



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 Reichs-
erzheimrat 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 Beset-
zung 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. Ex-
zellenz Dexter Nemrod*

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

—Beckstein

ARJAS • 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' Ronkhold, 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 Yslikeses in einer marmorblauen Stadt namens Isiriel, 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 Yslikeses 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 Yslikeses 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'elahs 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 Beilunk (Beylunkh / Bey-el-Ulunkh) und Warunk (War'Hunk), 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 Beilunk 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 übergang – 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 gen 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 behelligt 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 Warunk 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, Lilingrund 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 Urahnen Sildroyan. Im Verlauf der Schlacht am Kevûn, bei der die Goblins vernichtend 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 unwissend, 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 Beilunĸ, Warunĸ 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 Warunĸ, 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 Starke, 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 workarg, 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

Tobriscche 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 tobriscche 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 tobriscche Eigenarten und Kulturgüter in sich vereint – so etwa den eigenständigen tobriscchen Dialekt des Garethi – und die den tobriscchen 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 tobriscche 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 wohr dat fürn Gestank! Drauf gegangen 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-Geweihete 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 Geweihete kam auch gleich gelopen un wollt genau wissen wat gewesen is. Un wie der Alrik so erzählt, da kommt ausm Haus vom Schulten nochn Geweihete, 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 heiliget 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 Geweiheten ausgeführt un alle Viecher von Firunshag verbrannt. Die Geweiheten sin dann auch wieder wech un weiter auf ihre Rundreise, un der Wulf Perting hat sein Knecht erstma en Firunströpfchen an alle austeilten 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 Schnäpßken 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 jetz 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 wohltauf sind.

Anhand dieser kleinen Anekdote könnt Ihr sehen, Hochwohlgeboren, daß die Tobrier durchaus ein göttertreues und sehr ergebenes 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 göttergefälliges, denn es stellt den Wolf Isegrimm aus Firuns wilder Jagd

dar. Daß in der urgewaltigen Landschaft Tobriens der Mensch sehr firungläubig ist, versteht sich von selbst; daß es den Tobriern 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 Tobriern mehr als einmal, ließ ihnen seinen Schutz angedeihen, wachte sorgsam, so wie ihm geheißten 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 ausgedörrt 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 anschei-

nend 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 Stal-

lungen 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

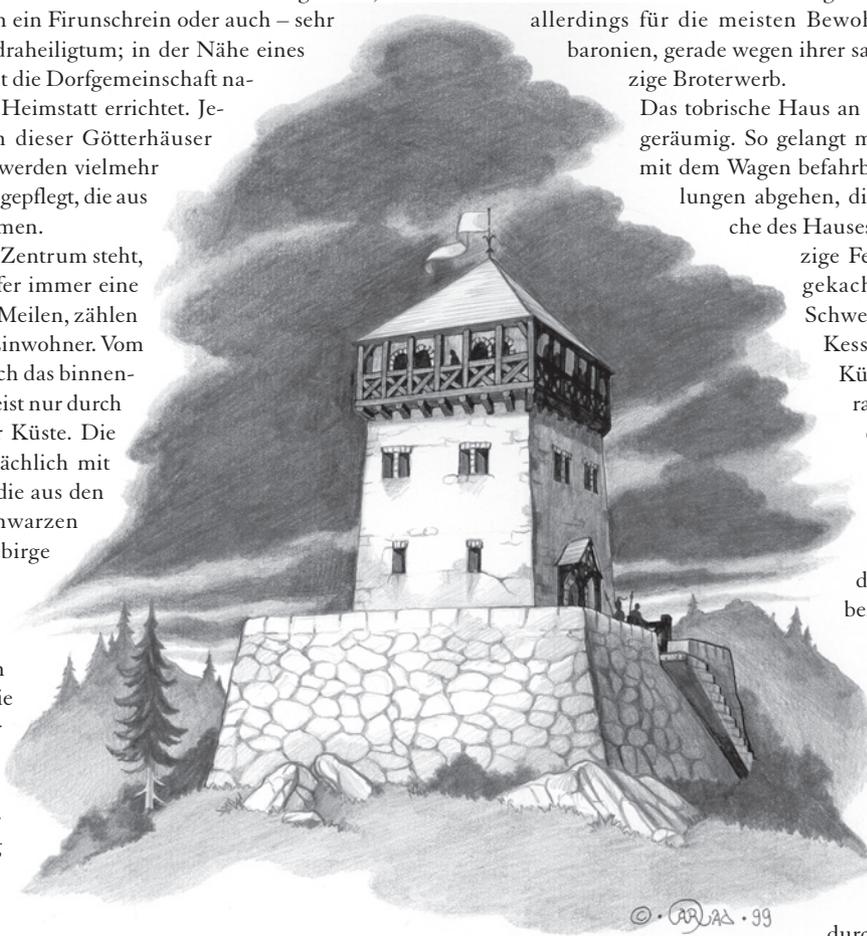
Küche gelangt man in den Vorratsraum und in die Waschküche mit dem großen Badezuber. Auch gibt es in der Küche einen Durchgang zur 'guten Stube'. In diesem Raum, der auch durch den Kachelofen der Küche beheizt wird, hält sich die Familie nur zu besonderen

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 zuge-

tan sei, als es ratsam ist.

