

SCHATTENLANDE

DAS UMKÄMPFTE TOBRIEN, WARVUK,
BEILVUK UND MARASKAN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SCHATTENLANDE



VLISSES SPIELE



REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

COVERBILD

MARKUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, CRISTIAN DEPECKE,
EVA DÜNZINGER, FUFU FRAUENWALD,
MELANIE MAIER, ANJA DI PAOLO, DIANA RANFOTH,
MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ

KARTEN UND PLÄNE

EEVIE DEMIRTEL, MARTIN LORBER, MELANIE MAIER,
HANNAH MÖLLMANN, DIANA RANFOTH

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher

ISBN 978-3-86889-720-3

Zweite, überarbeitete Auflage

Das Schwarze Auge

SCHATTENPLATTE

DAS UMKÄMPFTE TÖBRIEN, WARUUK,
BEILUUK UND MARASKAN

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER

Mit Texten von

GERO EBLING, MAGNUS ERPING, CHRIS GOSSE, MARC JEPPESEN,
MARTIN JOHN, STEFAN KÜPPERS, MICHAEL MASBERG, KATJA REIPWALD,
DANIEL SIMON RICHTER, MARCUS ROHRBACHER, THOMAS RÖMER, PIPPA SCHELLHAS
UND STEFAN VITTEGGER

Mit freundlichem Dank an

KOLJA BEHRENS, DAS DEREGLOBUS-Projekt, ASKIP-HAYAT DOGAN, MARK GÜNZEL,
TORSTEN HAMS, JAN HEERDA, JAN HERBST, DANIEL HEßLER, CHRISTIAN HÖTTING,
ULRICH KPEIRHOF, KATHRIN LIEB, ULI LINDNER, JAN-A. LIEDTKE, UWE MECHEPBIER,
JÖRG MIDDELDORF, PHILIPPE MINDACH, TOBIAS RADLOFF, LARS REIBIG, ANDREA RICHTER,
TORBEN STRETZ, DAS TEAM VON WIKI AVENTURICA, MARCEL WEBER, EIKE WENDLAND,
MAGNUS WESSEL, ANTON WESTE, KARL-HEINZ WITZKO UND TYLL ZYBURA.

Einen besonderen Dank an

HANNAH MÖLLMANN FÜR DIE VERWENDUNGSERLAUBNIS DER FARBIGEN STADTPLÄNE

*»Er hält Ausschau nach Hels Heerscharen aus dem Totenreich.
Er verfolgt, wie eine Schlange an der Wurzel der Weltesche nagt,
und wie eine Riesin weit im Osten im Eisenwald immer mehr Junge wirft.
Es sind Wölfe, die sie gebiert. Einer von ihnen heißt Sköll und jagt hinter der Sonne her,
ein anderer heißt Hate und hetzt den Mond.«
—aus: 'Die wilden Götter' (2001) von Tor Åge Bringsværd*

EINE DSA-SPIELHILFE





ÍNHALT

Vorwort	5
Das umkämpfte Tobrien	7
Geschichte Tobriens	7
Geographie	16
Widersprüchlich und uneinheitlich – Die Kultur des umkämpften Tobriens.....	22
Transsilien – Heulende Meuten, unentrinnbare Wälder	30
Yol-Ghurmak – Die Dämonenschmiede	53
Die Warunkei	65
Die Fürstkomturei Tobimora	89
Die Blutige See	123
Die Sonnenmark und die Stadt Beilunk	130
Maraskan	138
Die Geschichte Maraskans	138
Geographie	143
Bunt und vielgestaltig – Die Kultur Maraskans	145
Das Shikanydad	160
Die maraskanische Fürstkomturei	186
Das Bannland	196
Heimat der Echsenmenschen	200
Reisen auf Maraskan	202
Mysteria et Arcana	205
Mysteria et Arcana des umkämpften Tobriens	205
Mysteria et Arcana Maraskans	223
Das schleichende Verderben – Die Skrechu	237
Die Kampagne in den Schattenlanden	244
Anhänge	248
Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs	248
DSA-Publikationen	248
Index	250





