



# UNTER DER DÄMONENKRONE

Ein DSA-Regionalband von



FANTASY PRODUCTIONS



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

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

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



# Unter der Dämonenkrone

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

von

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

mit Beiträgen von

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

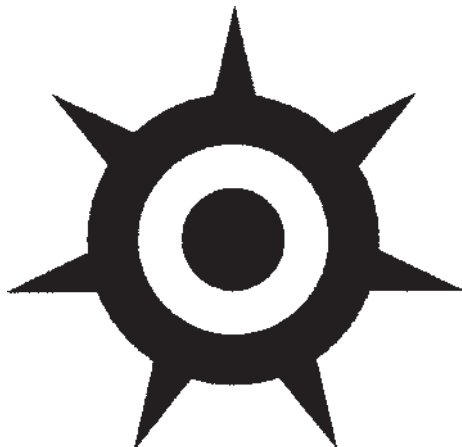
Ein DSA-Regionalband zu den Schwarzen Landen





# Inhalt

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





# Liebe Leserin, lieber Leser

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

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

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

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

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

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

Wattenscheid, im April 1999

Für die Redaktion

Thomas Römer

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

## Zeit für Helden

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

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

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





# Vom Spiel in den Schwarzen Landen

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

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

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

## Faszination des Grauens

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

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

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

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

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

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

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

## Dämonen

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

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



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

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

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

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

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

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

## Schwarze Erzählkunst

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



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

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

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

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

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

## Die Spielarten des Horrors

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

## Entsetzen (Regelerweiterung)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Opfer

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

### Tat

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

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



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

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

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

## Wieder Mut fassen

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

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

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

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

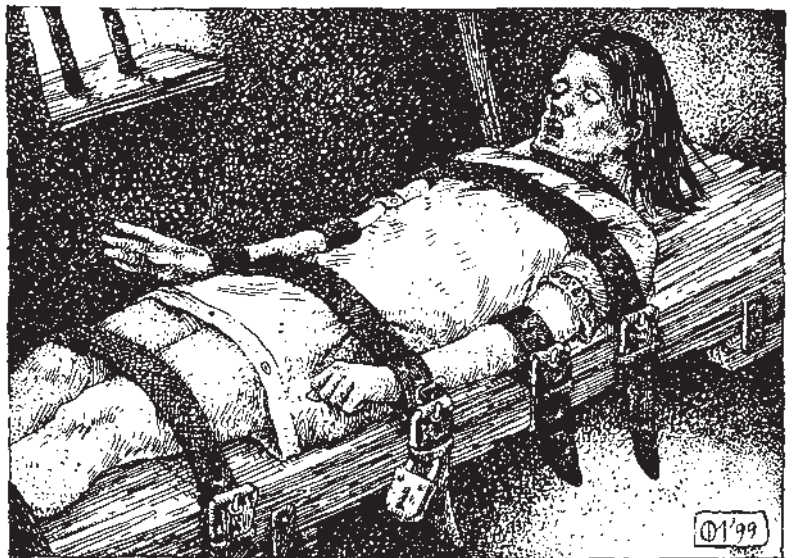
*Alrik hat schon erhebliche Grauen miterleben müssen (MU-Grundwert 15, derzeit MU 11). Nun muß er noch mit ansehen, wie ein hilfloses Opfer von einem Karakil in eine Schlucht fallengelassen wird. Der Meister verlangt eine MU-Probe, erschwert um die HA. Leider fällt exakt eine 20, und beim Nachwürfeln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

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

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

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

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







# Der Vorhof der Niederhöllen

## (Meisterinformationen)

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

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

### Chaotische magische Effekte

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

#### Astralfluktuationen

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

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

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

#### Dämonenpräsenz im Limbus

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

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

#### Verbindung zur Siebten Sphäre

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

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

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

Auch dieser Effekt bleibt mittelfristig in Kraft.