© - AR 22 - 99



Typisch für den tobrischen Festungsbau: der tobrische Thurm

tet, daß der Tobrier seinem Vieh, namentlich dem Schaf, mehr zuge-

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 minderer 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 Dämonenkronen 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 Dämonenkronen 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 Illsur, die Ysli-Höhen, Sumus Kate und das versunkene Isiriel, 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, Trollen 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 Yslisee, dem köstlich' Edelstein,
die klare Luft berauschte mich, als wär' sie süßer Wein!*

*Ich blickte in den Yslisee 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 Sinnen 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 bittere, 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,



Die Menschen in den Schwarzen Landen

kann das Böse lauern. Es mag sein, daß die Wirtsleute einer Wechseltation im Bunde mit den Gebietsführern aus Warunk, Mendena oder Yölgurmak sind und für diese frisches Blut, starke Arme, Ritualopfer oder einfach nur Gold beschaffen.

Das Leben ist schwer, die Häschler 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 machen, 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 bekommen ist.

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 Herren 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 eines Wortes wie 'Thargunitoth' das Grauen in allen Zuhörern weckt und sogar sichtbare Effekte auslöst, hat man in den Schwarzen Landen solches immer seltener beobachtet. Allerdings kümmert sich auch niemand besonders darum, wenn ganze Straßenzüge verflucht werden, Äcker verdorren, Wälder sterben oder Dörfer untergehen ...

Einige beispielhafte Charaktere finden Sie im Kapitel über die **Warunki** 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 Zukunft 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 ihm 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.
Fürun 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 Yslisten,
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 trotzten 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 Fahne, 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 Ysilisee 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 Golgari geht.*

*Der Herzogin die Stunde schlägt,
Getroffen sie sich niederlegt.
„Mein Herr, seid nicht traurig, so mag es gescheln,
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



Transsilien – 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 Hüggelland

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 Agrimothhäum zu Yol-Ghurmak, die Halle der Rache zu Yol-Ghurmak, das Tal Askuushaar, etliche Agrimoth-verfluchte Wälder

Sanktuarien und Basen: der Hängende Gletscher (Firun-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 Allsehenden 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 jertz 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. Heft 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 Warunkei), 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 zwölfgöttertreuen Baronen und Rittern, die Zerschlagung des Zwölfgötterkults 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 Yslisee (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 Grenzfesten 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 Yslisee 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 umkämpfem 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 alfanischen 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 Teileib 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 Widharcal-gefällig ist; andere Gerüchte wollen aber auch wissen, daß das dort bestehende Laboratorium von einem Erdbeben vernichtet wurde.

Die Schwarzen Wälder des Widharcal

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; Ogerbeerenranken, Brennesseln und Eitriger Krötenschemel nehmen überhand. Firunsföhren und Erlen sind zunehmend mit krebsigen 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 Widharcols aus den Wäldern gebannt, vergeblich wartet man hier auf Regen oder Schnee.

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

Der Druiden vom Schwarzen Wald

Etlichen alten und dunklen Waldstücken in Tobrien, die den Dörflern der Umgegend unheimlich erscheinen, wird eine Hexe oder ein Druiden 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 Transsilyliens 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 Yslihöhen, 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 Yslihöhen 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 regelmäßig Flußweißen 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 Yslihöhen 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 Yslihöhen 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 Yslihöhen 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 geheimnisumwittertsten. 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 Yslihöhen im Osten und der Höhenzug der 'Kleinen Sichel' in Viereichen im Westen deuten übrigens an, daß der Yslisee einst wohl noch etliche Rechtmeilen 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 Rechtsschritt großen Flecken abgesehen die einzige Insel im See. Während einige Quellen behaupten, die Insel sei die Spitze des Burgbergs von Isiriell, 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 ...

Transsylvien

Nördlich und östlich der Tobimora liegt das Transsylvien 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 Xeraan 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 Transsylvien, 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 Transsylvien 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 Transsylviens, wo sich schroffe Hügel aus schräg stehenden 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 transsylvischen 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 wahnhaft 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 Alpengefühl. 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 Schiffsbau, 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 Tugwerk nachgehen – die meisten Spitzenkloppler 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 Hofferold, 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 rottem