VORWORT

17 Jahre sind vergangen, seit mit dem Abenteuer **Albtraum ohne Ende** die Kampagne um die Sieben Gezeichneten begann. 13 Jahre liegt der Sieg über den Dämonenmeister Borbarad zurück, nach dessen Ende die Heptarchen, die Erben Borbarads, ihre eigenen dunklen Reiche in Aventurien errichteten. Vor allem Tobrien und Maraskan hatten unter ihnen zu leiden. Doch schließlich haben die zwölfgöttlichen Reiche im Ringen mit den schwarzen Schergen – zum Teil bitter erkaufte – Erfolge erzielen können: Die Heptarchen Rhazzazor, Xeraan und Galotta sind gefallen, die Stadt Warunk wurde durch Rondras Donnersturm vom Omegatherion gereinigt. Auf Maraskan hat die Fürstkomturei ihre Macht über weite Teile der Insel verloren.

Genau daher stellen sich die Schattenlande heute nicht mehr ganz so düster und schwarz dar wie noch vor wenigen Jahren. Hoffnung keimt an vielen Orten auf, auch wenn einige der dunklen Herrscher oder ihre Schergen noch fest auf ihren Thronen sitzen.

Transysilien, die Warunkei, Tobimorien, Beilunk und natürlich Maraskan, sowohl die Fürstkomturei als auch das Shikanydad, sind Thema der Spielhilfe **Schattenlande**, in der die genannten Regionen und ihre Bewohner im Jahre 1035 BF ausführlich beschrieben werden.

Auch im Jahre 1035 BF gilt, dass der Name "Schattenlande" nur angsterfüllt oder zornentbrannt in den götterfürchtigen Landen in Schänken und Tavernen, aber auch an Adelshöfen und in Tempeln geraunt wird.

Immer noch ist von finsternen Dämonenanbetern die Rede, von ewiger Verdammnis ihrer Bewohner. Aber auch von großem Ruhm, den es zu gewinnen gilt, von Schlachtenlärm, dem Elend der Menschen und sogar von sagenhaften Schätzen, die dort seit langem verborgen sind oder von den Heptarchen gehortet wurden.

So locken die Landstriche des umkämpften Tobrien – trotz ihrer ungenannten Schrecken – immer wieder Glücksritter oder strahlende Helden an. Viele machen sich nach Transysilien oder Tobimorien auf, um Schätze und Geheimnisse der gestürzten Heptarchen Xeraan und Galotta zu gewinnen – für sich allein oder im Dienste einer größeren Sache.

Auch in der finsternen Mark Warunk kann man Ruhm erlangen oder schnelles Gold machen, ebenso gut aber auch das Leben und sogar seine Seele verlieren. Und die Bastion des Glaubens, die Sonnenmark Beilunk, muss immer noch versorgt und gegen die vielfach andrängenden Feinde verteidigt werden.

Die Widersacher sind zahlreich, aber ihre Macht scheint nicht mehr so stark wie noch vor einigen Jahren. Untereinander sind sie oft zerstritten – eine gute Gelegenheit für Helden, sich in den Schattenlanden zu beweisen und großen Ruhm auf ihre Schilde zu heften oder ein kleines Vermögen zu machen.

Und ebenso hartnäckig führen das Shikanydad und die Erben Borbarads noch immer einen gnadenlosen Kampf um Maraskan. Erst jüngst konnte auch das freie Maraskan wichtige Erfolge feiern, doch gerät die Einheit der freien Maraskaner über den schwelenden Streit in Gefahr, ob erst ein freies Königreich Maraskan den Sieg über die Diener Haffax' davon tragen könne. Abseits vom Kampf um die Vorherrschaft und der schillernden maraskanischen Kultur verbergen sich dunkle Mysterien und sagenhafte Schätze im Schatten der Maraskankette. Aber auf dem Weg zu ihnen müssen erst die tödlichen Gefahren des Dschungels und uralte Wächter überwunden werden. Die Schrecken der Insel Maraskan sind vielgestaltig und beinahe unfassbar.

Schattenlande präsentiert Ihnen die Städte und Regionen im Osten Aventuriens, die immer noch unter der Kontrolle von Borbarads Erben stehen: Transysilien, die Warunkei sowie die Fürstkomturei Maraskan und Tobimorien. Darüber hinaus auch jene Bastionen, die diesen dunklen Herrschern die Stirn bieten, wie die Sonnenmark Beilunk und das maraskanische Shikanydad. Ebenfalls beschrieben sind die Gebirge und Küsten der Region sowie die Schrecken, die in den ehemaligen Heptarchien bis heute dräuen.

