	DK41, DK116	Fliegender Tobrier	BM63
Altum	DK26	Bel Gor	BM27	Burnus	BM109	Drakenfeld	DK25	Floßleute	BM68-69
Altzoll	DK33, DK81	Bel'Khelel	siehe <i>Bel'kelel</i>	Buskur	BM40	Draged-Hieroglyphen	BM15	Flotte von Oron	BM63
Aluris Mengreyth	DK94	Belharion Menning	BM113, BM126	Canilaraan	DK35	Dritte Dämonenschlacht	BM15	Frankwart Gerdenwald	DK115
Alveranstreu	DK31	Beli	BM20	Carolan Schlangenstab	DK44			Freibeuter	BM70-72
Alwidya saba Mhirija	BM48	Beliet	BM20	Cedraion	DK44			Freie Untote	DK96
Amaryd	BM15-16	Belshirash	DK124	Chababien, Wurm von	DK30	Dröl	DK27	Freischärler (Werte)	DK21
Amazeroth	DK14, DK18	Beni Bornrech	BM132	Chalukand	BM53	Druide vom Schwarzen Wald	DK58-59	Freischärler in Transsilien	DK60
Amazonenfeste		Beni Etilia	BM51	Chaotische magische Effekte	DK12-13	Dschadra (Einheit)	BM48	Fremdritküchen	BM103
		Beni Reich	BM87	Charaby'Yzz	BM59, BM110	Dschadra (Waffe)	BM13	Fren'Chira Marustazzim	BM135
		Beni Rurech	BM82	Charyptoroth-Insanctum	DK27, DK101, BM59	Dschambularaan	BM40	Frevle, Letzter	DK104
		Heilige Schriftrollen der				Dschindziber von C.	BM83, BM106	Friedhof der Seeschlangen	
Amazonensäbel	BM13	DK25, BM83, BM94-95		Charyptoroth-Schwert	DK27	Dschunkar	BM109	DK27, BM59, BM64, BM86, BM110	
Amdeggynmassiv	BM81	Benisabayad	BM87, BM131	Charyptoroths Szepter	DK27	Dunkle Verführerin	BM39	Friedliche Schwestern, Heerband der	
Amene Horas	DK24	Beni-Shila-Sekte	BM86	Charyptoroths Umarmung	BM74	Ebelried	DK119	BM122-123	
Amethystöwin		Bergkönigreich Logolosh	DK101-102	Cherzak	BM108-109	Ecclesia Borbaradianis Alveranians	Ratologiae Ult.	siehe <i>Borbaradkirche</i>	
	BM15-16, BM19, BM49, BM54	Bergkristallöwin	DK48	Cherzak von Thaluzan	BM85	Echsenmenschen	siehe <i>Achaz</i>	Frostwurm	DK138
Amran Anji	DK27, BM116	Bernfried von Ehrenstein	DK36, DK115	Chimären	DK18-19	Echsenwesen auf Maraskan	BM111	Frumaj	BM92
Amran Gerbald	BM81	Beschwörerkreis des Karasuk	DK91	Codax Argeliosin	DK41	Eestiva	DK125, DK127	Frumold II.	BM85
Amran Thjalgyn	BM81	Beschwörung (Regeln)	DK12f.	Cuauu ui Bennain	BM106	Effendi	BM48	Frunu	DK128
Amran Thjemmen	BM81, BM122	Bessener Magierstab	DK7	Dabla	DK19, DK111-112	Eherne Wacht	DK80	Fuldigor	DK35
Amran Thurak	BM81, BM122	Bessenheit (Dämonendienst)	DK15	Dämonide	DK123	Eigenschaften von Dämonen	DK15-16	Funken der Niederhöhlen	BM61
Amrifas	DK73	Beskan	BM68, BM81	im Eisreich	BM83	Eiland der Zuversicht	BM67	Fürst-Illuminierte	DK117-119
Amt	BM113	Bey, Beysa	BM47	Dajin I.	BM83	Eisengolem	DK128	Fürstlich Aranische Handelscompagnie	DK38, BM49
Amuri	DK127	Beybashar, Beybashari	BM48	Dajin II.	BM83	Eisengolem	DK75	G'lb-Gul'z	BM65
Anchopal	DK31, DK38, BM53	Beyroun, Beyrouni, Beyrounat	BM47	Dajin IV.	BM83-84	Eisenwald (Karracke)	DK40	Gadang, Sultanat	BM14
Anconiten	DK42	BGsiehe <i>Borbaradianischer Gefahrenwert</i>		Dajin VI.	BM84	Eiserne Tiger	BM48, BM52	Gaius Cordovan Eslam G. siehe <i>Galotta</i>	
Ancorim von Mantrash'Mor	DK115	Bier, Jerganer	BM103	Dajin VII. der Fromme	BM84	Eisgolem	DK137	Gal'kzuul	BM74-75
Andalkan	BM81, BM110	Binden von Dämonen	DK15	Damaris	BM85	Eisig	DK123, DK137	Galotta	
Angara	DK128	Bjalborn		Dämonen		Eisliche	DK122, DK137-138	Gapuza	DK67-68
Anisalfida von Yerschoggyn	BM108	Blakharaz	DK63	binden	DK16	Eisnadel	DK131-133	Garafor von Tuzak	BM91
Answin von Rabenmund	DK24	Blaue Pfeile	BM49-50	Dienste	DK15	Eisreich	siehe <i>Glorania</i>	Gardisten (Werte)	DK21
Antiarna	DK114	Blutbanner	DK30, DK39, DK105-106	Eigenschaften	DK17	Eisriegel	DK9	Garethar Zeit	BM16
Apep	DK36, DK57, DK113, DK115	Blutmagie	DK18	und geweihte Waffen	DK16	Eissegler	DK126	Gebieterin der Ekstase	BM25
Apeps Säule	DK113	Blutrichter	BM113	und geweihter Boden	DK16	Eissegler fahren (Talent)	DK126	Gebieterin der Schwarzfaulen Lust	
Arachnor von Shoy'Rina	BM65, BM74	Blutrote Festung	DK65	und magische Waffen	DK17-17	Eiszombie	DK138		BM25
Aranax	DK108	Blutroter Tempel des Großen Ver-		und Tempel	DK17	El Harkir	DK24	Gebieterschaft	BM20
Araner	BM7	schlingers	BM112-113, BM130	und Wunder	DK16	Elburial	BM32	Gegen-Bote des Lichts	DK25
Aranischer Exodus	BM16, BM51	Bluttempler	BM112, BM113, BM130	Verbreitungsgebiete	DK14	Elburum	BM18, BM32-35, BM63	Gehörnter Gott, Orden des	
Arcanum	DK65	Bodenlose Grube	BM59-60	Wahre Namen	DK14	Elburumer Satrapengarde	BM21	BM27-28, BM41	
Architektur, maraskanische	BM104-106	Boran	DK33, BM82, BM115-116	Dämonenarche	siehe <i>Ma'hay'tam</i>	Elementare Gewalten, Konzil der	DK24	Geisterschiffe	BM62-63
Archon Megalon	DK26	Borbaradial	DK102, DK105	Gesträndete	DK60	Elementenwandler	DK26	Geldana II.	DK127
Archin von Jergan	BM83	Borbaradianersprüche nach Borbarads		Dämonenhügel	DK60	Elenvina, Orakel von	DK26	Gemeinschaft der Sterne	DK39
Archiniden	BM83	Tod	DK12	Dämonenkaiser Galotta	siehe <i>Galotta</i>	Eleonora (Einheit)	BM48	Gepanzerte Spinne	BM76
Arjunoro	DK73	Borbaradianischer Gefahrenwert	DK13	Dämonenkrone	DK37	Eleonora Shero von Aranian	DK37, BM17, BM54	Gehi von Hartheide	DK36
Arkenheim	DK69	Borbaradianismus	DK18	Dämonenlohe	DK63			Geschuppter Berg	BM109-110
Arkhoal	DK73-74	Borbaradkirche		Dämonennamen	DK13, DK14	Ellexir Sumus	siehe <i>Thiak</i>	Geschwisterloser	BM90
Arkos II. Schah von Aranian	DK37, BM16, BM17, BM19, BM54	DK70, DK102, DK103-104		Dämonenpakt	DK6-7	Elfenspiegel	DK59	Gesetze und Dämonologie	DK19-20
Arkos Schah (Einheit)	BM48, BM53	Borbarads Bibliothek	DK65	Dämonenpaktierer	DK17-18	Elgor von Wickrath	DK110, DK111	Geweihte und Dämonen	DK16
Arngrimm von Ehrenstein	DK31, DK36, DK68-69	Borbarads Enthüllung	DK103	Dämonenpräsenz im Limbus	DK12	Emir, Emira, Emir	BM47	Geweihte von Rur und Gror	BM90-92
		Borbarads Entrückung	DK103	Dämonenschlacht, Dritte	DK37	Endloser Heerwurm	DK95	Geweihte Waffen und Dämonen	DK17
Arras de Mott	DK25-26	Borbarads Testament	DK23, DK103	Dämonenschmid	DK71	Endurium in Waffen	DK16-17	Geweihtenschaften	DK41-42
Arve von Arvepaß zu Altzoll	DK31	Borbarads Todesfluch	DK12-13	Dämonenzitadelle	DK34	Enduriummine	DK27, BM116	Geweihter Boden und Dämonen	DK16
Arvepaß	DK36	Borbarads Totenrat	DK91	Dämonisch belebte Pflanzen	DK72-73	Eno Kariolinnen	DK41, DK115, DK116	Gezeichnete	DK25, DK26, DK27, DK37



Ghazalaraan	BM40	Hohe Schwester	BM91	Kirchen der Zwölfgötter	DK39	Mahlstrom	BM61	Nivalis Burkherdall	DK45
Ghumai-Kal	DK96	Hoher Bruder	BM91	Kirchen in Aranian	BM50-51	Malmer	DK37, BM18	Noioniten	DK39
Gilia von Kurkum	siehe <i>Thesia Gilia</i>	Honinger Geschichten	BM107-108	Kladj	BM99	Manifestation (Dämonendienst)	DK15	Oberfelsen	DK41
Girte Sargnagel	DK106	Horasproklamation	DK24	Kleinwardstein	DK37	Mannwidder	BM29, BM42	Obogyn	BM81
Girtes Haufe	DK106	Horn von Mendena	DK116	Klippenstein	DK105, DK106	Mantel der Charyptoroth	BM73	ODL	DK42-44, BM51
Glaube in Maraskan	BM87-96	Horror		Klappen des Königs	BM48	Mantrashianer	DK41	Offenbarung der Zwillinge	BM103
Gletscherwurm	DK138	Blutige See	DK9-10	Knochenkäfer	DK97	Mara ay Samra	BM51, BM55	Offenbarung von Balträa, Zweite DK27	
Globoman Guryek	DK109	Dämonenkaiserreich	DK9	Knochenotta	BM66	Maracello	BM106	Offenbarungen des Nayrakis	DK65
Glorana die Schöne	DK28,	Eisreich	DK9	Kodnas Han	BM68	Maran	BM135	Oger (Werte)	DK77
DK30, DK36, DK37, DK127, DK135		Maraskan	DK10	Kompendum Drakomagika	BM15	Marandoline	BM106	Ogerbusch	DK100
Glücklicher Tetrarch	BM131	Oron	DK9	Komtur	BM113	Marasfladen	BM103	Ogerschladtenkmal	DK66
Glücksritter (Werte)	DK20	Warunkai	DK9	Komturei	BM113	Maraskanabteilung der KGIA	BM86	Ogerzug	DK24