Schild ist ein schwarzer Irrhalke zu sehen, das Symboltier des Dämonenkaiserreiches. Auf dem Schild die Dämonenkronen, gehalten wird er von zwei säbel-schwingenden Heshthotim. 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 blutrotem 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 Dämonenkronen 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 Dämonenkronen 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 Verhehlung 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 korumpiert, 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 Verbrechers. 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 entwölkt 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 Ergebnisadressen 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 **Widharcal/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 Tijaqool 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 auszuroten, 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, gerüchtweise 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 bewegt 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 Yslisee – 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 marmorblauen Stadt Isiriel mitten auf dem Yslisee 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 Ylsteins 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 versteinert 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 alanfanischen Sämfen 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 Agrimothäum, 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 Paradastraße direkt zum Ylstein 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 Ylstein. 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 Südtel 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 Ylstein, ein siebeneckiger, 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 Ylstein, 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, Orbitalien und Bergen von bekratztem 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'zakaroth 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 herrischer 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 Schlotkes 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 blitzzuckend 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 phexgefälliges 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 lodernen 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 Rechtsprüche 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 Elfenvölker 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 Zizirie, 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 auszubreiten 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 kahl-scheren und mit scharlachroter Farbe bemalen. Der gestalt 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 Stümpfen 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 da 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: Ebensowenig 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 Truchsessens, 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 rauhen 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 zugehörigen Burgruine *Arkenheim* mehr Umgang mit Orks und Goblins als mit Adligen und Höflingen, so daß er zuweilen als 'Verbindungsoffizier' zu den nichtmenschlichen 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 haß erfüllt 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 Bartes – 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 totote 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.«

Tykradane 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. Tykradane von Falkenstein, nominelle Gräfin von Baliho, verkörpert geradezu lehrbuchhaft die Mitläuferin, die ihre verbliebenen Zweifel und Skrupel in Unmengen Wacholderschnaps oder Balihoer Bärenod 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 wohlbeliebte 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 'Schwarzscheml' 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. (»Traviaschatz, 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 Geschoß von Esramsbrück wurde nie fertiggestellt, die Stählerne Schildkröte zersplitterte in der Dämonenschlacht. Bislang konnte sich der Siebzigerjährige 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 Amboßzweig 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 zermahlenden 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 Theiriak ins Eisreich ging, eine weitere von Helme Haf-fax 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 Kampffregeln 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

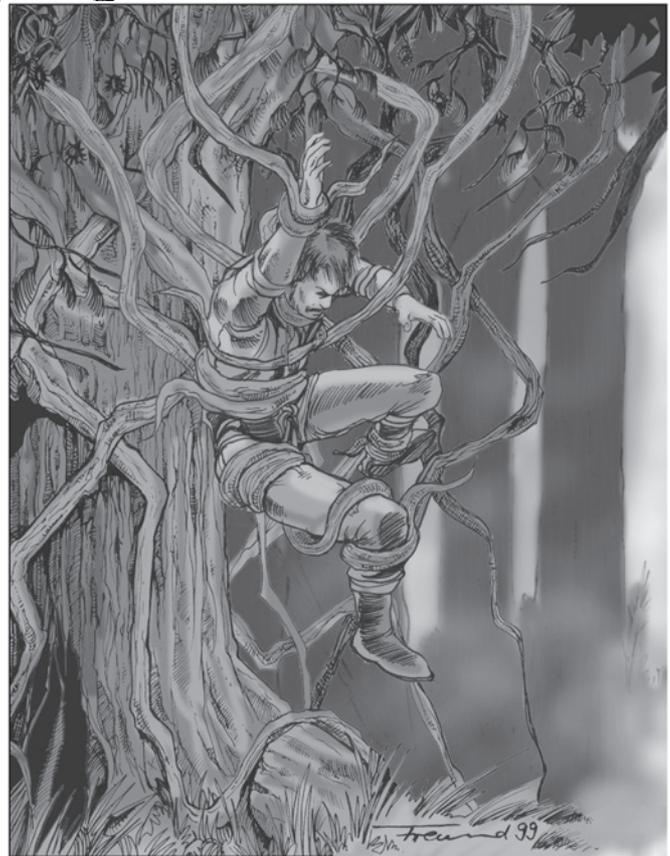
*) Zur Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa 50

**) 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 Widharcols 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:

—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).

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



Im folgenden zwei Beispiele aus einem von einer Schwarzen Kröte besessenen Wald:

Tuur-Amash-Kelch

Mit einem Viertelspans 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 *Sinnenschärfe*-Probe bestehen, um sie rasch genug zu entdecken. Pro KR kann ein Held eine Pflanze vernichten, während die anderen ihre Angriffe fortsetzen.

Metamorphodonen

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 Metamorphodonenstrang 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 Metamorphodonen (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 neugehörnter 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 Dämonenreich 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

Arkhoal, die Schwarze Eiche, Schänder des Waldes, Verformer des Lebens, ein siebengehörnter Diener Agrimoths (Dämon, Mz.: Arkhobalim)

Dieser nach der Meinung vieler Dämonologen mächtigste Diener Agrimoths ist in der Lage, dämonische Präsenz in jeglicher Form beliebter 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 Arkhoal 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 Arkhobalim zuschreibt, sind in Wirklichkeit auf Tuur-Amashim (siehe dort) zurückzuführen, die deutlich einfacher zu beschwören und deshalb im Dämonenreich 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)

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)

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 Panthern 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.