#### Borbarads Todesfluch

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





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

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

## Allgemeines zu Dämonen

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

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

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

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

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

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

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

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

### Dämonennamen: Aberglaube und Wirklichkeit

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

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

### Dämonologische Etikette

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

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



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

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

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

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

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

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

### Bevorzugte Verbreitungsgebiete verschiedener Dämonen

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

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

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

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



### Optionale Regel: Beherrschungsprobe

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

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

### Dienste von Dämonen

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

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

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

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

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

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

### Binden von Dämonen

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

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

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

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

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

### Dämoneneigenschaften

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

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

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

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





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

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

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

## Geweihter Boden – Dämonen und Tempel

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

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

## Dämonen, Geweihte und Wunder

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

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

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

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

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

## Magische und geweihte Waffen

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

### Magische Waffen

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

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

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

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





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

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

### Geweihte Waffen

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

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

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

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

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

### Sanktuarien

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

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

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

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

### Paktierer

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

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

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

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



### Borbaradianismus

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

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

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

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

### Blutmagie

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

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

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

### Golems und Chimären

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

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





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

## Daimonide

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

### Allgemein gilt für Daimonide:

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

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

## Totenangst

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

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

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

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

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

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

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

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

## Verschärfung der Gesetzgebung

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





findigkeiten und Sonderregelungen gilt nun folgendes:

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

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

—Das *Lehren und Erlernen dämonologischer Formeln* und Rituale ist in  
folgenden Ländern und Provinzen unter Strafe gestellt: Shikanyad  
von Sinoda, Aranien, Freies Tobrien, Garetien, Darpatien, Weiden,  
Albernia. Dispense zum Zweck des Lehrens und Erlernens von Ban-  
nungen und Exorzismen erhalten nur Weiß- und Graumagier mit un-  
tadeligem Verhalten und nachgewiesenen zwölfgöttergefälliger Lebens-  
führung – bestätigt durch gesiegelte Schreiben der jeweiligen Gilden-  
räte, gegengezeichnet durch die Hofmagi (oder Entsprechungen).

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

## Diesseitige Gegner

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

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

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

### Glücksritter

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

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

### Schlagetots

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

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

### Söldner

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

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





## Söldner-Veteranen

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

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

## Gardisten

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

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

## Piraten

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

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

## Piraten-Veteranen

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

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

## Freischärler

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

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

## Erfahrene Freischärler

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

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



### Bauern/Fischer

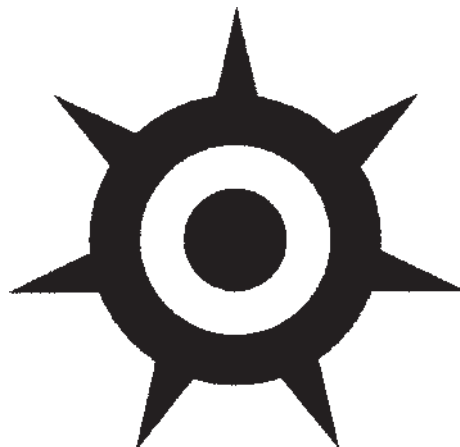
In den Dörfern im Binnenland und an der Küste geht das Leben fast seinen gewohnten Gang. Zwar sind die Steuern höher, die neuen Herren launischer – aber so war es zu Urgroßmutterns Zeiten auch schon mal, und auch, daß man für die Launen der Herrschaften bluten und in den Krieg ziehen muß, ist nichts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

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

### Stadtbürger/Handwerker

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

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





# Borbarads Rückkehr – eine Chronologie des Schreckens

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

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

## Die Urzeit

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

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

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

## Die Vergangenheit

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

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

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



Rohal der Weise  
(zeitgenössische Darstellung)