Goldene Drachen	BM48, BM53	Xeraanien	DK8-9	Konch	BM103	Maraskani	BM84, BM101-102	Oktagon (Admiralsinsel)	DK45
Goldene Flotte	BM68	Entsetzen	DK10-11	Königliche Skorpione	BM21	Maraskanette	BM81	Oktagon von Hemandu	BM112
Goldene Pyramide	DK90, DK96	Huka-Hey	BM69	Königsknappen	BM48	Marbiden	DK39, DK41	Oktilianische Horde	BM134
Goldenes Haus DK102, DK105, DK110		Hummerier	DK110-111, BM75-76	Konzil der Elementaren Gewalten		Margrimm	DK128	Okzurna	BM107
Goldmälchen	DK113, DK116-117	Große	BM76		DK24, DK35	Marksauger	DK97	Oleana von Bregelsaum	DK96
Goldrausch an der Letta	DK27	Hüter des Lebens	DK36	Korelkin	BM69	Maru	BM111, BM129	Olorand von Gareth-Rothenfels	DK44
Golems	DK18-19, DK75, DK137	Hyrr-Kanhay	DK122, DK135-136	Korobar	DK95	Marumba	BM107	Olongr	DK102
Golgariten	DK28, DK40	Ifirnsrudel	DK30, DK128	Körperlosigkeit (Dämoneneig.)	DK16	Marustan	BM82	Omegatherion	DK31, DK34, DK56,
Gorbanor	DK48	Ignatzius Darbelstein	DK115	Krak-al-Shah	BM52	Maryan di Shumir	BM37	DK57, DK59, DK82, DK91	
Gorien, Sultanat	BM14	Ilderasc	DK102	Krake	BM76	Marzipan	BM11	Onchalaraan	BM40
Gorische Wüste		Ilfaendäl Eisherz	DK128	Krakonier	BM76, BM111	Melcher Dragendot	DK28	Ordinal die Grindige	DK106
	DK24, DK28, DK31, DK32, DK37	Iloinen Schwanentochter		Krieg der Magier	DK23	Mendena	DK29, DK104-105, BM63	Orakel vom Purpurberg	DK56-57
Gotongi	DK75	DK30, DK122, DK128		Kriegsdiskus	BM134	Mendrina	BM81	Orakel von Elenvina	DK26
Grab Herzog Kunibalds	DK100	DK29, DK105-106		Kriegshafen von Perricum	DK45-46	Mengbilar	BM13	Orden der Zwölfgötter	DK39-41
Grabvaloth	DK25	Ingerimm-Kirche	DK39	Kriegs-WezyradimDK34, DK37, BM109		Mengbillar	DK30	Orden des Blutroten Tempels des Großen	
Graue Garden	DK42	Ingolf Notmarker	DK28	Kristallhallen	DK129	Menschenjäger	DK96	Verschlingers	BM112-113
Graue Stäbe	DK42-44, BM51, BM53	Insanctum des Tyakraman	DK66	Kristalllibelle	DK123, DK138	Merisa von Elburum	BM17, BM36-37	Orden des Gehörnten Gottes	
Graumaden	DK95	Inseln im Nebel	DK24	Kristallpalast zu Bjaldorn	DK123	Merishja	DK48	BM21, B28-29, BM41	
Grolme	siehe <i>Feilscher</i>	Iphemia von Narhuabad	BM38	Kronen	DK66	Mersingen, Burg	DK40	Orden des Heiligen Hüters	DK39
Gror	siehe <i>Rur und Gror</i>	Iriadhzal	DK75-76	Krsh Tssh'Kt	DK104	Metamorphodonen	DK73	Orden vom Donner	BM52
Große Hummerier	BM76	Iribaar	DK18	Kunibald	DK29	Metaspekulative Dämonologie	DK65	Orden zur Sanften Ruhe	DK41
Große Waffenweiche	DK17	Irrhalk	DK37, DK74	Kunibalds Grab	DK100	Mহারান Schah	BM47	Ordensland Hemandu	BM113
Größter Portalöffner s. <i>Portifex Maximus</i>		Irrhalkengarde	DK62, DK76	Kuri	DK123, DK127	Mহারানি Schahi	BM47	Ordo Defensores Lecturia	siehe ODL
Großwesirin	BM47	Isfaleon von Rommilyls	DK91	Kurkum	DK24, DK29, DK101	Mherweggyn	BM113	Ork, Weißpelz-	DK141
Groszes Elementarium	DK25	Ishtyralin	DK48, DK100	Kynnttä	DK128	Milhibethjida	BM92, BM132	Orkensturm	DK24, DK25
Grube, Bodenlose	BM59	Kyriaka	DK48, DK60	Kyrjaka	DK123, DK127, DK136	Miralay	BM48	Oron	DK36, BM5
Gryphona von Arkenquell	DK118	Isphanil	BM39	Lamijah	BM29-31, BM41-42	Mirona ya Menario	DK93-94	Orta	BM48
Gülden Geflügelter	BM90	Isyahadin	DK29, DK100, DK111	Landschaft in Aranian	BM6-7	Misanthropische Ruinen	BM109	Ortardpatien	DK81
Gwendion von Nevelung	DK32, DK36	Ithome	BM15-16	Laraan	BM40-41	Moghulat Oron	siehe <i>Oron</i>	Ostenklotz	DK81
Gwidhenna von Faldahon		Jandon Blugh	DK31	Laransbrut	BM45	Moghuli	BM20	Otajin	BM91-92
	DK30, DK117-119	Jandraskan	BM67, BM68, BM81	Lederschwinge	BM76	Molchenberg	DK91	Ota der Seeschlangen	BM65
Hain der Peraine	BM53	Jandrim Sohn des AndraschDK26, DK91		Leg-ga-Leg	BM95	Mondkontor	BM49	Paavi	DK125, DK127
Hal	DK24	Jani Heliodan	DK26, DK27, DK37	Legion von Yaq-Monnith		Mondsilberhadjin	BM50	Goldrausch	DK27
Halbfreie	BM9	Jarlak der Waidmann	DK49	DK25, DK31, DK108, DK111-112		Mondsilberne Zeit	BM15	Paavi natam	DK123, DK139
Haldoran von Anchopal	BM16	Je-Chrizlayk-Ura	DK76	Leomar vom Berg	DK29	Mondsilbersultana	BM50	Paavipony, fleischfressendes	
Halle der Rache	DK66	Jenaqg Khatul	BM126	Leonardo	DK33, DK36, DK71	Mondsilberwesir	BM50	siehe <i>Paavi'natam</i>	
Hallen aus Kristall	DK129	Jendesa von Tuzak	DK93	Lessankan der Goldene	DK56, DK70	Morcan	DK96	Pakatai	DK107
Halman von GarethDK128, DK135-136		Jergan	DK33, BM82, BM114-115	Letzter Frevel	DK104	Morfu	BM77	Pakt mit Dämonen	DK6-7
Halsband der Thargunitoth	DK93	Jerganer Bier	BM103	Leviatan	BM111	Muakim al'Assarbad	DK70	Paktierer	DK17-18
Halva	BM11	Jerganjanker	BM97	Levthansjünger	BM29, BM41	Mujiabor	BM135	Palastwesir	BM47
Hammam	BM10-11	Jerganlid	BM106	Lichtthüter	DK129	Multipode	BM79	Pandämonium von Esclamsbrück	DK61
Hanaestil	BM39	Jergenheim	BM82	Lieska-Leddu	DK123	Mulziber von Neu-JerganBM87, BM131	DK96	Pardona	DK26, DK26, DK136-137
Hand Borons	DK39	Jilaskan	BM67-68, BM81, BM85	Lilicgrund	DK48	Mumien der Bregelsaums	DK96	Parel Notgelf	DK94
Handwerker (Werte)	DK22	Kabash, PflückeraufstandDK25, DK108		Limbus, Dämonenpräsenz in	DK12	Münzenberg	DK48	Pashar	BM29
Hängender Gletscher	DK57	Kadi	BM8, BM14	Liscom Ghosipar	DK24, DK25, DK104	Murak di Zeforika	DK31, DK93	Pasharim-Pashar	BM29
Hannilsaft	BM12	Käferpanzer	BM134	Llanka	DK36, BM18, BM35	Mutanten	BM123-124	Pelmen Grimwulf von Ehrenstein	
Haran, Harani	BM8, BM84	Kah-Thurak-Arfai	DK76	Llezean Yyoffryn-Thama		Mutationen, Agrimothische	DK72-73	DK113, DK115, DK116	
Haran-ga-Haran	BM84	Kailäkininnen	DK27, DK123, DK125		DK106, DK115	Mutallaraan	BM40	Pelqanan	BM36
Haranydad	BM135-136	Kalida Niolas	DK44	Loge der Hoflieferanten des Drachen zu	DK94	Muzaraban	BM16	Peraine,	
Harlijin I.	BM85	Kaltenstein	DK138	Warunk		Muzzek bin Sarhidi	BM120, BM126	Heilige Quellen der	DK105, DK106
Harpyie, Weiße	DK140-141	Kalter Wanderer	DK138	Lorgolosh		Mylenyscha von Boran	BM85	Hochgeweiher der	DK36
Hartholzharisch	BM134	Kampf (Dämonendienst)	DK15	DK30, DK37, DK101-102, DK107		Myrkkeijuanan	DK139	Perainefurten	DK114
Hasrabal von G.	DK37, DK38, BM53	Karakil	DK76-77, BM128	Löwenstein	DK29, DK100, DK111	Myrrky-Nikku	DK139	Zwölfteiger Fluch	DK82, DK115
Hauka Wölfinntochter	DK30	Karasuk, Beschwörerkreis des	DK91	Löwintempel zu Kurkum	DK100	Naaui-myrrkui-Kuiuen	DK122	Perilax Sohn des Pogolosh	DK71
Haus der Feuerwerker	DK46	Karawanserei	BM10	Lowangen	DK34-35	Nachtbuhler	BM42	Perishan Yezeminsunyara al J.	BM51
Häuter, der	DK90	Karfunkelspalter	DK48	Lucardus von Kemet	DK94, DK95	Nachtdämon		Perjin I.	BM84
Havena	DK36	Karloff mit der silbernen Hand		Luceo de Guhné	DK115	DK24, DK35, DK76, DK108		Perjin II.	BM84
Heerbann der friedlichen Schwestern		DK96, DK108		Ludelfert von Bregelsaum	DK96	Nachtschattensturm	DK26	Perjin III.	BM84
	BM122-123	Karmanath	DK123, DK124, DK138	Ludolf von Wertlingen	DK61, DK69	Nachtwind	BM134	Perlenmeer, Baronie	BM59
Heerwart Tobriens	siehe <i>Apep</i>	Karmanthi von Sokramor	DK62	Lumpensammler	BM64	Nagrach	DK124	Perlstein, Festung	DK101
Heerwurm, Endloser	DK95	Karmoth	DK35	Luoigor Kupferschweif	DK128	Nagrachs Grauen	DK122	Perlicum, Kriegshafen von	DK45-46
Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad		Karmoth-Garde	BM113, BM128	Lutisana von Perricum		Nagrachs Hauch	DK139	Perzinazakas	BM103
siehe <i>Borbaradkirche</i>		Katarakt des Todes	DK89	DK31, DK62, DK69-70		Nagrachs Wilde Jagd	DK124, DK141	Pestodem	BM61
Heilige Quellen der Peraine	DK106	Keffiya	BM12	Luzelin	DK26	Nagrachschweif	siehe <i>Hyrr-Kanhay</i>	Pfeile des Lichts	DK42
Heilige Schriftrollen der Beni Rurech		Kehala, Alte	BM69	Ma'hay'tam	DK27, BM64-67, BM76-77, BM129	Nagrach-Wahnsinn bei Tieren	DK139	Pfeilgewitter	DK105-106