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 **Söldner veteranen** 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 Asfaloth-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-Ghurmak 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 Zauber (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

Iriadhzal, der Unbarmherzige Verfolger, ein sechsgehörnter Diener des Blakharaz (Dämon, Mz.: Iriadhzalim)

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, vermittels 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 Kürab, 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 dreiehörnter 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 Kampfregelein: Fliegende Gegner
Entsetzen: +1 / -3

Oger

Schon einmal gelang es Galotta mittels magischer Manipulationen, die Oger zu einem Feldzug aufzuhetzen, 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)		

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe
Optionale Kampfregelein: 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)						

Herausragende Talente: 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)						

Herausragende Talente: 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, Splittern 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 Kampfregelein: 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 Rechmeile, 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 welken 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 bösariges 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, Kohlrungen 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 Krakenarme 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 Frevl 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 Prais- 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 (nominal 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 Karakilim 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 Flübchen und einer Schicht fruchtbarer Erde auf den teilweise bizarr durchlöcherchten 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, Westerklotz und Ostenklotz 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 Nemeqath, 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 Leichtentuch. 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, Pfuhe, 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 Katzensorn, 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 vordrangen, 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 Hügelsiedlungen 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 Umsiedlungen, 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 Ländern, 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 willkommenes 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 stehende 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 ver rinnenden 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 Lidschlag 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 Mosaik 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 Rhazzards 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 wühlen 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 verzweifte Flüchtlinge wie verfolgte hehre Widerständler und üble Verbrecher zu fin-

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, Aufführern 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 ausgeschickt 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 alte 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 Druiden

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 Schicksals ergebenheit 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 wähten 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 sorgsam 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 verfault ...“
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 Gegend. 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.

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

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!«

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 Drachengarde bei ihrem Verrat in Tuzak und Jergan niedermachte.

In jüngster Zeit verbreiten die Drachengardisten (fälschlich) das Ge-

rücht, im Besitz des *Draconomicon*, 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 Warunk's 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 Therbüniten, 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 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 Rohlszeit, drängen sich tagüber 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 Schädelturn des Rakolus

Als die ersten Menschen Tobrien betreten, war der Schädelturn 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 borbaradischem Forschungsdrang, um dort zu wohnen, wo Drachengeist, 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 Rondra-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

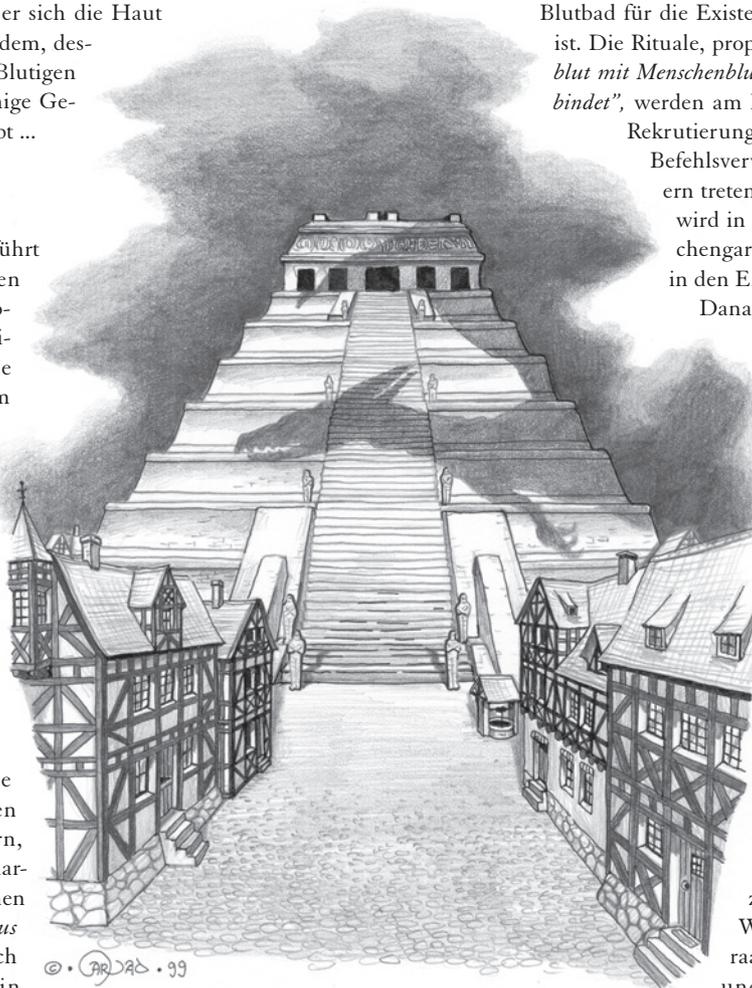
Zugang, vier weitere Ecktürme die Stadt. Auf den Zinnen mit den breiten Wehrgängen grinsen die abgeschlagenen Schädel der Besiegten.