In dieser Spielhilfe finden Sie ausführliche Informationen über die Geschichte und Kulturen der genannten Regionen, ihre wichtigsten Persönlichkeiten und die schrecklichen, düsteren, aber auch lockenden Geheimnisse, die in den geschundenen Landen oder den Tiefen des maraskanischen Dschungels verborgen sind.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielern viele aufregende Spielabende in dieser Region, die tatsächlich wahre Helden braucht, bis sie wieder das werden kann, was sie war, bevor der Dämonenmeister hier seinen Fuß an Land setzte.

Daniel Simon Richter, Oberhausen, im April 2011

MYSTERIA ET ARCANIA

Geheimnisse, weitergehende Meisterinformationen und Aufhänger für eigene Szenarien finden sich im Kapitel zu den **Mysteria et Arcana** ab Seite 205. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den 'Mysteria' besitzt, ist diese zur einfachen Handhabung mit einem Symbol wie dem Schwarzen Auge versehen:  188 A. Dieses Symbol bedeutet, dass Sie zugehörige Meisterinformation auf Seite 188 finden. Am entsprechenden Ort in den Mysterien führt sie das Symbol  A 26 zurück zur ursprünglichen Textstelle auf Seite 26.



ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die jeweilige Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Angroschs Kinder (RSH 4)
Arsenal	Aventurisches Arsenal
Basis	Das Schwarze Auge – Basisregeln
Efferd	Efferds Wogen (Q 2)
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne (RSH 5)
Geographia	Geographia Aventurica
Handelsherr	Handelsherr und Kiepenkerl (Q 4)
Katakomben	Katakomben und Kavernen (Q 5)
LCD	Liber Cantiones Deluxe
Licht und Traum	Aus Licht und Traum (RSH 7)
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas (RSH 1)
Nordlicht	Im Bann des Nordlichts (RSH 13)
Patrizier	Patrizier und Diebesbanden (Q 3)
Raschtul	Raschtuls Atem (RSH 4)
Ritterburgen	Ritterburgen & Spelunken (Q 1)
Roter Mond	Reich des Roten Mondes (RSH 11)
Schild	Schild des Reiches (RSH 9)
Schwarzer Bär	Land des Schwarzen Bären (RSH 10)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdA	Das Schwarze Auge – Wege der Alchimie
WdG	Das Schwarze Auge – Wege der Götter

WdH	Das Schwarze Auge – Wege der Helden
WdS	Das Schwarze Auge – Wege der Schwerts
WdM	Das Schwarze Auge – Wege des Meisters
WdZ	Das Schwarze Auge – Wege der Zauberei
Zoo-Botanica	Zoo-Botanica Aventurica

GASTHÄUSER UND TAVERNER

Bei der Erwähnung oder Beschreibung von Schänken finden Sie in Klammern Anmerkungen der Form "Q7/P5". Diese Kürzel geben Ihnen Hinweise auf *Qualität* und *Preis* dieser Gasthäuser. Die genannten Zahlen lassen sich in eine Skala von 1 bis 10 einordnen, so dass 5 eine durchschnittliche Qualität bedeutet, eine Kneipe mit Qualität 1 eine heruntergekommene Kaschemme ist und ein Gasthaus mit Qualität 10 auch den allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist im Verhältnis angemessen, wenn die Zahl dieselbe Größe hat wie die der Qualität. Ein Haus mit "Q3/P6" ist nicht nur von unterdurchschnittlicher Ausstattung, sondern auch noch deutlich überteuert, während "Q9/P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel, im Vergleich zu der gelieferten Qualität aber sehr günstig ist.

Diese Angaben werden bei Gasthäusern mit Übernachtungsmöglichkeit noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die Anzahl der verfügbaren *Schlafplätze* gibt. "S20" bedeutet also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können, wobei Ihnen überlassen bleibt, wie viele Einzel-, Doppel- oder Viererzimmer es gibt oder ob womöglich nur ein großer Schlafsaal vorhanden ist.