DK25, BM83, BM94-95		Kehata-he	BM68	Ma'zakaroth Schamaschthu	DK65	Nahema	DK24, DK28	Pflanzen, dämonisch belebt	DK72-73
Heiliges Testament des BorbaradDK103		Keideran-Dajin von Khunchom	BM131	Mactaleanata		Naira Kageja	DK56-57	Pflückeraufstand	DK25, DK108
Hela-Horas	BM27	Kelche, Sieben magische	DK24, DK35	Mactaleanata		Naira Kubuch	DK25	Pforte des GrauensDK27, BM59, BM86	
Helme Halfax von Wehrheim		Kerra	DK128	DK100, DK104, DK110, DK111		Namen, maraskanische	BM101	Pher Drodant	BM15
DK28, DK33, DK34, DK37, BM59-60, BM73, BM87, BM113, BM125		Kerry saba Bechtila	BM18	Mactans	BM61, BM76	Namenloser auf Maraskan	BM90	Phileasson Foggwulf	DK24
Hemandu	BM113, BM116	Keshal Rahel	BM53	Mada Basari		Nandujej Walsajew	BM64	Pidda	BM11
Heptagonakademie	DK67	Khadil Okharim	BM51	DK38, DK39, BM49-50, BM55		Nandus, Söhne des	DK23	Piraten (Werte)	DK21
Heptarchen	DK37	Khariziber von Syneggyn	BM85	Madahajida die Blauäugige	BM107	Nansijd	BM111	in der Blutigen See	BM63
Herden des Todes	DK83	Kharz'orel	DK132, DK138	Madaresta	BM45	Narniel von Nebachot	DK49	Xeraans	BM63
Herdin	BM85	Khidma'kha'bul	DK110	Madayka	DK122, DK139	Nasir Malkid	BM53	Plagenbringer	BM65, BM73
Herrin der Blutigen Ekstase	BM25	Khol	BM12	Magie		Nebachot (Einheit)	BM48	Platz des Zorns	DK66
Heshtot	DK75	Khorena Mondreios	BM18, BM51	in Aranian	BM51	Nebachot (Stadt)	BM14	Port Rulat	BM63
Hesindajida	BM133	Khorim Uchakbar	DK31	in den Schwarzen Landen (Regeln)	DK12-13	Nebelwald	DK48	Porta Aitherica	DK65
Hesinde-Kirche	DK39	Khunchom, Stadt	BM17	Magierakademie		Nedimajida	BM113, BM126	Portifex Maximus	siehe <i>Xeraan</i>
Hexen		Sultanat	BM14	zu Elburum	BM34	Neorurechistische Gartenbewegung	BM84	Portifikale Garde	DK111
Aranien	BM51	Khunchomer	BM13	zu Khunchom	BM51		DK96	Praioskirche	DK39
Schwarzmaraskan	BM123, BM128	Kibrom	DK102	zu Perricum	DK44-45	Nephazz	DK106	Prälatur in Xeraanien	DK102
Hilberian Grimm	DK25, DK26, DK37	Kinder des Windes	DK129	zu Sinoda	BM133	Neu-Malkid	BM53	Präsenz (Dämoneneigenschaft)	DK15
Hira	BM81	Kinderraub von Ruthor	DK25, DK108	zu Warunk	DK91	Neunaugensee	DK25	Prinzessin-Emer-Brücke	DK36
Hochgeschwister	BM91-92	Kirche der Travia	DK39	zu Zorgan	BM51, BM52	Nicola de Mott	DK26	Proband	DK103
Hoflieferanten des Drachen zu Warunk		Kirche des Borbaradsiehe <i>Borbaradkirche</i>		Magiermogule	BM14	Niederemore	DK98-99	Prophet	DK103
DK94		Kirche des Tasfarel	BM31	Magnissimum Opus	DK104	Nirraven	DK29, DK96-97	Protektoren des Ostens	BM83



Purpurborgorakel	DK56-57	Satrapen	BM14	Silvan Efferdan	DK115	Thorstor ibn Thorwulf	BM51	Waldemar von Weiden	DK35
Pyrriander di Ariarchos	DK35	Satrapengarde, Elburumer	BM21	Sinoda	DK33, DK37, BM83,	Throndwig von Warunk	DK24	Waldeneck	DK48
Qaft	BM91	Satrapengarde, Yashualayer	BM21	BM87, BM132-133	Thurm, Tobrischer	Tiger von Maraskan	DK52	Wall des Todes	DK36, DK37, DK79-80
Qal'Hamin	BM99	Satrapie	BM20	Sippe der Tränensucher	DK129	Tierkönige	BM111, BM135	Wallmir von Styringen	DK31
Qis'Zar	BM111	Saya di Zeforika		Siriom Grim der Schinder	DK94	Tiger von Maraskan	BM68	Wallstatt auf den Vallusanischen Weiden	DK99
Rache für Lllanka	BM71	DK26, DK27, DK30, DK32, DK93		Skorpionkriege	BM14	Tigergarde	BM16	Walimir von Riebschhoff	DK25
Rächerinnen Lycosas	BM123, BM128	Schädelbohrer	DK97	Skorpionsgardist	BM45	Tisal	DK29, DK100, DK101	Walpurga von Weiden	DK31
Rahja-Kirche	DK39	Schädelturm des Rakolus	DK89	Skrechu	siehe <i>Sarkhrschu</i>	Titanium in Waffen	DK16-17	Wanderer, Kalter	DK138
Rahja-Klinge	BM15-16, BM19	Schallfarb	DK48, DK49, DK116	Smardur	DK29, DK96	Titularadel in Aranian	BM47	Waqqif	BM13, B22
Raidri Conchobair	DK24, DK35	Scharlachappentanz	DK67	Söhne des Nandus	DK23	Tjeka von Notmark	DK31, DK32	Warunker	DK83
Rajdegga	BM107	Schatodur	DK30, DK101-102	Sokramor	DK56	Tobelstein	DK57	Warunker Wichtel	DK89
Rakolus der Schwarze	DK89, DK93	Schattenreiter	DK80	Söldner (Werte)	DK20-21	Tobimora	DK59	Wasserleiche	BM79
Rakorium	DK24, DK28	Schatzkammer, Unermeßliche	DK105	Sonnenlegion	DK118	Tobrier, der typische	DK50	Wehrheim	DK36
Raschutl-Kandscharot	DK35	Scherenwurm	BM78	Sorp Sanderwik	DK33, DK66	Tobrischer Thurm	DK52	Weidener Vampirplage	DK25
Raschutswall	BM48	Schlichterinnen der Löwin	DK100	Spiegelpalast	BM52	Tocamuyac	BM68-69	Weidener Wüstenei	DK17
Rasmus Hilkerin	DK106	Schlacht an der Trollpfote		Spitze, Eszamsbrücker	DK50	Tochter Nagrachs	siehe <i>Kyrjaka</i>	Weidene Wäffen	BM43-44
Rateral Sanin	DK37, BM71-72	siehe <i>Dritte Dämonenschlacht</i>		Sprache in Aranian	BM14	Todesdiener der Taubrimora	DK62	Weißer Mann	DK32
Raugrir	DK128	Schlacht auf den Silkwiesen	DK25	Springwellen	BM61	Todesfluch, Borbarads	DK12-13	Weißpelzork	DK141
Raul von Gareth	DK48	Schlacht auf den Vallusanischen Weiden		Srf' Srf	BM123	Torxes von Freigeist	DK70-71	Wellen, Spring- und Würge-	BM61
Rayo Brabaker	BM113, BM125-126	Schlacht bei Viereichen	DK35	Ssef'Althach	DK27	Totenangst (Regeln)	DK19	Wesir	BM47
Regeln zu		Schlacht von Eszamsbrück	DK31	Sskrhesch, Kleiner	BM129	Tränensucher-Sippe	DK129	Westerklotz	DK81
Beherrschung von Dämonen	DK15	Schlacht von Hemandu	BM85	Sskrheschu	BM119-121	Transport (Dämonendienst)	DK15	Widharcals Wahn	DK78
Entsetzen	DK10-11	Schlacht von Ochs und Eiche	DK33	Stab der tausend Augen	DK62, DK63	Transproprietorium	DK26	Wildgrimm	DK96
Magie in den Schwarzen Landen	DK12-13	Schlichtfeld der Dritten Dämonen-		Stadt aus der Tiefe	BM61, BM64-65	Trauben des Todes	DK81	Wilde Jagd	siehe <i>Nagrachs Wilde Jagd</i>
Totenangst-Proben	DK19	schlacht	DK80	Stadtbürger (Werte)	DK22	Trollburgen	DK81	Wiltgrimm	DK96
Regeneration (Dämoneneig.)	DK16	Schlagetots (Werte)	DK20	Stählerne Schildkröte	DK77	Trollfeste	DK48	Wirtshäuser in der Warunkai	DK84
im Limbus (Dämoneneig.)	DK15	Schlangenbrut	BM120, BM129	Stählerne Zitadelle	DK101	Trollpforte	DK24	Wolfshütte	DK60, DK115
Reichsforst (Karracke)	DK30, BM60, BM63	Schlangenkultisten	BM120-121	Stein des Weisen	DK23, DK32, DK35	Trollzacken	DK81	Wulfshütte	DK60, DK115
Reichsturnier, Dämonenkaiserl.	DK61	Schlangennest	BM121	Stern von Beilunk (Schivone)	DK29	Tronitron von Alfz	DK54	Wulfshütte	DK60, DK115
Reichszauberschule	DK65	Schleier	BM12	Sterne	BM50	Trontron (Liedtext)	DK31	Wulfshütte	DK60, DK115
Reojoian	BM131	Schneelaurer	DK122, DK140	Sternenhöhle	DK65	Trutzbund des Nordens	DK81	Wulfshütte	DK60, DK115
Reto	BM85	Schneepalast	DK128	Sternenturm	DK65	Trutzburg	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
Rhazzazor	DK18, BM134	Schnitter	DK18, BM134	Sternschatten	BM50	Tsakariche	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
DK28, DK31, DK35, DK37, DK92		Schriftrollen der Beni Rurech	DK25, BM83, BM94-95	Stiefel der Reisenden	BM97	Tschausch, Tschauscha	BM48	Wulfshütte	DK60, DK115
Rhesheimin sab'saba Merisa	BM18, BM37	Schule		Storko von Gareth	DK36	Tscho'on'tak	BM110	Wulfshütte	DK60, DK115
Richter der Nacht	BM89, BM93	der Austreibung	DK44-45	Suchen und vernichten (Dienst)	DK15	Turban	BM12	Wulfshütte	DK60, DK115
Richter des Tags	BM93	der Schmerzung	DK37, BM34	Sulman al'Venish	DK93, DK96-97	Tuor-Amash	DK78	Wulfshütte	DK60, DK115
Riesenkakerlaken	DK97	der Vierfachen Verwandlung	BM133	Sulman al-Nassori	DK23	Tuor-Amash-Kelch	DK73	Wulfshütte	DK60, DK115
Ring Satinavs	DK25	des Seienden Scheins	BM51	Sulman al-Nassori (Schiff)	BM70	Tuzacken	BM82	Wulfshütte	DK60, DK115