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 Opfermäuler 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 alan-



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 mehr: 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 Duglumspesst 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 anahm – 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 Warunkei 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 Auftragneher 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 Alik' erlösen. Alternativ könnte natürlich auch Thronwig von Bregelsaum die Helden bitten, die Murnen 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. übertagan 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. Schlangengleich 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, pffiff 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 Assarbads Zeiten soll Dschadir der Kühne den Schwarzen Kurungur erschlagen haben, den Todesdrachen der Fasarer 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 Lindwurmfäule galt seit den Magierkriegen als ausserrottet), 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 mürben 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 – Thargunitoths 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: ADLERAUG, EXPOSAMI und KATZENAugEN, 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 Ungeuld, 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 Alpdruck 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 Fosalrin, Gareth

»Und ein Gehörnter trug das Halsband der Thargunitoth, und die Dämonen führen 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

Rakolos 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 Hofstag) und war dann einer der Heerführer vor Vallusa. Dank Borbarad hat

er den TEMPUS STASIS gemeistert. Rakolos ist einer derjenigen, durch die Rhazzazor gerne spricht – für Rakolos jedesmal ein wachender Alptraum, dem er in Warunk jedoch einen enormen Ruf verdankt. Statt einer Baronie hat sich Rakolos den Schädelturn 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 maraskanisch 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 Haupteslänge 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 Belhallar 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. Vormals ein fanatischer Gegner der alanfanische 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 Braggu 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 hortet er, selbst wenn es Gebeine sind! Im ganzen Land läßt er Brunnen und Gräben mit Leichen füllen und Grüfte 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 Darpatochsen, 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 Riesenkakerlaken 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 Trollpforte.

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 Thargunitoths, 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 Grüften 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 Kopfsjäger 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-, Strohh- 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 Irrsinn, Sklavenmeister der Seelen, milderer und dennoch mächtiger Diener Thargunitoths (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 Thargunitoths (Dämon, Mz.: Nephazzim)

In der Warunkei 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 Thargunitoths (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 'zusammengebäckt' 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.

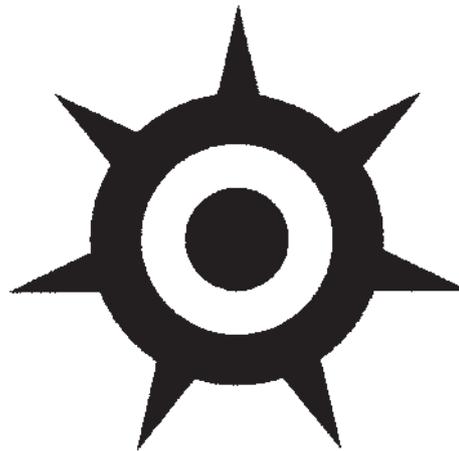
Daß eine *Entsetzens-* (oder zumindest eine TA-)Probe fällig wird, wenn man sieht, wie sich eine käferwimmelnde Leiche noch bewegt, ist recht harmlos, verglichen mit der Tatsache, daß fast alle dieser Arten von Ungeziefer und Klein-Nagern gräßliche Krankheiten übertragen können: Gilbe, Schlafkrankheit, 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 Präsentorin 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 brechreizerregenden 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: Xeraan (Tasfarelel-Paktierer, zeitweiliger Belhalhar-Paktierer und Träger des Charyptoroth-Splitters; selbsternannter 'Portifex Maximus' der Borbaradreligion), unabhängige, aber Xeraan 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 Xeraan. 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 Machibereich 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 Xeraan die Möglichkeit gibt, seine Hummerwesen zu Strafexpeditionen auszuschieken.

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 Sumpfbereich 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 allem aber weht der Geruch von Fäulnis und Verwesung, und dichte Nebelschleier 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 Unterfangen als anderswo) zumindest einigen Menschen an der Küste ein bescheidenes

Auskommen, doch spätestens seit Mendena,

Ilсур und anderen Küstensiedlungen so viel Leid widerfuhr, meiden die Menschen 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 Halķenmoores errichtet haben.»
—Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler, in seinem Rapport an S. Exzellenz 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 Golgaris in Begleitung des Ordens des Hl. Golgaris; 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 Götterfrevler Wache halten muß. Vielleicht, um eigene Übeltaten abzugeten. (...) 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 eingemistet, 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 präsenste Isyahadin dabei verfolgt, vermag niemand zu ermessen.