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

## Die Hal-Zeit und die Prophezeiungen des Thamos Nostriacus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

—Proph. I/4

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

—Proph. I/3

## 1015 BF / 22 Hal: Der Sturm bricht los

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

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

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

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

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

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

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

—Proph. I/1

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

—Proph. III/1 und Proph. IV/1

## 1016 BF / 23 Hal: Die Fleischwerdung des Bösen

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

## 1017 BF / 24 Hal: Verführer und Verführte

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

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

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

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

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

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





## 1018 BF / 25 Hal: Die Saat geht auf

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

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

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

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

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

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

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

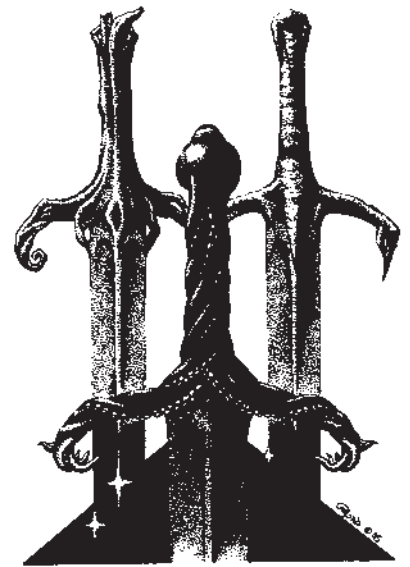
**20. Peraine:** Auf dem Kronrat in Gareth erscheinen ein Magier und ein Krüppel – Gefolgsleute Galottas – und prophezeien schlimme Zeiten. Während der Magier mit Hilfe eines PANIK ÜBERKOMME EUCH entkommen kann, wird der Krüppel von der Geweihtenschaft des Praios überwältigt.

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

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

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

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



Die drei schwarzen Schwerter

## 1019 BF / 26 Hal:

### Doppelköpfiger Wolf und Dämonenkrone

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Delo von Gernotsborn findet den toten Herzog Kunibald



Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum kurz vor ihrem Tod

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Letzter Kampf der Reichsforst

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

—Proph. II/1



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

»Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.«

—Proph. V/2, mögliche Deutung

»Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.«

—Proph. V/3



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Mitte Hesinde:** Das nächste Kapitel im Tuzaker Spektabilitätensterben.

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

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

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

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



Tarlisin von Borbra, verwirrt





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

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

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

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

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

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

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

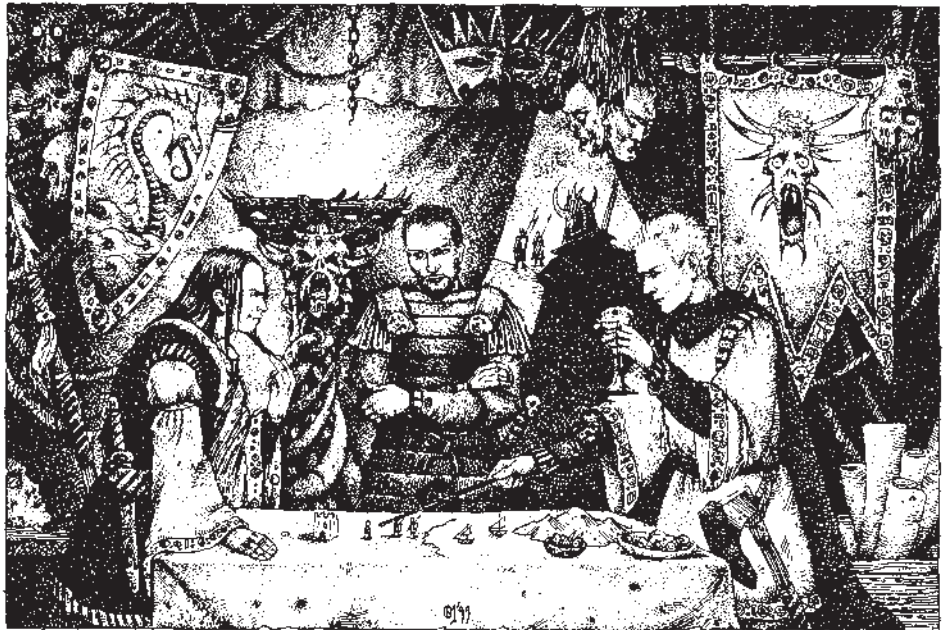
**4. Tsa:** Bei Warunk stoßen Untote über den Fluß nach Sensenhöh vor, werden von den Albernern zurückgeschlagen, das Heer muß sich am Abend vor Hummeriern aus dem Radrom dennoch zurückziehen.