Risso	BM77-78	Schwarze Amazonen	DK111	Sultan, Sultana	BM47	Tuzak	DK33, BM82, BM115	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritter der Rose	BM48-49, BM54	Schwarze Feste	DK23, BM121	Sultanat	BM47	Tuzaka	BM103	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritual der Erneuerung	DK35	Schwarze Geier	BM64	Diamantenes	BM47	Tuzaker Aufstand	BM86	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritual des Ewig Lebenden	BM126	Schwarze Göttin	DK104	Gadang	BM14	Tuzaker Drachenblut	BM103	Wulfshütte	DK60, DK115
Roab	BM81	Schwarze Mutter	DK103	Gorien	BM14	Tuzakmesser	BM134	Wulfshütte	DK60, DK115
Robureon	DK43	Schwarze Ronda von Kurkum	DK104	Khunchom	BM14	Tuzakwurm	BM82	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohaja von Gareth	DK37	Schwarze Schlange, Bund der	DK102, BM65	Nebachot	BM14	Tyakradane von Falkenstein	DK57, DK61, DK70	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohal	DK35	Schwarze Schwerter	DK27	Oron	BM14	Tyakraman	DK63	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohedal	DK24, DK35	Schwarze Sichel	DK56	Sumus Blut	siehe <i>Theriah</i>	Insanctum	DK66	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondradan von Streitzig	DK32, DK56	Schwarzer Marschall	DK25	Sumus Kate	DK31, DK48, DK59-60	Ucuiatun	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondra-Geweichte	DK39	Schwarzer Palast	DK65	Sumus Kelch	DK32	Uchuchu	BM78	Wulfshütte	DK60, DK115
von Shamaham	DK27-28, DK29	Schwarzer Wald, Druide vom	DK58-59	Svyltischer Städtebund	DK24	Ultimate Ratiologen	DK103-104	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondras Löwenbrand	DK30	Schwarzer Wein	BM43-44	Sybia al-Nabab von Zorgan	DK37, DK57	Umdorel	DK124, DK140	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondra-Tempel zu Kurkum	DK101	Schwarzes Schiff	DK108	BM16, BM19, BM49-50, BM54-55		Umradsia I.	BM84	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondriane Braken	DK118	Schwarzgesichtige Königin der dunklen	BM45	Szimitarra	BM15-16, BM19	Unbesiegbare Legion		Wulfshütte	DK60, DK115
Ronkhhold, Trollkönig	DK48	Schwerter Borbarads	DK101, DK110, DK111	Taha-Tawa	BM68	siehe <i>Legion von Yaq-Monnith</i>		Wulfshütte	DK60, DK115
Rosendame	BM49	Schwertzug	DK30, DK32, DK33, DK34	Tal der Finsternis	DK37, DK57	Unermeßliche Schatzkammer	DK105	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenkönig	BM49	Seeader von Beilunk	DK37, BM71-72	Tal der Türme	DK113	Unfreie in Oron	BM22	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenorden	BM48-49	Seeschlacht der Vier Völker	DK36	Talbruck	DK104	Ungeziefer	DK97	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenpaladin	BM49	Seeschlange	BM78	Taluedwasser	BM95	Unschätzbarer Turm	DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenritter	BM48-49	Seetetrarchin	BM131	Tamariskentempel	BM53	Untote in der Warunkai	DK83	Wulfshütte	DK60, DK115
Rostatidelle	DK101-102	Seetherarchin	BM134	Tangfelder	BM61	Untote, Freie	DK96	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Hand	BM113, BM130	Scherin Sharamylar	BM34	Taphirels Turm	DK99	Uriel von Notmark	DK31, DK32, DK33, DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Keuche	siehe Roter Tod	Sekten des Rur-und-Gror-Glaubens	BM92	Tar Honak	DK24	Usuzoreel	DK124, DK139, DK140	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Legion	BM113	Selaara	DK128	Tarrak	DK128, DK136	Vajhar	DK57	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Plage	DK62, DK77	Selara Moriani	DK44	Tasfael	BM31	Vallusa	DK35, DK56	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Rächer	DK41	Sephir al-Taref	BM25	Taubenturm	DK46	Vallusanische Weiden	DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Schwertschaft	DK39	Septahengon	DK31, DK59	Taubrimora	DK56	Schlacht auf den	DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Wacht	BM103	Shadifruit	BM44-45	Tausendogerschlacht	DK24	Wallstatt	DK99	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Hase	BM32	Shafir	DK30	Tavern'uuzak	BM103	Vampirplage, Weidener	DK25	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Maran	BM32	Shakalaraan	BM40	Tecclador	DK24	Verbindung zur Sieben Sphäre	DK12	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Ritter vom Leeren Schild	BM54	Shamamah	DK29, DK101	Tempel in Aranian	BM11	Verbotene Pforten	DK18	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Tod	DK27, DK28, DK30	Rondra-Geweichte	DK27-28, DK29	Tempelkloster	DK103	Verbotenes Wissen	DK18	Wulfshütte	DK60, DK115
Rotmäntel	BM21, BM37-38, BM42-43	Sharamylar, die Seherin	BM34	Tempelkrieger der Schwerter Borbarads	DK101, DK111	Verbreitungsgebiete von Dämonen	DK14	Wulfshütte	DK60, DK115
Ru'halla	BM83	Sharika ay Mada Basari	BM49	Templer von Jergan	DK33, DK41, BM112	Vereinte Borbaradianer	DK103-104	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruban der Rieslandfahrer	DK35	Shariwan	BM46	Tern	BM20	Verfluchte Honinger	BM108	Wulfshütte	DK60, DK115
Rulat	DK28, DK29, DK100-101	Sharizad'hadida saba Bel'halhar	DK110	Tetrach	BM109, BM131	Vereinerer Turm	DK99	Wulfshütte	DK60, DK115
Rur und Gror	DK28, DK29, DK100-101	Shazmanyad	siehe <i>Shaz-Man-Yat</i>	Tetrarch, Glücklicher	BM131	Vermis Gulmaktar	BM65, BM73	Wulfshütte	DK60, DK115
Priesterschaft	BM90-92	Shaz-Man-Yat	DK116-117	Thalon	DK123, DK124, DK140	Verschleierung (Dämoneneig.)	DK16	Wulfshütte	DK60, DK115
Sekten	BM92-94	Shaz-Man-Yat	DK116-117	Thalonid	DK140	Versuchung eines Geweihten	DK16	Wulfshütte	DK60, DK115
Tempel	BM116-117	Shedrah Al-ban-Ehro Ibn Dorda	DK115	Thamos Nostricus	DK24	Vier Regeln Wahrer Kunst	BM106	Wulfshütte	DK60, DK115
Rurs Daumen	BM92	Shikanyad	DK37, BM87	Tharguniothos Anger	DK92	Vier Regeln Wahrer Kunst	DK31	Wulfshütte	DK60, DK115
Rurs Rache	BM103	Shik	BM109	Tharguniothos Halsband	DK93	Vier Regeln Wahrer Kunst	DK31	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruthor, Kinderraub von	DK25, DK108	Shikanyad	DK37, BM87	Tharguniothos Hauch	DK97	Vierundsechzig Fragen des Seins	BM88	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruuz	BM101-102	Shintroid	BM129	Tharleon von Donnerbach	DK106	Virdromtal	DK101	Wulfshütte	DK60, DK115
Sadrak Whasso	DK25	Shruuf	DK111, BM130	Tharionus von Bethana	DK23	Vrak, Kapitän	DK102, BM74	Wulfshütte	DK60, DK115
Sahib	DK48	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Thaz-Laraanji	BM45	Wache (Dämonendienst)	DK15	Wulfshütte	DK60, DK115
Sajiana	DK31	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Theater des Unheils	BM108	Wächter Rohals von den Grauen Stäben	DK34, DK42	Wulfshütte	DK60, DK115
Saldor Foslarin	DK126	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Theaterorden	DK49-50	Zwillinge	siehe <i>Rur und Gror</i>	Wulfshütte	DK60, DK115
Sammeler	DK126	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Samthandschuhe	BM113	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Sangulmeon	DK44	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Sanktuarion	DK17	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Sargassomeer	BM61-62	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Sassandra-Südwall	DK101, DK106, BM63	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115
Satrapa	BM20	Sieben Kelche, die Magischen	DK24, DK28, DK35	Therbinuten	DK39, BM53	Zwölfeiniger Fluch von Perainefurten	DK82, DK115	Wulfshütte	DK60, DK115



Index

Der folgende Index gilt für beide in der Box **Borbarads Erben** enthaltenen Bücher.

Das Kürzel "DK" steht für den Band **Unter der Dämonenkrone**, das Kürzel "BM" für **Blutrosen und Marasken**.