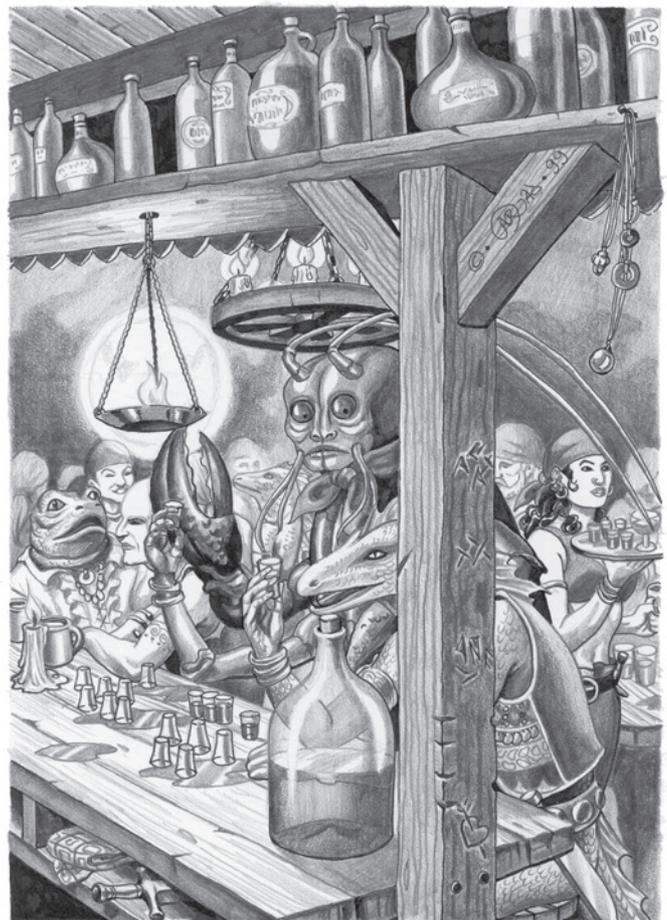
Rulat und Tisal

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 Rechtmilen messende (und damit aventurisch fünftgrößte) Insel besteht im Süden aus großen Schilf- und Sumpfbetrieben, 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 'Tempelkriegerern' 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 finsterner 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 Pferdeleichenname bedrohen in unheiligem Wahnsinn alles Lebende, und so manches Skelett aus dem Heerbann Lutisanas von Perricum irrt im Tal umher.

Nirgendwo jedoch wird man auf den Geist einer Amazonenkriegerin stoßen, und wer auch immer im verzweifelten 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 sagemumwobene 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 Zwergenstädte und Öffnung zu der von den Brillantzwerge 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 Besitzer momentan, die zwergischen Pumpwerke wieder zu reparieren und die Tunnel trocken zu legen, 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 Sphärenschänders, 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 Sphärenschänder 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 abgesehen 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 Bedarfs 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 geizig: 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 Haupttürmen und -dörfern der Baronien, die sie beherrschen. In diesen Türmen, 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 unbarmherzig 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 Bethamiers 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 weit ...

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, handtellergroß 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 Weltenrätzel, 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 gefallenen Alveraniar und jenseits der Anbetungswürdigkeit verdammten, begehrt 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.«

—Muraq 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 Ultimaten 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 mehren, 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 Erlösergestalt 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 mehren. 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 Misa-mündung 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 Ilsur 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, Gästehäuser 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 Yasmina 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 angegaltene 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'Khelev 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. ‘Geweih’t 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 Entschwörung, 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