DAS UMKÄMPFTE TOBRIEN

GESCHICHTE TOBRIENS

VORZEIT

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

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

Bald nach dem Untergang der elfischen und trollischen Hochkulturen wird das Erscheinen des Riesen Gorbanor angesiedelt. Er soll dem ankommenden Volk der Al'Hani als Wächter gedient und alles Unheil von ihm ferngehalten haben. Man sagt, dass er sich beim Fall Ysil'elahs nach über tausend Jahren auf der Insel Sumus Kate im Yslisee niedergelassen und dort zum ewigen Schlaf gebettet hat. Die Druiden und einige abergläubische Menschen Tobriens glauben heute noch daran, dass Gorbanor einst wiederkehren werde, wenn Tobriens Not am Größten sei.«

—aus der Compilatio Historia Tobriae des Draconiter-Erzabts Eno Kariolinnen

Bis 5000 v.BF bewohnten die Trolle das Land zwischen Radrom und Misa. Überreste ihrer Bauwerke sind heute noch zu finden. Etwa 4100 v.BF siedelten Elfen in den Wäldern des Landes zwischen Trollzacken und Drachensteinen. Sie errichteten auf dem Yslisee die schwimmende Elfenstadt Isiriel die Marmorblaue. Um 2200 v.BF versank Isiriel nach einem Seebeben in einer gewaltigen Flutwelle.

AUFSTIEG UND FALL DER AL'HANI

Um 1600 v.BF erreichten tulamidische Siedler der Al'Hani das Gebiet nördlich der Trollzacken. Sie gründeten 1571 v.BF Bey-el-Unukh und 1518 v.BF War-Hunk. Das florierende Reich weckte den Neid der Nachbarn. Die Al'Hani kultivierten die Bedonblume und gründeten Siedlungen an den Stellen der

heutigen Städte Warunk, Shamaham, Altzoll und Lorsunk. Als der Diamantene Sultan *Sheranbil I.* 1016 v.BF die Unterwerfung der Al'Hani forderte, besänftigte Priesterkönigin Bilkis ihn, indem sie sich mit ihm vermählte. Die Bosparaner eroberten 872 v.BF nach der *Schlacht am Darpatbogen* War-Hunk und Bey-el-Unukh, das sie niederbrannten. Daraufhin zogen sie sich zurück. Nachdem sie War-Hunk zurückerobert hatte, gründete 868 v.BF Königin *Hashandru III.* in Ysil'elah das Königinnenreich Alhanien. Seit sie 811 v.BF wiederum Rommilys zerstören ließ und Bey-el-Unukh zurückeroberte, betrachtete Bosparan Alhanien als abtrünnige Provinz.

699 v.BF unterstellte sich Alhanien kampflös nach einem Jahrhundert der Konflikte Friedenskaiser Yulag. Beilunk wurde Hauptstadt des Königreichs Alhanien.

KÖNIGINREICH ALHANIE

Alhanien sah 569 v.BF im Garether Aufstand die Gelegenheit gekommen, die Unabhängigkeit vom Bosparanischen Reich durchzusetzen. Von fliehenden bosparanischen Siedlern nach der Ersten Dämonenschlacht profitierte das Königinnenreich in dieser Zeit ebenso wie vom Kulturaustausch mit den Goblins.

Der 444 v.BF von Yarum-Horas ins Königreich Ysilien entsandte Legat kam bereits auf dem Weg dorthin um, weshalb die alhanischen Königinnen weiterhin über ihre Untertanen herrschten. Die Tyrannenherrschaft des Thronräubers *Ama-gomer* 338 bis 325 v.BF beendete *Sildroyan der Schmied*. Jener schmiedete die Klinge *Schalljarß*, die seitdem als alhanische Insignie galt. Nach dem Alhanienfeldzug des Jel-Horas ab 303 v.BF wurde 301 v.BF das letzte Herrscherpaar, Merishja und Sildroyan, in Beylunk verbrannt. Die alhanischen Insignien, Schlangenstab und Schalljarß, gingen verloren. Viele Alhanier wurden über Taubrimora und Goblina nach Norden vertrieben. Das Königreich Ysilien wurde zum Herzogtum Tobrien, das neben Beylunk und Warrunc die bereits vorher an Bosparan gefallenen Alhani-Gebiete umfasste (👁️ 205 A).

DAS ERSTE HERZOGTUM TOBRIEN

Als 215 v.BF *Agnitha* den tobrischen Herzog heiratete, erlangte eine Urenkelin Merishjas wieder die Macht in den tobrischen Landen.