Aarenstein	DK28, DK30	Aryargra	DK128	Borbarads Verkörperung	DK103	Dämonologie und Gesetze	DK19-20	Entsetzen (Regeln)	DK10-11
Abu Teras	DK28	Arzuch	DK95	Borgis	BM82	Dämonologische Etikette	DK13-14	Eolan Sustermond	DK35
Abudjian-Theater	BM133	As'Haima	BM95	Bornischer Trutzbund	DK31	Darion Paligan	DK24, BM65, BM73	Erdheiligtum von Altzoll	DK81
Achaz auf Maraskan	BM109-112, BM127	Asboran	DK26, BM86	Boronanger in der Warunkai	DK86	Darium von Finstermoor	DK28, DK104	Erfahrene Freischärler (Werte)	DK21
Achorhobai	DK66, 72	Asfaloths Wandlungskraft	BM127-128	Borondria	DK40	Darjin	BM91-92	Erm Senn	DK113
Adaon von Garlschgrütz-Veliris	BM38	Askushaar	DK37, DK57	Boronis	DK39	Delian von Wiedbrück	DK26-27, BM86	Eroljida, die Scharlachrote	BM131
Adebar von Ilsur	DK115	Asmodeus von Andergast	DK69	Boronsichel	BM13	Delo von Gernotsborn	DK115, DK116	Eschin vom Quell	DK26
Adel in Aranian	BM9	Aspyrdagg	BM134	Böse Charaktere	DK6	Denderan	DK33, BM85	Esramsbrück	
Admiralsinsel	DK45-46	Asqarath	DK74	Bosper von Bergenhus		Dermot	DK127	Pandämonium	DK61
Adram von Aschenfeld	DK95	Assarbad	DK23		DK31, DK61, DK70	Dexter Nemrod	DK31, BM86	Schlacht von	DK31
Affeninsel	BM68, BM81	Astralfuktuationen (Regeln)	DK13	Bote der Lohe	DK61	Dharai	DK74-75	Eternium in Waffen	DK16-17
Agha, Aghi	BM48	Athai-Naq	BM125	Bote des Lichts	DK26, DK27, DK37	Diamantes Sultanat	BM14	Etikette, Dämonologische	DK13-14
Agribaal	DK72	Athavar Friedenslied	DK36	Gegenbote	DK25, DK26	Diamantenthron der Echsen	BM82	Etlaskan	BM67, BM68, BM81
Agrimothäum	DK66	Aylar von Schattengrund		Braggu	DK94	Die Furchtlosen	BM48, BM53	Eukolizana	BM92-93, BM123
Agrimothische Mutationen	DK72-73		DK30, DK32, DK35	Bregelsaums, Mumien der	DK96	Die Getreuen	BM48, BM53	Exilantenstädte	BM86
Agrimothschwert	BM125	Azaril Scharlachkraut		Brillantzwerge	DK37, DK101-102	Dienste von Dämonen	DK15	Existenz (Dämoneneigenschaft)	DK15
Aimar Gor	BM63		DK24, DK103, DK109	Brin von Garetien	DK37	Dietrad von Ehrenstein	DK31	Exodus der Zweitausend	BM86
Akbraaal	BM82, BM110-111	Azila von Awallabad	BM49	Brin von Rhodenstein	DK30, DK32	Difar	DK75	Fahrende der Träume	DK87
Al Sari al Saliri	BM25	Azzitai	DK74	Brogars Blut	DK101	Dimiona von Zorgan	DK36, DK37	Fajlaaran	BM40
Al'Dabar	DK36, BM17	Badehaus	BM10-11	Bronn	DK56-57		BM16, BM17, BM18, BM36	Famerlin	DK44
Al'Gorton	siehe Algoriton	Badilakaner	DK39	Bruderloser	BM90	Diskus als Waffe	BM134	Farviriol Krähenchwinge	BM37-38
Al'Hani	DK48	Balatravis du Shoy'Rina	BM84	Bruderschaft des Zweiten Fingers Tas	DK26, BM136-137	Djerim Yaleth	BM15, B20	Fäuste des Lichts	DK44-45
Alabasterner Rat	BM131, BM132	Balkha'bul	DK105, DK110	Bruderschaft von Wind und W.	DK39	Djermold von Tuzak	BM83	Fedaji ben Nurbad	DK48
Alabastrien	BM83	Balträä, Zweite Offenbarung von	DK27	Buch der Abwesenden	DK30, BM91	Donnerorden	BM52	Feilscher	DK106-107
Alay	BM48	Bannbülle zum zwölfh. Blute	DK32	Buch der Anwesenden	DK30, BM91	Dorfherrschaft	BM47	Felsknacker	BM110
Aldare Firdayon	DK30	Bannschwert als magische Waffe	DK16	Buchdruck, Erfindung	DK30, BM91	Dornenwall	BM19, B20	Fenvarien	DK44
Aldifriedjida	BM131	Bannstrahl Praios	DK39, DK118-119	Buli	BM81	Dornrosen	BM39	Ferrunginon	DK24
Algoriton	BM73, BM120, BM126-127	Bärbrück	BM53	Bund der Grauen	DK41	Drachen von Llanka	DK36, BM63	Feste Donnersturm	BM52
Alhanien	DK48, DK63	Bärfried von Aarbinge	DK115	Bund der Schwarzen Schlange		Drachenei-Akademie	BM51	Feste Tobelstein	DK57
Allaventurischer Konvent	DK32, DK35	Barun	BM109		DK102, BM65	Drachengarde	DK87, DK93	Fez	BM12
Allgemeines zu Dämonen	DK13-20	Bashar, Bashari	BM48	Bund des wahren Glaubens	DK41	Drachenhaupt, Burg	DK41, DK116	Finsterblitz	DK80
Allschöne	BM39	Basis	DK17	Bund von Greif, Wolf und Drache	DK113	Drachenschildkröte	BM69	Firisa Torfstecher	BM120
Altvogel	DK35	Bastrabun	BM82	Bündler	DK22	Drachensteine	DK113	Firun	
Alptraum (Dämonendienst)	DK15	Bauern (Werte)	DK22	Burg Drachenhaupt	DK41, DK116	Drachensteinrat	DK115	Geweihte	DK39
Alptraumschloß	DK90	Befehl der Lamijah	BM41-42	Burg Klippenstein	DK105-106	Drachenstein-Turnier	DK36	Hängender Gletscher	DK57
Alrudan	BM82	Begräbnisse auf Maraskan	BM100-101	Burg Löwenstein	DK100	Drachenwaffe	BM134	Tempel zu Bjalborn	DK30, DK32
Altaia	DK26	Beherrschungssprobe (Regeln)	DK15	Burg Mersingen	DK104	Dracodon von Misaquell	DK113, DK115, DK116-117	Fischer (Werte)	DK22
Alte Kehala	BM69	Beilunk	DK30, DK35, DK117-119	Burg Mersingen	DK104	Draconia	DK56	Fliegender Bornländer	BM63
Altkinder	siehe Feilscher	Beilunker Reiter	DK31	Burg Talbruck	DK104	Drakoniter	DK41, DK116	Fliegender Tobrier	BM63
Altum	DK26	Bel Gor	BM27	Buskur	BM109	Dragenfeld	DK25	Floßleute	BM68-69
Altzoll	DK33, DK81	Bel'Khelel	siehe <i>Bel'kelel</i>	Canilaraan	BM40	Drakend-Hieroglyphen	BM15	Flotte von Oron	BM63
Aluris Mengreyth	DK94	Belharion Menning	BM113, BM126	Carolan Schlangenstab	DK35	Dritte Dämonenschlacht		Frankwart Gerdenwald	DK115
Alveranstreue	DK31	Beli	BM20	Cedraion	DK44		BM83, BM106	Freibeuter	BM70-72
Alwidya saba Mhirija	BM48	Beliet	BM20	Chababien, Wurm von	DK30	Dröl	DK27	Freie Untote	DK96
Amaryd	BM15-16	Belshirash	DK124	Chalukand	BM53	Druide vom Schwarzen Wald	DK58-59	Freischärler (Werte)	DK21
Amazeroth	DK14, DK18	Beni Bornrech	BM132	Chaotische magische Effekte	DK12-13	Dschadra (Einheit)	BM48	Freischärler in Transsilien	DK60
Amazonenfeste		Beni Etilia	BM51	Charlyb'Yzz	BM59, BM110	Dschadra (Waffe)	BM13	Fremdritküchen	BM103
		Beni Reich	BM87	Charyptoroth-Insanctum	DK27, DK101, BM59	Dschambularaan	BM40	Fren'Chira Marustazzim	BM135
		Beni Rurech	BM82			Dschindziber von C.	BM83, BM106	Frevle, Letzter	DK104
		Heilige Schriftrollen der	DK25, BM83, BM94-95	Charyptoroth-Schwert	DK27	Dschunkar	BM109	Friedhof der Seeschlangen	DK117-119
Amazonensäbel	BM13	Benisabayad	BM87, BM131	Charyptoroths Szepter	DK27	Dunkle Verführerin	BM39	Friedliche Schwestern, Heerband der	BM122-123
Amdeggynmassiv	BM81	Beni-Shila-Sekte	BM86	Charyptoroths Umarmung	BM74	Ebelried	DK119	Frostwurm	DK138
Amene Horas	DK24	Bergkönigreich Logorolosch	DK101-102	Cherzak	BM108-109	Ecclesia Borbaradianis		Frumajai	BM92
Amethystöwin	BM15-16, BM19, BM49, BM54	Bergkristallöwin	DK48	Cherzak von Thaluzan	BM85	etilogiae Ult.	siehe <i>Borbaradkirche</i>	Frumold II.	BM85
Amran Anji	DK27, BM116	Bernfried von Ehrenstein	DK36, DK115	Chimären	DK18-19	Echsenwesen auf Maraskan	BM111	Frunu	DK128
Amran Gerbald	BM81	Beschwörerkreis des Karasuk	DK91	Codux Argeliosin	DK41	Eestiva	DK125, DK127	Fuldigor	DK35
Amran Thjalgyn	BM81	Beschwörung (Regeln)	DK12f.	Cuauu ui Bennain	BM106	Effendi	BM48	Funken der Niederhöhlen	BM61
Amran Thjemmen	BM81, BM122	Bessener Magierstab	DK7	Dabla	DK19, DK111-112	Eherne Wacht	DK80	Fürst-Illuminierte	DK117-119
Amran Thurak	BM81, BM122	Bessenheit (Dämonendienst)	DK15	Dämonide	DK123	Eigenschaften von Dämonen	DK15-16	Fürstlich Aranische Handelscompagnie	DK38, BM49
Amrifas	DK73	Beskan	BM68, BM81	im Eisreich	BM83	Eisland der Zuversicht	BM67	G'lb-Gul'z	BM65
Amt	BM113	Bey, Beysa	BM47	Dajin I.	BM83	Eisengolem	DK75	Gadang, Sultanat	BM14
Amuri	DK127	Beybashar, Beybashari	BM48	Dajin II.	BM83	Eisengolem	DK75	Gaius Cordovan Eslam G. siehe <i>Galotta</i>	
Anchopal	DK31, DK38, BM53	Beyroun, Beyrouni, Beyrounat	BM47	Dajin IV.	BM83-84	Eisenwald (Karracke)	DK30	Gal'kzuul	BM74-75
Anconiten	DK42	BGsiehe <i>Borbaradianischer Gefahrenwert</i>		Dajin VI.	BM84	Eiserne Tiger	BM48, BM52	Galotta	
Ancorim von Mantrash'Mor	DK115	Bier, Jerganer	BM103	Dajin VII. der Fromme	BM85	Eisgolem	DK137		
Andalkan	BM81, BM110	Binden von Dämonen	DK15	Damaris		Eisigle	DK123, DK137		
Angara	DK128	Bjalborn		Dämonen		Eisliche	DK122, DK137-138		
Anisalfida von Yerschoggyn	BM108	Blakharaz	DK63	binden	DK16	Eisnadel	DK131-133		
Answin von Rabenmund	DK24	Blaue Pfeile	BM49-50	Dienste	DK15	Eisreich	siehe <i>Glorania</i>		
Antiarna	DK114	Blutbanner	DK30, DK39, DK105-106	Eigenschaften	DK17	Eisriegel	DK9		
Apep	DK36, DK57, DK113, DK115	Blutmagie	DK18	und geweihte Waffen	DK16	Eisriegel	DK126		
Apeps Säule	DK113	Blutritzer	BM113	und geweihte Boden	DK16	Eisriegel fahren (Talent)	DK126		
Arachnor von Shoy'Rina	BM65, BM74	Blutrote Festung	DK65	und magische Waffen	DK17-17	Eisziegel	DK138		
Aranex	DK108	Blutroter Tempel des Großen Ver-		und Tempel	DK17	Elburial	DK24		
Aranier	BM7	schlingers	BM112-113, BM130	und Wunder	DK16	Elburum	BM18, BM32-35, BM63		