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

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

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

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



Helme Haffax und sein Stab





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Proph. V/5

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

—Proph. I/1

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

—Proph. IV, 5

## 1021 BF / 28 Hal: Das Ende des Dämonenmeisters

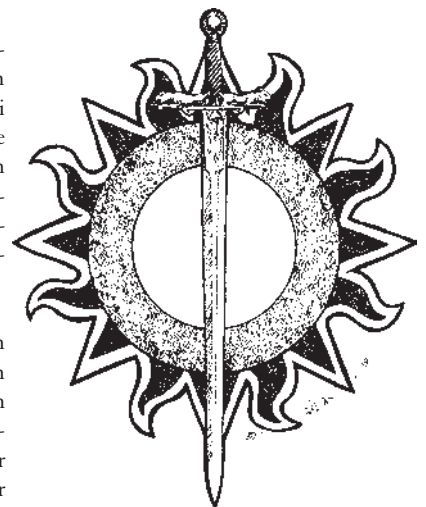
**Anfang Praios**: Die im Konzil der Elementaren Gewalten – genauer: am Raschtul-Kandscharot – versammelten Magier und Helden erleben das alljährliche Schlüpfen des Allvogels mit, das jedoch durch einen Dämonenüberfall unterbrochen wird: Der Nachtdämon raubt das Ei des Allvogels. Pyriander di Ariarchos,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

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

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

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

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



Siebenstreich

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

—Proph. IV/7



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Gero von Hartheide





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

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

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

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

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

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

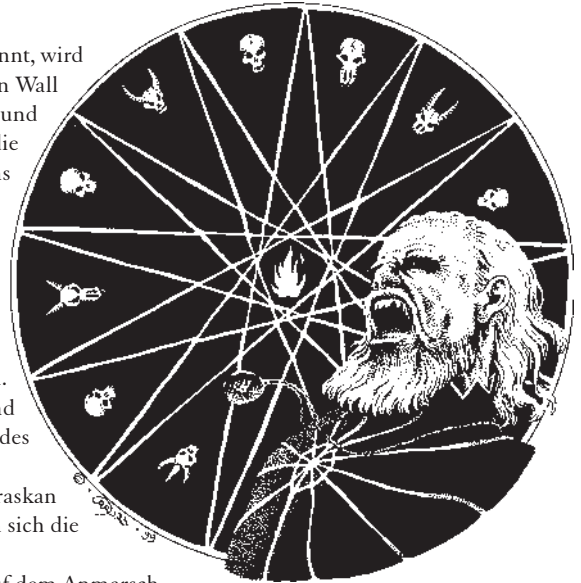
Am **24./25. Ingerimm** gelingt es Helme Haffax' militärischem Sachverstand und Rhazzazors endlosem Heerwurm, die Verbündeten wieder bis vor den Wall des Todes zurückzuwerfen, der als Grenzlinie etabliert bleibt.

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

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

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

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



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

—Proph. IV, 6

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

—Proph. V/7

## 1022 BF / 29 Hal: Die sieben Splitter

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Proph. V/4, mögliche Deutung





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

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

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

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

## Anhang: Die Borbarad-Kampagne

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

### Vorgeschichte

Krieg der Magier (1015 BF / 590 BF) *Auslauftitel*  
Die Seelen der Magier (1002 BF) *vergriffen*  
Staub und Sterne (Winter 1009 BF)

### Hauptlinie

Alptraum ohne Ende (Ende 1015)  
Unsterbliche Gier (Winter 1016)  
Pforte des Grauens (1018/1019)  
Bastrabuns Bann (Efferd/Travia 1019)  
Rohals Versprechen (Ingerimm 1020 / Praios 1021)  
Siebenstreich (Rondra/Efferd 1021)  
Rausch der Ewigkeit (Ingerimm 1021)

### Nebenlinie

Am Rande der Nacht (Winter 1014) *Soloabenteuer*  
Die Ungeschlagenen (Mitte 1015) *Soloabenteuer*  
Grenzenlose Macht (1017)  
Unter dem Adlerbanner (Anfang 1019)  
Goldene Blüten auf Blauem Grund (Ende 1019)  
Shafirs Schwur (Anfang 1020)  
Der Winter des Wolfs (Travia 1020) *WuWe35*  
Die Letzten Tage von Ysilia (Tsa 1020) *WuWe40*  
Wo keine Sonne scheint (Ende 1020) *Soloabenteuer*  
Firuns frostiger Fingerzeig (Anfang 1021) *AB 71*  
Schwarzer Druidenwald (Mitte 1021) *Soloabenteuer*  
Brennpunkt Gareth (Phex 1021) *AB 74*  
Brogars Blut (Ingerimm 1021)  
Die wandelnden Festungen (Ingerimm 1021) *AB 76*