Herzogin Jaunava beehrte 32 v.BF gegen Murak-Horas auf und versagte ihm Hilfe gegen die Orks. Nach dem Sieg über die Schwarzpelze wandte sich Murak gegen das alhanische Herzogshaus. Es kam unter Mithilfe des Ordens der Göttlichen Kraft erneut zur Vertreibung der Al'Hani. Diese führte Hela-Horas fort, so dass nach dem *Fünften Exodus* ins Bornland um Bosparans Fall fast kein alhanisches Volk mehr in Tobrien lebte.



SIEDLERLAND TOBIMORIEN

Kaiser Raul löste 8 BF das Herzogtum Tobrien auf und ließ das freie Siedlerland Tobimorien ausrufen, das von Herzogs-Protektoren regiert wurde. Tobrien wurde allmählich besiedelt und Städte wurden errichtet: 10 BF Vallusa, 150 BF Mendena, 219 BF Ilсур und 290 BF Ysilia. Als 177 BF Vallusa von Goblins erobert wurde, war Kaiser Gerbald I. so erbost, dass er in einer einzigartigen "Landtschenckung" dem mächtigen, im Goblkampfbefehl erprobten *Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor* in der *Blutroten Bulle von Mendena* "all Laendereyen jenseytligh des Stromes Born" zugestand. 180 BF erreichte der Theaterorden Tobimorien, um das von Goblins verheerte Land zu befrieden. In der *Schlacht am Kevûn* ging das Löwinnenschwert Schalljarß verloren. In der Folgezeit wurden viele Burgen errichtet, etwa die Festungen bei Münzenberg, Liliengrund und Waldeneck.

274 BF löste nach dem Tod des kinderlosen Markgrafen von Drachenstein, *Ansvins Ornald VII.*, dessen Testament zugunsten des Theaterordens den unblutigen vierwöchigen 'Rübenkrieg' aus, in dem Tobimorien unter Führung des Herzogs-Protektors und Theaterreiters Jadvige von Hummergraben, dem Schwager es Verstorbenen, angriffen. Kaiser *Gerbald II.* entschied im *Drachenstein-erlass*, die Misa sei fortan die Grenze zwischen Tobimorien und dem Bornland – ein Urteil, das beide Seiten anerkannten. Als 'Puffer' dazwischen wurde Vallusa freie Reichsstadt.

Nach dem Bau der Burg auf dem Yslistein wechselte der Sitz der Herzogs-Protektoren in den kommenden Jahrhunderten oft zwischen Beilunk, Warunk und dem Yslistein. 290 bis 590 BF hielt die Besiedlung Tobriens fortlaufend an.

DAS ZWEITE HERZOGTUM TOBRIEN

522 BF errang Baron Jarlak von Ehrenstein nahe dem Kevûn in einer Höhle im Ebersberg die Klinge Schalljarß, das Schwert der Herrscher Tobriens, von den Goblins. Somit erfüllte Jarlak die druidische Prophezeiung, dass die nächsten Herren Tobimoriens von Sokramor der Gigantin herkämen, der Schwarzen Sichel. Kaiser Rohal erkannte dies und erhob Jarlak im selben Jahr zum Herzog von Tobimorien. Damit endete die Herrschaft der Herzogs-Protektoren. Ein Jahr später erlegte Herzog Jarlak den Mendensischen Eber. Dessen Hauer sind seitdem eine Insignie der tobrischen Herzöge der Familie Ehrenstein.

590 BF benannte der Sohn Jarlak des Waidmanns, der zauberkräftige *Yerodin*, Tobimorien in Tobrien um. 591 bis 595 BF geriet das Herzogtum zum Sammelbecken für Flüchtlinge der Magierkriege. Der Hofmagier Jarlaks, *Narniel von Nebachot*, konnte sogar Herzog *Yerodin* nach Monaten der Belagerung Ysilias vom Thron vertreiben. Viele Tobrier wurden magisch versklavt in Wälder, Minen und Steinbrüche geführt. Der Schwarzmagier wurde 595 BF von *Yerodin* dem Großen im magischen Duell erschlagen.