Aranischer Exodus	BM16, BM51	Bluttempler	BM112, BM113, BM130	Verbreitungsgebiete	DK14	Elburum Satrapengarde	BM21		
Arcanum	DK65	Bodenlose Grube	BM59-60	Wahre Namen	DK14	Elementare Gewalten, Konzil der	DK24		
Architektur, maraskanische	BM104-106	Boran	DK33, BM82, BM115-116	Dämonenarche	siehe <i>Ma'hay'tam</i>	Elementenwandler	DK26		
Archon Megalon	DK26	Borbaradial	DK102, DK105	Gesträndete	DK60	Elenvina, Orakel von	DK26		
Archin von Jergan	BM83	Borbaradianersprüche nach Borbarads		Dämonenhügel	DK37	Eleonora (Einheit)	BM48		
Archiniden	BM83			Dämonenkaiser Galotta	siehe <i>Galotta</i>				
Arjunoro	DK73	Tod	DK12	Dämonenkrone	DK37				
Arkenheim	DK69	Borbaradianischer Gefahrenwert	DK13	Dämonenlohe	DK63				
Arkhoal	DK73-74	Borbaradianismus	DK18	Dämonennamen	DK13, DK14				
Arkos II. Schah von Aranian	DK37, BM16, BM17, BM19, BM54	Borbaradkirche		Dämonenpakt	DK6-7				
			DK70, DK102, DK103-104	Dämonenpakter	DK17-18				
Arkos Schah (Einheit)	BM48, BM53	Borbarads Bibliothek	DK65	Dämonenpräsenz im Limbus	DK12				
Arngrimm von Ehrenstein	DK31, DK36, DK68-69	Borbarads Enthüllung	DK103	Dämonenschlacht, Dritte	DK37				
		Borbarads Entrückung	DK103	Dämonenschmid	DK71				
Arras de Mott	DK25-26	Borbarads Testament	DK23, DK103	Dämonenzitadelle	DK34				
Arve von Arvepaß zu Altzoll	DK31	Borbarads Todesfluch	DK12-13	Dämonisch belebte Pflanzen	DK72-73				
Arvepaß	DK36	Borbarads Totenrat	DK91						



Ghazalaraan	BM40	Hohe Schwester	BM91	Kirchen der Zwölfgötter	DK39	Mahlstrom	BM61	Nivalis Burkherdall	DK45
Ghumai-Kal	DK96	Hoher Bruder	BM91	Kirchen in Aranian	BM50-51	Malmer	DK37, BM18	Noioniten	DK39
Gilia von Kurkum	siehe <i>Thesia Gilia</i>	Honinger Geschichten	BM107-108	Kladj	BM99	Manifestation (Dämonendienst)	DK15	Oberfelsen	DK41
Girte Sargnagel	DK106	Horasproklamation	DK24	Kleinwardstein	DK37	Mannwidder	BM29, BM42	Obogyn	BM81
Girtes Haufe	DK106	Horn von Mendena	DK116	Klappenstein	DK105, DK106	Mantel der Charyptoroth	BM73	ODL	DK42-44, BM51
Glaube in Maraskan	BM87-96	Horror		Klappen des Königs	BM48	Mantrashianer	DK41	Offenbarung der Zwillinge	BM103
Gletscherwurm	DK138	Blutige See	DK9-10	Knochenkäfer	DK97	Mara ay Samra	BM51, BM55	Offenbarung von Balträa, Zweite	DK27
Globoman Guryek	DK109	Dämonenkaiserreich	DK9	Knochenotta	BM66	Maracello	BM106	Offenbarungen des Nayrakis	DK65
Glorana die Schöne	DK28,	Eisreich	DK9	Kodnas Han	BM68	Maran	BM135	Oger (Werte)	DK77
DK30, DK36, DK37, DK127, DK135		Maraskan	DK10	Kompedium Drakomagika	BM15	Marandoline	BM106	Ogerbusch	DK100
Glücklicher Tetrarch	BM131	Oron	DK9	Komtur	BM113	Marasfladen	BM103	Ogerschladtenkmal	DK66
Glücksritter (Werte)	DK20	Warunkai	DK9	Komturei	BM113	Maraskanabteilung der KGIA	BM86	Ogerzug	DK24
Goldene Drachen	BM48, BM53	Xeraanien	DK8-9	Konch	BM103	Maraskani	BM84, BM101-102	Oktagon (Admiralsinsel)	DK45
Goldene Flotte	BM68	Entsetzen	DK10-11	Königliche Skorpione	BM21	Maraskanette	BM81	Oktagon von Hemandu	BM112
Goldene Pyramide	DK90, DK96	Huka-Hey	BM69	Königsknappen	BM48	Marbiden	DK39, DK41	Oktilianische Horde	BM134
Goldenes Haus DK102, DK105, DK110		Hummerier	DK110-111, BM75-76	Konzil der Elementaren Gewalten		Margrimm	DK128	Okzurna	BM107
Goldmälchen	DK113, DK116-117	Große	BM76		DK24, DK35	Marksauger	DK97	Oleana von Bregelsaum	DK96
Goldrausch an der Letta	DK27	Hüter des Lebens	DK36	Korelkin	BM69	Maru	BM111, BM129	Olorand von Gareth-Rothenfels	DK44
Golems	DK18-19, DK75, DK137	Hyrr-Kanhay	DK122, DK135-136	Korobar	DK95	Marumba	BM107	Olongr	DK102
Golgariten	DK28, DK40	Ifirnsrudel	DK30, DK128	Körperlosigkeit (Dämoneneig.)	DK16	Marustan	BM82	Omegatherion	DK31, DK34, DK56,
Gorbanor	DK48	Ignatzius Darbelstein	DK115	Krak-al-Shah	BM52	Maryan di Shumir	BM37	DK57, DK59, DK82, DK91	
Gorien, Sultanat	BM14	Ilderasc	DK102	Krake	BM76	Marzipan	BM11	Onchalaraan	BM40
Gorische Wüste		Ilfaendäl Eisherz	DK128	Krakonier	BM76, BM111	Melcher Dragendot	DK28	Ordinali die Grindige	DK106
	DK24, DK28, DK31, DK32, DK37	Iloinen Schwanentochter		Krieg der Magier	DK23	Mendena	DK29, DK104-105, BM63	Orakel vom Purpurberg	DK56-57
Gotongi	DK75	DK30, DK122, DK128		Kriegsdiskus	BM134	Mendrina	BM81	Orakel von Elenvina	DK26
Grab Herzog Kunibalds	DK100	DK29, DK105-106		Kriegshafen von Perricum	DK45-46	Mengbilar	BM13	Orden der Zwölfgötter	DK39-41
Grabvaloth	DK25	Ingerimm-Kirche	DK39	Kriegs-Wezyradim	DK34, DK37, BM109	Mengbillar	DK30	Orden des Blutroten Tempels des Großen	
Graue Garden	DK42	Ingolf Notmarker	DK28	Kristallhallen	DK129	Menschenjäger	DK96	Verschlingers	BM112-113
Graue Stäbe	DK42-44, BM51, BM53	Insanctum des Tyakraman	DK66	Kristalllibelle	DK123, DK138	Merisa von Elburum	BM17, BM36-37	Orden des Gehörnten Gottes	
Graumaden	DK95	Inseln im Nebel	DK24	Kristallpalast zu Bjaldorn	DK123	Merishja	DK48	BM21, B28-29, BM41	
Grolme	siehe <i>Feilscher</i>	Iphemia von Narhuabad	BM38	Kronen	DK66	Mersingen, Burg	DK40	Orden des Heiligen Hüters	DK39
Gror	siehe <i>Rur und Gror</i>	Iriadhzal	DK75-76	Krsh Tssh'Kt	DK104	Metamorphodon	DK73	Orden vom Donner	BM52
Große Hummerier	BM76	Iribaar	DK18	Kunibald	DK29	Metaspekulative Dämonologie	DK65	Orden zur Sanften Ruhe	DK41
Große Waffenweiche	DK17	Irrhalk	DK37, DK74	Kunibalds Grab	DK100	Maharan Schah	BM47	Ordensland Hemandu	BM113
Größter Portalöffner s. <i>Portifex Maximus</i>		Irrhalkengarde	DK62, DK76	Kuri	DK123, DK127	Maharani Schahi	BM47	Ordo Defensores Lecturia	siehe ODL
Großwesirin	BM47	Isfaleon von Rommilyls	DK91	Kurkum	DK24, DK29, DK101	Mherweggyn	BM113	Ork, Weißpelz-	DK141
Groszes Elementarium	DK25	Ishtyralin	DK48, DK100	Kynnttä	DK128	Milhibethjida	BM92, BM132	Orkensturm	DK24, DK25
Grube, Bodenlose	BM59	Kyriaka	DK48, DK60	Kyrjaka	DK123, DK127, DK136	Miralay	BM48	Oron	DK36, BM5
Gryphona von Arkenquell	DK118	Isphanil	BM39	Lamijah	BM29-31, BM41-42	Mirona ya Menario	DK93-94	Orta	BM48
Gülden Geflügelter	BM90	Isyahadin	DK29, DK100, DK111	Landschaft in Aranian	BM6-7	Misanthropische Ruinen	BM109	Ortardpatien	DK81
Gwendion von Nevelung	DK32, DK36	Ithome	BM15-16	Laraan	BM40-41	Moghulat Oron	siehe <i>Oron</i>	Ostenklotz	DK81
Gwidhenna von Faldahon		Jandon Blugh	DK31	Laransbrut	BM45	Moghuli	BM20	Otajin	BM91-92
	DK30, DK117-119	Jandrascan	BM67, BM68, BM81	Lederschwinge	BM76	Molchenberg	DK91	Ota der Seeschlangen	BM65
Hain der Peraine	BM53	Jandrim Sohn des Andrasch	DK26, DK91	Leg-ga-Leg	BM95	Mondkontor	BM49	Paavi	DK125, DK127
Hal	DK24	Jari Heliodan	DK26, DK27, DK37	Legion von Yaq-Monnith		Mondsilberhadjin	BM50	Goldrausch	DK27
Halbfreie	BM9	Jarlak der Waidmann	DK49	DK25, DK31, DK108, DK111-112		Mondsilberne Zeit	BM15	Paavi natam	DK123, DK139
Haldoran von Anchopal	BM16	Je-Chrizlayk-Ura	DK76	Leomar vom Berg	DK29	Mondsilbersultana	BM50	Paavipony, fleischfressendes	
Halle der Rache	DK66	Jenaqk Khatul	BM126	Leonardo	DK33, DK36, DK71	Mondsilberwesir	BM50	siehe <i>Paavi natam</i>	
Hallen aus Kristall	DK129	Jendesa von Tuzak	DK93	Lessankan der Goldene	DK56, DK70	Morcan	DK96	Pakatai	DK107
Halman von Gareth	DK128, DK135-136	Jergan	DK33, BM82, BM114-115	Letzter Frevel	DK104	Morfu	BM77	Pakt mit Dämonen	DK6-7
Halsband der Thargunitoth	DK93	Jerganer Bier	BM103	Leviatan	BM111	Muakim al'Assarbad	DK70	Paktierer	DK17-18
Halva	BM11	Jerganjanker	BM97	Levthansjünger	BM29, BM41	Mujiabor	BM135	Palastwesir	BM47
Hammam	BM10-11	Jerganlid	BM106	Lichtthüter	DK129	Multipode	BM79	Pandämonium von Esclamsbrück	DK61
Hanaestil	BM39	Jergenheim	BM82	Lieska-Leddu	DK123	Mulziber von Neu-Jergan	BM87, BM131	Pardona	DK26, DK26, DK136-137
Hand Borons	DK39	Jilaskan	BM67-68, BM81, BM85	Lilicgrund	DK48	Mumien der Bregelsaums	DK96	Parel Notgelf	DK94
Handwerker (Werte)	DK22	Kabash, Pflückeraufstand	DK25, DK108	Limbus, Dämonenpräsenz im	DK12	Münzenberg	DK48	Pashar	BM29
Hängender Gletscher	DK57	Kadi	BM8, BM14	Liscom Ghosipar	DK24, DK25, DK104	Murak di Zeforika	DK31, DK93	Pasharim-Pashar	BM29
Hannilsaft	BM12	Käferpanzer	BM134	Llanka	DK36, BM18, BM35	Mutanten	BM123-124	Pelmen Grimwulf von Ehrenstein	
Haran, Harani	BM8, BM84	Kah-Thurak-Arfai	DK76	Llezean Yyoffryn-Thama		Mutationen, Agrimothische	DK72-73	DK113, DK115, DK116	
Haran-ga-Haran	BM84	Kailäkininnen	DK27, DK123, DK125		DK106, DK115	Mutallaraan	BM40	Pelqanan	BM36
Haranydad	BM135-136	Kalida Niolas	DK44	Loge der Hoflieferanten des Drachen zu	DK94	Muzaraban	BM16	Peraine,	
Harlijin I.	BM85	Kaltenstein	DK86	Warunk		Muzzek bin Sarhidi	BM120, BM126	Heilige Quellen der	DK105, DK106