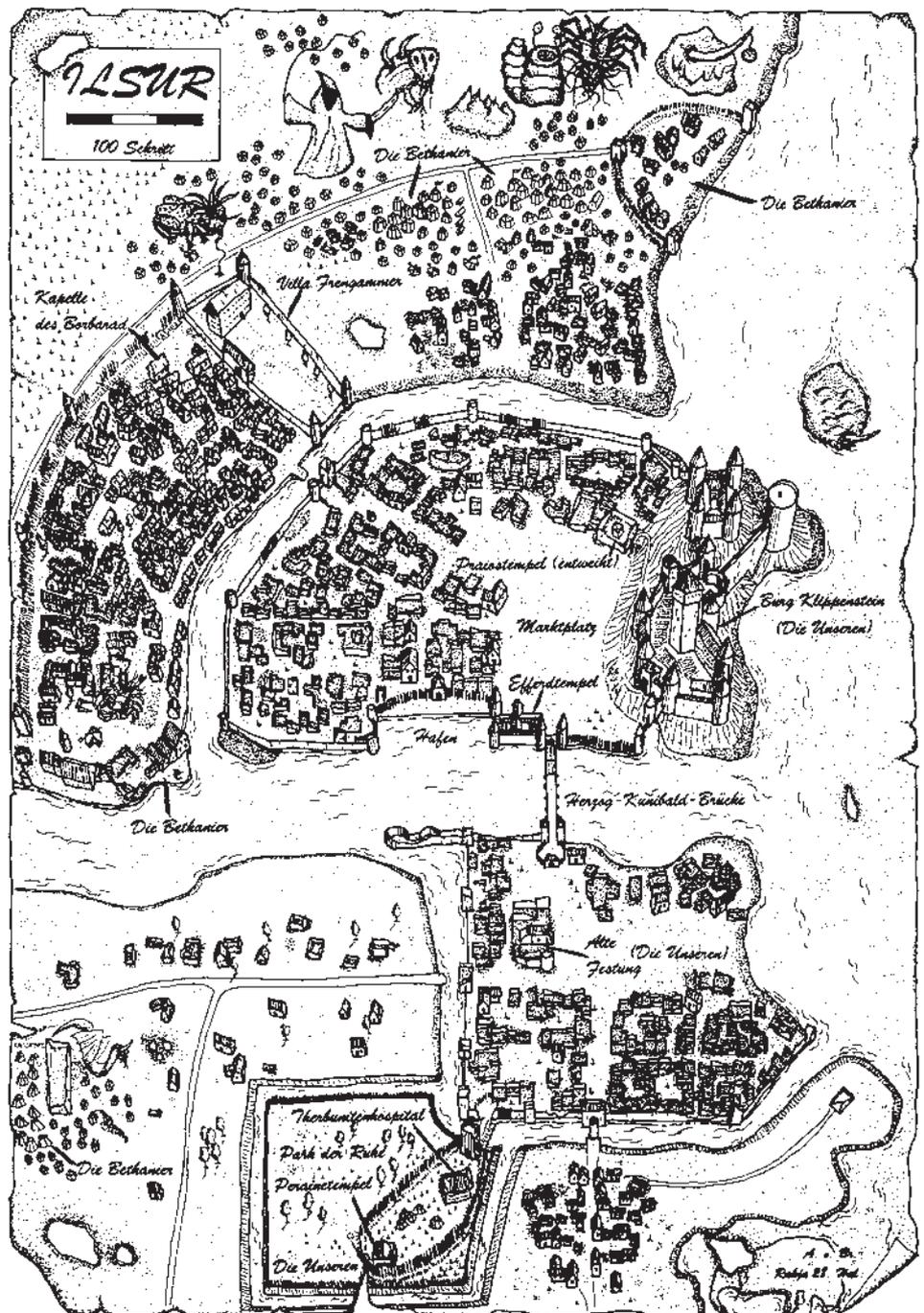
»Regel eins: Kopf unten behalten«, sagte die wild aussehende Veteranin. „Regel zwei: Mir nach!“ Also rannten wir ihr nach, auf die Burg zu. Von links kamen die ersten Bolzen und Pfeile gesegelt, am Ende ihrer Reichweite fast ohne Kraft – aber wer hier nur einen Streifschuß bekam, würde liegenbleiben.«
—Kara ben Yngerymm, 29 Hal

Einwohner: 700

Garnisonen: 50 Kämpfer des Blutbanners, 2 Kompanien borbaradianische Söldner, Kompanie *Pfeilgewitter* (borbaradianische Armbrustschützen)

Tempel: **Peraine**, Rondra, Borbarad, Belhalhar

Anderthalb Jahre nach der Eroberung der Stadt durch die Borbaradianer befreite der Schwertzug *Burg Klippenstein* und die *Heiligen Quellen der Peraine*, 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 Yoffryn-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 Schwarztoerien 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 Xeraan 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 *Therbünitenspital*. 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 vorfanden 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 Südaventuriens. 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 Arbeitssklaven 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 mißratenen 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 aufewig 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 Tatzen. 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 zugedenken.

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 der 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age

—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 entsprungene 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 Haufe 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 Riesenlindwurm 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 alanfanische 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 Daimonidenforschung).

In Borbarads Folge 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 Tempelstempel 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 Tasfarelel 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 unerkannt 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 (Papier)		

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, Sinnenschärfe 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, Sinnenschärfe 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, Sinnenschärfe 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 Kriegersname 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 Niederhöllen** 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 Xeraanens) bzw. charyptothischen Monstrositäten auf der Seeseite finden Sie in den entsprechenden Kapiteln **Transsylvien – Galottas Dämonenkaiserreich** ab Seite 71 und **Blutige See** in dem Band **Blutrosen und Marasken** (ab Seite 57).

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Balkha'bul, Wächter der Unermeßlichen Schätze, ein dreiehörnter Diener Tasfareles (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 Kampfregeln: 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 verlassenem 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 KGIA-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 artikulierte 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 Kerntruppe 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, geschwärzten 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-Leutenant 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, Fährtensuchen, 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 Blutsäufer, 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 Kampfgelge: 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 menschlichen 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 Perricum

»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 traf, ver-schlungen wurden: Rippen brachen durchs Fleisch und schnappten wie gierige Kressen 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 Charyps, 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 wich 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 18-jährigen 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 Kampfgelge: Niederschlagen

Entsetzen: +1 / -1

Wenn sie als Heerhaufen eingesetzt wird, führt die Legion eine magische Standarte mit, die mit einem (real) lodernnden 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 Wirkungsbereich 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 Säbelzahntiger-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 Kampfgelge: Niederrennen, Sprung/Niederwerfen