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

**Steppenwind** von Niels Gaul  
**Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow  
**Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieser  
**Der Dämonenmeister** von Hadmar von Wieser

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



# Der Kampf gegen die Heptarchen

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

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

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

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

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

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

### Die Rolle der großen Kirchen

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

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

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

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

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

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

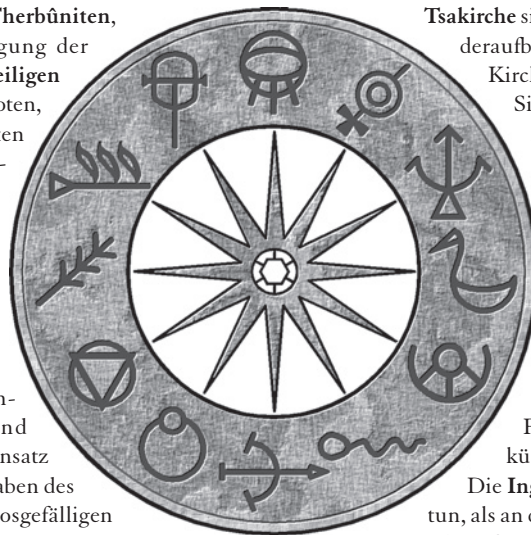
Die **Boronis** des Puniner Ritus' agieren zwar primär durch die Golgariten, die Noioniten und die Marbiden, aber ihre schweigenden Geweihten sind auch überall in der Nähe der Grenze anzutreffen, um Übergriffe von Untoten zurückzuweisen, vor allem aber, um Gräber einzusegnen oder, wo dies zu gefährvoll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

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

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

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

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





## Die Golgariten

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

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

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

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

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

### Die Golgariten im Spiel

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

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

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

## Borondria

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

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

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

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

### Die Golgariten und die Helden

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

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

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

### Besondere Begegnungen / typisches Auftreten

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





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

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

## Die Draconiter

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

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

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

### Die Draconiter im Spiel

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

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

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

## Der Bund des wahren Glaubens

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

—aus einem Bericht der KGIA

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

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

## Die Marbiden

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

—Nemekath im Codex Corvinus, dem heiligen Buch der Nemekathäer

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

### Ein möglicher Szenario-Aufhänger

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

## Andere Orden und Bündnisse von Gläubigen

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

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





## Ein Krieg der Magier?

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

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

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

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

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

### Ordo Defensores Lecturia (Graue Stäbe von Perricum)

#### Aufbau

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Die Ordenshochburg Perricum

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

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

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





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

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

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

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

### Aufgabenteilung

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

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

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

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

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

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

—Kundschafter 'Lautenhals' in einem Bericht an die KGA

### Der Hochmeister

»Der mit dem unlängst neu geschaffenen Amt des Ordenshochmeisters betraute Magister Tarlisin von Borbra zählt zu den umstrittensten Mitgliedern der Grauen Gilde, gilt aber auch als letztendlich gildenloyal und vor allem als einer der besten Kenner borbaradianischer und dämonologischer Magie in der ganzen Gilde, was ihm wohl diesen Posten eingebracht hat.

Der Hochmeister ist etwa zwei Schritt groß, dunkelhäutig und für einen Magier relativ muskulös. Seit kurzem fehlen ihm die drei äußeren Finger der linken Hand. Sein Auftreten ist das eines eitlen Stutzers, der viel auf sein gutes Aussehen achtet und sich nach tulamidischer Manier schminkt.

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

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

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

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

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

—Kundschafter 'Lautenhals' in einem Bericht an die KGA

### Meisterinformationen:

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

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

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

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

### Geschichte und Symbolik

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

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

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

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



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

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

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

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

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

#### Verwendung des ODL im Spiel (Meisterinformationen)

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

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

#### Die Schule der Austreibung zu Perricum

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

Die Gebäude im Osten und Westen des Hofes beherbergen Küche,

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

## Der Kriegshafen von Perricum

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Die Admiralsinsel / Das Oktagon

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

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

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

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





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

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

#### **Das Haus der Feuerwerker**

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

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

#### **Der Taubenturm**

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

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

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

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