Harpyie, Weiße	DK140-141	Kalter Wanderer	DK138	Lorgolosh		Mylenyscha von Boran	BM85	Hochgeweiher der	DK36
Hartholzharisch	BM134	Kampf (Dämonendienst)	DK15	DK30, DK37, DK101-102, DK107		Myrkkeijuanan	DK139	Perainefurten	DK114
Hasrabal von G.	DK37, DK38, BM53	Karakil	DK76-77, BM128	Löwenstein	DK29, DK100, DK111	Myrrky-Nikku	DK139	Zwölfteiger Fluch	DK82, DK115
Hauka Wölfinntochter	DK30	Karasuk, Beschwörerkreis des	DK91	Löwinntempel zu Kurkum	DK100	Nauki-myrrkui-Kuuien	DK122	Perilax Sohn des Pogolosh	DK71
Haus der Feuerwerker	DK46	Karawanserei	BM10	Lowangen	DK34-35	Nachtbuhler	BM42	Perishan Yezeminsunara al J.	BM51
Häuter, der	DK90	Karfunkelspalter	DK48	Lucardus von Kemet	DK94, DK95	Nachtdämon		Perjin I.	BM84
Havena	DK36	Karloff mit der silbernen Hand		Luceo de Guhné	DK115	DK24, DK35, DK76, DK108		Perjin II.	BM84
Heerbann der friedlichen Schwestern		DK96, DK108		Ludelfert von Bregelsaum	DK96	Nachtschattensturm	DK26	Perjin III.	BM84
	BM122-123	Karmanath	DK123, DK124, DK138	Ludolf von Wertlingen	DK61, DK69	Nachtwind	BM134	Perlenmeer, Baronie	BM59
Heerwart Tobriens	siehe <i>Apep</i>	Karmanthi von Sokramor	DK62	Lumpensammler	BM64	Nagrach	DK124	Perlstein, Festung	DK101
Heerwurm, Endloser	DK95	Karmoth	DK35	Luoigor Kupferschweif	DK128	Nagrachs Grauen	DK122	Perricum, Kriegshafen von	DK45-46
Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad		Karmoth-Garde	BM113, BM128	Lutisana von Perricum		Nagrachs Hauch	DK139	Perzinazakas	BM103
siehe <i>Borbaradkirche</i>		Katarakt des Todes	DK89	DK31, DK62, DK69-70		Nagrachs Wilde Jagd	DK124, DK141	Pestodem	BM61
Heilige Quellen der Peraine	DK106	Keffiya	BM12	Luzelin	DK26	Nagrachschweif	siehe <i>Hyrr-Kanhay</i>	Pfeile des Lichts	DK42
Heilige Schriftrollen der Beni Rurech		Kehala, Alte	BM69	Ma'hay'tam	DK27, BM64-67, BM76-77, BM129	Nagrach-Wahnsinn bei Tieren	DK139	Pfeilgewitter	DK105-106
DK25, BM83, BM94-95		Kehata-he	BM68	Ma'zakaroth Schamaschtu	DK65	Nahema	DK24, DK28	Pflanzen, dämonisch belebte	DK72-73
Heiliges Testament des Borbarad	DK103	Keideran-Dajin von Khunchom	BM131	Mactaleanata		Naira Kageja	DK56-57	Pflückeraufstand	DK25, DK108
Hela-Horas	BM27	Kelche, Sieben magische	DK24, DK35	Mactaleanata		Naira Kubuch	DK25	Pforte des Grauens	DK27, BM59, BM86
Helme Halfax von Wehrheim		Kerra	DK128	DK100, DK104, DK110, DK111		Namen, maraskanische	BM101	Pher Drodant	BM15
DK28, DK33, DK34, DK37, BM59-60, BM73, BM87, BM113, BM125		Kerry saba Bechtila	BM18	Mactans	BM61, BM76	Namenloser auf Maraskan	BM90	Phileasson Foggwulf	DK24
		Keshal Rahel	BM53	Mada Basari		Nandujej Walsajew	BM64	Pidda	BM11
Hemandu	BM113, BM116	Keshal Taref	DK37, BM19, BM35-36	DK38, DK39, BM49-50, BM55		Nandus, Söhne des	DK23	Piraten (Werte)	DK21
Heptagonakademie	DK67	Khadil Okharim	BM51	Madahajida die Blauäugige	BM107	Nansijd	BM111	in der Blutigen See	BM63
Heptarchen	DK37	Khariziber von Syneggyn	BM85	Madaresta	BM45	Narniel von Nebachot	DK49	Xeraans	BM63
Herden des Todes	DK83	Kharz'orel	DK132, DK138	Madayka	DK122, DK139	Nasir Malkid	BM53	Plagenbringer	BM65, BM73
Herdin	BM85	Khidima'kha'bul	DK110	Magie		Nebachot (Einheit)	BM48	Platz des Zorns	DK66
Herrin der Blutigen Ekstase	BM25	Khol	BM12	in Aranian	BM51	Nebachot (Stadt)	BM14	Port Rulat	BM63
Heshtot	DK75	Khorena Mondreios	BM18, BM51	in den Schwarzen Landen (Regeln)	DK12-13	Nebelwald	DK48	Porta Aitherica	DK65
Hesindajida	BM133	Khorim Uchakbar	DK31	Magierakademie		Nedimajida	BM113, BM126	Portifex Maximus	siehe <i>Xeraan</i>
Hesinde-Kirche	DK39	Khunchom, Stadt	BM17	zu Elburum	BM34	Neorurechistische Gartenbewegung	BM84	Portifikale Garde	DK111
Hexen		Sultanat	BM14	zu Khunchom	BM51		DK96	Praioskirche	DK39
Aranien	BM51	Khunchomer	BM13	zu Perricum	DK44-45	Nephazz	DK106	Prälatur in Xeraanien	DK102
Schwarzmaraskan	BM123, BM128	Kibrom	DK102	Kinder des Windes	DK129	Neu-Malkid	BM53	Präsenz (Dämoneneigenschaft)	DK15
Hilberian Grimm	DK25, DK26, DK37	Kindertraub von Ruthor	DK25, DK108	zu Sinoda	DK91	Neunaugensee	DK25	Prinzessin-Emer-Brücke	DK36
Hira	BM81	Kirche der Travia	DK39	zu Warunk	BM51, BM52	Nicola de Mott	DK26	Proband	DK103
Hochgeschwister	BM91-92	Kirche des Borbarads	siehe <i>Borbaradkirche</i>	zu Zorgan	BM14	Niedermoores	DK98-99	Prophet	DK103
Hoflieferanten des Drachen zu Warunk	DK94	Kirche des Tasfarel	BM31	Magiermogule	DK104	Nirraven	DK29, DK96-97	Protektoren des Ostens	BM83



Purpurborgorakel	DK56-57	Satrapen	BM14	Silvan Efferdan	DK115	Thorstor ibn Thorwulf	BM51	Waldemar von Weiden	DK35
Pyrriander di Ariarchos	DK35	Satrapengarde, Elburumer	BM21	Sinoda	DK33, DK37, BM83,	Throndwig von Warunk	DK24	Waldeneck	DK48
Qaft	BM91	Satrapengarde, Yashualayer	BM21	BM87, BM132-133	BM87, BM132-133	Thurm, Tobrischer	DK52	Wall des Todes	DK36, DK37, DK79-80
Qal'Hamin	BM99	Satrapie	BM20	Sippe der Tränensucher	DK129	Tierkönige	BM111, BM135	Wallmir von Styringen	DK31
Qis'Zar	BM111	Saya di Zeforika		Siriom Grim der Schinder	DK94	Tiger von Maraskan	BM68	Wallstatt auf den Vallusanischen Weiden	DK99
Rache für Lllanka	BM71	DK26, DK27, DK30, DK32, DK93		Skorpionkriege	BM14	Tigergarde	BM16	Walmir von Riebschhoff	DK25
Rächerinnen Lycosas	BM123, BM128	Schädelbohrer	DK97	Skorpionsgardist	BM45	Tisal	DK29, DK100, DK101	Walpurga von Weiden	DK31
Rahja-Kirche	DK39	Schädelturn des Rakolus	DK89	Skrechu	siehe <i>Sarkhrschu</i>	Titanium in Waffen	DK16-17	Wanderer, Kalter	DK138
Rahja-Klinge	BM15-16, BM19	Schallfarb	DK48, DK49, DK116	Smardur	DK29, DK96	Titularadel in Aranian	BM47	Waqqif	BM13, B22
Raidri Conchobair	DK24, DK35	Scharlachappentanz	DK67	Söhne des Nandus	DK23	Tjeka von Notmark	DK31, DK32	Warunker	DK83
Rajdegga	BM107	Schatodor	DK30, DK101-102	Sokramor	DK56	Tobelstein	DK57	Warunker Wichtel	DK89
Rakolus der Schwarze	DK89, DK93	Schattenreiter	DK80	Söldner (Werte)	DK20-21	Tobimora	DK59	Wasserleiche	BM79
Rakorium	DK24, DK28	Schatzkammer, Unermeßliche	DK105	Sonnenlegion	DK118	Tobrier, der typische	DK50	Wehrheim	DK36
Raschutl-Kandscharot	DK35	Scherenwurm	BM78	Sorp Sanderwik	DK33, DK66	Tobrischer Thurm	DK52	Weidener Vampirplage	DK25
Raschutswall	BM48	Schlichterinnen der Löwin	DK100	Spiegelpalast	BM52	Tocamayac	BM68-69	Weidener Wüstenei	DK17
Rasmus Hilkerin	DK106	Schlacht an der Trollpfote		Spitze, Eszamsbrücker	DK50	Tochter Nagrachs	siehe <i>Kyrjaka</i>	Weidene Wäffen	BM43-44
Rateral Sanin	DK37, BM71-72	siehe <i>Dritte Dämonenschlacht</i>		Sprache in Aranian	BM14	Todesdiener der Taubrimora	DK62	Weißer Mann	DK32
Raugrir	DK128	Schlacht auf den Silkwiesen	DK25	Springwellen	BM61	Todesfluch, Borbarads	DK12-13	Weißelzork	DK141
Raul von Gareth	DK48	Schlacht auf den Vallusanischen Weiden		Srf' Srf	BM123	Torxes von Freigeist	DK70-71	Wellen, Spring- und Würge-	BM61
Rayo Brabaker	BM113, BM125-126	Schlacht bei Viereichen	DK35	Ssef'Althach	DK27	Totenangst (Regeln)	DK19	Wesir	BM47
Regeln zu		Schlacht von Eszamsbrück	DK31	Sskrhrsch, Kleiner	BM129	Tränensucher-Sippe	DK129	Westerklotz	DK81
Beherrschung von Dämonen	DK15	Schlacht von Hemandu	BM85	Sskrhrschu	BM119-121	Transport (Dämonendienst)	DK15	Widharcals Wahn	DK78
Entsetzen	DK10-11	Schlacht von Ochs und Eiche	DK33	Stab der tausend Augen	DK62, DK63	Transproprietorium	DK26	Wildgrimm	DK96
Magie in den Schwarzen Landen	DK12-13	Schlichtfeld der Dritten Dämonen-		Stadt aus der Tiefe	BM61, BM64-65	Trauben des Todes	DK81	Wilde Jagd	siehe <i>Nagrachs Wilde Jagd</i>
Totenangst-Proben	DK19	schlacht	DK80	Stadtbürger (Werte)	DK22	Trollburgen	DK18	Wiltgrimm	DK96
Regeneration (Dämoneneig.)	DK16	Schlagetots (Werte)	DK20	Stählerne Schildkröte	DK77	Trollfeste	DK48	Wirtshäuser in der Warunkai	DK84
im Limbus (Dämoneneig.)	DK15	Schlangenbrut	BM120, BM129	Stählerne Zitadelle	DK101	Trollpforte	DK24	Wolfshütte	DK60, DK115
Reichsforst (Karracke)	DK30, BM60, BM63	Schlangenkultisten	BM120-121	Stein des Weisen	DK23, DK32, DK35	Trollzacken	DK18	Wulfshütte	DK60, DK115
Reichsturnier, Dämonenkaiserl.	DK61	Schlangennest	BM121	Stern von Beilunk (Schivone)	DK29	Tronitron von Alfz	DK54	Wulfshütte	DK60, DK115
Reichszauberschule	DK65	Schleier	BM12	Sterne	BM50	Trontron (Liedtext)	DK31	Wulfshütte	DK60, DK115
Reojoian	BM131	Schneelaurer	DK122, DK140	Sternenhöhle	DK65	Trutzbund des Nordens	DK81	Wulfshütte	DK60, DK115
Reto	BM85	Schneepalast	DK128	Sternenturm	DK65	Trutzburg	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
Rhazzazor	DK18, BM134	Schnitter	DK18, BM134	Sternschatten	BM50	Tsakariche	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