Entsetzen: 0 / -4



Das freie Tobrien nach der Besetzung

»War das Herzogtum vor dem Kriege aufgeteilt in die Mark \ddot{u} n 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 Kevän (bei der Feste Kleinwardstein) sowie entlang des Sichelstiegs, wiewohl letztere Grenze – gerade wegen der Aktivitäten des Drachen Lessänkan – 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 tief eingeschnittenen 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, Dämonenkralle und der Silberturm; die einzigen gangbaren Pässe sind das Ornaidsjoch 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 Stor \ddot{u} o 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 altertümlichen, 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 Wolfskult 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 Perainefurten selbst steht derzeit das I. tobrische Landwehrregiment Herzog

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.

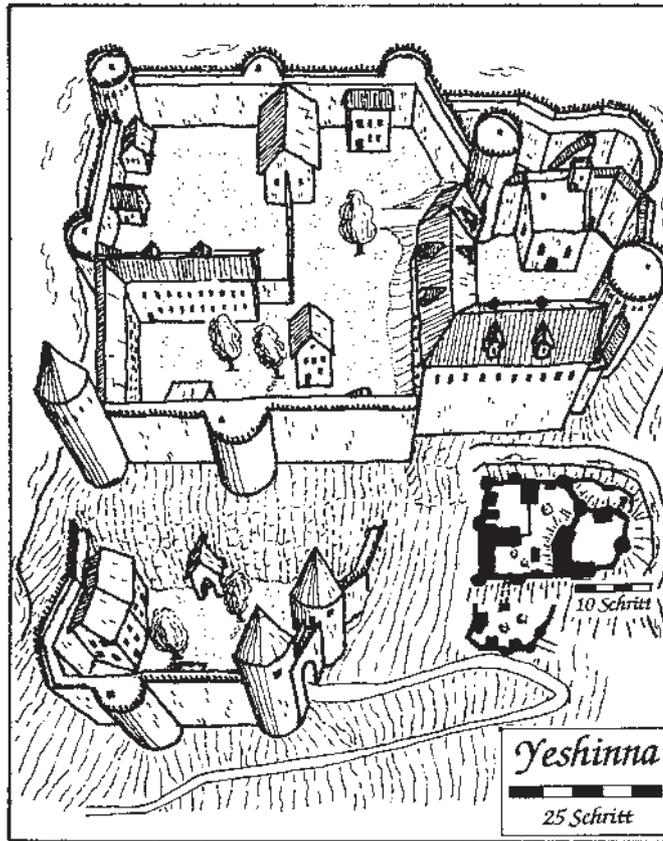
Der Pakt mit Apep hat unter den Bediensteten und Bauern der Umgebung schon für wilde Gerüchte gesorgt, denn welche Gegenleistung könnte eine Burg weiblicher Kriegerinnen einem Drachen wohl bieten ...? Tatsache ist, daß junge Amazonen bisweilen die Burg verlassen, um bei dem Kaiserdrachen zu leben.

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.

Perainefurten

»Das kleine Dorf Perainefurten, gelegen am Oberlauf des Fließchen 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 Perainefurten 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-



regiment Firutin sowie Teile des Leibgarderegimentes 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 lebhaftere Kleinstadt geworden ist. Ich wäre Euer Hochwohlgeboren zu tiefstem Dank verpflichtet, wenn Ihr Euren Einfluß geltend machen könntet, um den Menschen in und um Perainefurten 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 Perainefurten, 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 Perainefurten 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 Schwertes 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 tobriischen Wolfsfährte (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 Herin Peraine, Seine Gnaden Shedrah Al-ban-Ehro Ibn Dorda und Seine

Gnaden Iacius Kumbrana, beides Vertreter der Boronkirche, wobei Seine Gnaden Kumbrana den alanfanischen 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 tobriischen Lande
Für Alveran, das Reich und für Tobrien!«

—Delo von Gernotsborn, tobriischer 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 tobriischen 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 tobriischen Kanzler **Exzellenz Delo von Gernotsborn**
- dem tobriischen 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 Schwermutsanfalle 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 Pelmen 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 Pelmen 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 bössartigen 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 *Goldmäulchen*, 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						
<i>Herausragende Talente:</i> 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, Sinnenschärfe 16						
<i>Zauberfertigkeiten:</i> 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 verliebte, 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			
<i>Herausragende Talente:</i> 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 Goldenen 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 Hafensicherung 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 hingegrüßt. 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 Starkentruz

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 Zunftrecht 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 kannten und auch liebten, rufen sie nach uns. Ich halte es bald nicht mehr aus ...«

—Answin Tuchner, Weberzunftmeister

Diejenigen, die in der Stadt sterben, karret 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 angeidehen lassen können. Das verlassene Kontorgebäude Stoerrebrands 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 Hafeneinfahrt 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

Gwidühenna 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