DK28, DK31, DK35, DK37, DK92		Schriftrollen der Beni Rurech	DK25, BM83, BM94-95	Stiefel der Reisenden	BM97	Tschausch, Tschauscha	BM48	Wulfshütte	DK60, DK115
Rheshemin sab'saba Merisa	BM18, BM37	Schul		Storko von Gareth	DK36	Tscho'on'tak	BM110	Wulfshütte	DK60, DK115
Richter der Nacht	BM89, BM93	Schule		Suchen und vernichten (Dienst)	DK15	Turban	BM12	Wulfshütte	DK60, DK115
Richter des Tags	BM93	der Austreibung	DK44-45	Sulman al'Venish	DK93, DK96-97	Tuur-Amash	DK78	Wulfshütte	DK60, DK115
Richter	BM93	der Schmerzen	DK37, BM34	Sulman al-Nassori	DK23	Tuur-Amash-Kelch	DK73	Wulfshütte	DK60, DK115
Riesenkakerlaken	DK97	der Vierfachen Verwandlung	BM133	Sulman al-Nassori (Schiff)	BM70	Tuzacken	BM82	Wulfshütte	DK60, DK115
Ring Satinavs	DK25	des Seienden Scheins	BM51	Sultan, Sultana	BM47	Tuzak	DK33, BM82, BM115	Wulfshütte	DK60, DK115
Risso	BM77-78	Schwarze Amazonen	DK111	Sultanat	BM47	Tuzaka	BM103	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritter der Rose	BM48-49, BM54	Schwarze Feste	DK23, BM121	Diamantenes	BM47	Tuzaker Aufstand	BM86	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritual der Erneuerung	DK35	Schwarze Geier	BM64	Gadang	BM14	Tuzaker Drachenblut	BM103	Wulfshütte	DK60, DK115
Ritual des Ewig Lebenden	BM126	Schwarze Göttin	DK104	Gorien	BM14	Tuzakmesser	BM134	Wulfshütte	DK60, DK115
Roab	BM81	Schwarze Mutter	DK103	Khunchom	BM14	Tuzakwurm	BM82	Wulfshütte	DK60, DK115
Robureon	DK43	Schwarze Ronda von Kurkum	DK104	Nebachot	BM14	Tyakradane von Falkenstein	DK57, DK61, DK70	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohaja von Gareth	DK37	Schwarze Schlinge, Bund der	DK102, BM65	Oron	BM14	Tyakraman	DK63	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohal	DK35	Schwarze Schwerter	DK27	Sumus Blus	siehe <i>Theriah</i>	Insanctum	DK66	Wulfshütte	DK60, DK115
Rohedal	DK24, DK35	Schwarze Sichel	DK56	Sumus Elxier	siehe <i>Theriah</i>	Ucuiatun	DK39	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondradan von Streitzig	DK32, DK56	Schwarzer Marschall	DK25	Sumus Kelch	DK31, DK48, DK59-60	Uchuchu	BM78	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondra-Geweichte	DK39	Schwarzer Palast	DK65	Svyltischer Städtebund	DK24	Ultimate Ratiologen	DK103-104	Wulfshütte	DK60, DK115
von Shamaham	DK27-28, DK29	Schwarzer Wald, Druiden vom	DK58-59	Sybia al-Nabab von Zorgan	DK37, DK57, DK59-60, BM54-55	Umdorel	DK124, DK140	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondras Löwenbrand	DK30	Schwarzer Wein	BM43-44	BM16, BM19, BM49-50, BM54-55		Umradsia I.	BM84	Wulfshütte	DK60, DK115
Rondra-Tempel zu Kurkum	DK101	Schwarzes Schiff	DK108	Szimitarra	BM15-16, BM19	Unbesiegbare Legion		Wulfshütte	DK60, DK115
Rondriane Braken	DK118	Schwarzgesichtige Königin der dunklen	BM45	Taha-Tawa	BM68	siehe <i>Legion von Yaq-Monnith</i>		Wulfshütte	DK60, DK115
Ronkhhold, Trollkönig	DK48	Schwarzes Schiff	DK108	Tal der Finsternis	DK37, DK57	Unermeßliche Schatzkammer	DK105	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosendame	BM49	Schwarzes Schiff	DK108	Tal der Türme	DK113	Unfreie in Oron	BM22	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenkönig	BM49	Schwarzes Schiff	DK108	Talbruck	DK104	Ungeziefer	DK97	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenorden	BM48-49	Schwarzes Schiff	DK108	Taluedwasser	BM95	Unschätzbarer Turm	DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenpaladin	BM49	Schwarzes Schiff	DK108	Tamariskentempel	BM53	Untote in der Warunkai	DK83	Wulfshütte	DK60, DK115
Rosenritter	BM48-49	Schwarzes Schiff	DK108	Tangfelder	BM61	Untote, Freie	DK96	Wulfshütte	DK60, DK115
Rostträger	DK110	Schwarzes Schiff	DK108	Taphirels Turm	DK99	Uriel von Notmark	DK31, DK32, DK33, DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rostzitadelle	DK101-102	Schwarzes Schiff	DK108	Tar Honak	DK24	Usuzoreel	DK124, DK139, DK140	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Hand	BM113, BM130	Schwarzes Schiff	DK108	Tarlisin von Borbra	DK28, DK32, DK37, DK43	Vajhar	DK57	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Keuche	siehe Roter Tod	Schwarzes Schiff	DK108	Tarrk	DK128, DK136	Vallusa	DK35, DK56	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Legion	BM113	Schwarzes Schiff	DK108	Tasfael	BM31	Vallusanische Weiden	DK35, DK56	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Plage	BM135	Schwarzes Schiff	DK108	Taubenturm	DK46	Wallstatt auf den	DK35	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Rächer	DK62, DK77	Schwarzes Schiff	DK108	Taubrimora	DK56	Wallstatt	DK99	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Schwertschaft	DK41	Schwarzes Schiff	DK108	Tausendogerschlacht	DK24	Vampirplage, Weidener	DK25	Wulfshütte	DK60, DK115
Rote Wacht	DK39	Schwarzes Schiff	DK108	Tavern'uzak	BM103	Verbindung zur Sieben Sphäre	DK12	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Hase	BM103	Schwarzes Schiff	DK108	Tecclador	DK24	Verbotene Pforten	DK18	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Maran	BM32	Schwarzes Schiff	DK108	Tempel in Aranian	BM11	Verbotenes Wissen	DK18	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Ritter vom Leeren Schild	BM54	Schwarzes Schiff	DK108	Tempelkloster	DK103	Verbreitungsgebiete von Dämonen	DK14	Wulfshütte	DK60, DK115
Roter Tod	DK27, DK28, DK30	Schwarzes Schiff	DK108	Tempelkrieger der Schwerter Borbarads	DK101, DK111	Vereinte Borbaradianer	DK103-104	Wulfshütte	DK60, DK115
Rotmäntel	BM21, BM37-38, BM42-43	Schwarzes Schiff	DK108	Templer von Jergan	DK33, DK41, BM112	Verfluchte Honinger	BM108	Wulfshütte	DK60, DK115
Ru'halla	BM83	Schwarzes Schiff	DK108	Tern	BM20	Verlorener Turm	DK99	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruban der Rieslandfahrer	DK35	Schwarzes Schiff	DK108	Tetrach	BM109, BM131	Vermis Gulmaktar	BM65, BM73	Wulfshütte	DK60, DK115
Rulat	DK28, DK29, DK100-101	Schwarzes Schiff	DK108	Tetrarch, Glücklicher	BM131	Verschleierung (Dämoneneig.)	DK16	Wulfshütte	DK60, DK115
Rur und Grot	BM87-96	Schwarzes Schiff	DK108	Thalon	DK123, DK124, DK140	Versuchung eines Geweihten	DK16	Wulfshütte	DK60, DK115
Priesterschaft	BM90-92	Schwarzes Schiff	DK108	Thaloni	DK140	Vespertilio Organo	BM65, BM73	Wulfshütte	DK60, DK115
Sekten	BM92-94	Schwarzes Schiff	DK108	Thaloni	DK140	Vethacheor	BM78-79	Wulfshütte	DK60, DK115
Tempel	BM116-117	Schwarzes Schiff	DK108	Thaloni	DK140	Viehlige Bestie	siehe <i>Omegathion</i>	Wulfshütte	DK60, DK115
Rurs Daumen	BM92	Schwarzes Schiff	DK108	Thamos Nostricus	DK24	Vier Regeln Wahrer Kunst	BM106	Wulfshütte	DK60, DK115
Rurs Rache	BM103	Schwarzes Schiff	DK108	Tharagunithos Anger	DK92	Vier Regeln Wahrer Kunst	DK31	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruthor, Kinderraub von	DK25, DK108	Schwarzes Schiff	DK108	Tharagunithos Halsband	DK93	Vierundsechzig Fragen des Seins	BM88	Wulfshütte	DK60, DK115
Ruuz	BM101-102	Schwarzes Schiff	DK108	Tharagunithos Hauch	DK97	Virdromtal	DK101	Wulfshütte	DK60, DK115
Sadrak Whasso	DK25	Schwarzes Schiff	DK108	Tharleon von Donnerbach	DK106	Vrak, Kapitän	DK102, BM74	Wulfshütte	DK60, DK115
Sahib	BM48	Schwarzes Schiff	DK108	Tharsonius von Bethana	DK23	Wache (Dämonendienst)	DK15	Wulfshütte	DK60, DK115
Sajiana	BM81	Schwarzes Schiff	DK108	Thaz-Laraanji	BM45	Wächter Rohals von den Grauen Stäben	DK34, DK42	Wulfshütte	DK60, DK115
Saldor Foslarin	DK31	Schwarzes Schiff	DK108	Theater des Unheils	BM108	Waffen, maraskanische	BM134	Wulfshütte	DK60, DK115
Sammeler	DK126	Schwarzes Schiff	DK108	Theaterorden	DK49-50	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Samthandschuhe	BM113	Schwarzes Schiff	DK108	Therbüniten	DK39, BM53	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Sangulmeon	DK44	Schwarzes Schiff	DK108	TheridDK36, DK38, DK94, DK130-134		Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Sanktuarion	DK17	Schwarzes Schiff	DK108	Thesia Gilia von Kurkum	DK114, DK117	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Sargassomeer	BM61-62	Schwarzes Schiff	DK108	Thesia Gilia von Kurkum	DK114, DK117	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Sassandra-Südwall	DK101, DK106, BM63	Schwarzes Schiff	DK108	Thesia Gilia von Kurkum	DK114, DK117	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115
Satrapa	BM20	Schwarzes Schiff	DK108	Thesia Gilia von Kurkum	DK114, DK117	Waffenlose Attacken als magische		Wulfshütte	DK60, DK115