596 bis 601 BF gewann Tobrien an Bedeutung. 603 BF wurde Eslamsbrück zu Ehren des Kaisers gegründet. Als Folge des Junkeraufstands von 692 BF in Nordtobrien und Süd-Bornland erlangte 697 BF Vallusa mit dem *Ilсурer Edikt* die Unabhängigkeit. 755 BF sagte sich schließlich das Bornland vom Mittelreich los, Tobrien war kaum mehr als eine idyllische Randprovinz des Reichs.

DIE GESCHICHTE DER AMAZONEN IN TOBRIEN

Frühe Geschichte

Unter Priesterkaiser *Kathay Praiotin XI.* führte *Ayla al'Yeshinna* 413 BF eine Schar Kriegerinnen in den Raschtulswall, wo sie den Orden der *Achmad'sunni* (tul.: 'Töchter der Rache') gründeten und den Kampf gegen die Priesterkaiser aufnahmen. Einige Ordenskriegerinnen begaben sich 416 BF nach einer Vision in ihre tobrische Heimat und erbauten die Burg *Kurkum* in den nördlichen Beilunker Bergen, etwa 50 Meilen südlich von Shamaham. Als 431 BF der Kaiserdrache *Smardur* aus den Bergen nach Kurkum kam, forderte und bekam er eine der Frauen als Opfer. Da die Amazonen in der nächsten Schlacht triumphal siegten, verstanden sie dies als Zeichen Rondras. *Smardur* verlangte seitdem Opfer von den Amazonen, stand den Kurkumer Königinnen aber auch warnend und beratend zur Seite und griff in seltenen Fällen sogar in Schlachten ein.

Nach dem Ende der Priesterkaiser zogen sich die Amazonen 467 BF zurück. Ihr Volk wuchs, daher gründeten sie *Yeshinna* in den Drachensteinen. Die Beziehung des Kaiserdrachen *Apep* zu Burg und Amazonen ist unklar. Er duldete sie, wohingegen er andere Siedler meist vertrieb.

In den Magierkriegen 590 bis 595 BF starben viele Amazonen. Das prägte ihre Meinung zur Magie, der sie die Verluste zuschrieben. Hernach war es in Tobrien ruhig. Kurkum bot kaum Platz für das gewachsene Amazonenvolk. Ein Zweig der Kurkumer Linie gründete daher die Burg Löwenstein in den Bergen südlich von Mendena. Königin *Sophrina* verlegte zwischen 768 und 773 BF den Hochköniginnensitz nach Kurkum.

Jüngere Geschichte

Die Tochter Königin *Gilia von Kurkum*, *Yppolita*, bestieg 971 BF den Thron Kurkums. Ihre jüngere Schwester *Ulissa* stand ihr als Beraterin zur Seite, hegte aber Machtgelüste. Sie hängte ihr 976 BF einen Zölibatsverstoß an, bestieg den Thron und verbannte *Yppolita*. Der Amazone *Hana* befahl sie, *Yppolita* zu töten. Diese führte den Befehl nicht aus, *Yppolita* aber wurde zu einem Druiden gebracht und ihr Gedächtnis gelöscht. Erst 978 BF wurde sie von Abenteurern gefunden, die *Yppolita* nach Kurkum führten und *Ulissas* Komplott aufdeckten. Diese sollte *Smardur* geopfert werden, der sich aber in den nächsten zehn Jahren nicht zeigte. So wurde *Ulissa* verbannt. Hernach reformierte *Yppolita* die Regeln *Ayla al'Yeshinnas*, was ihr die Kritik der Amazonen *Keshal Rondras* und *Yeshinnas* einbrachte. Söhne wurden nicht mehr getötet, ebenso wurde die Haltung zur *Praios-Kirche* und zu Männern gelockert.

Ulissas 991 BF geborene Tochter absolvierte in *Donnerbach* das Noviziat der *Rondra-Kirche* und erhielt den Weihenamen *Ayla Ylarsil von Donnerbach*. Im Alter von 23 Jahren erfuhr sie, wer ihre Mutter ist. *Yppolitas* Tochter *Thesia Gilia* kam 996 BF zur Welt.

Der gierige Schwarzmagier *Xeraan* machte sich 998 BF mit der Illusion einer Schwarzen Göttin die Amazonen Kurkums gefügig. Nur Königin *Yppolita* durchschaute das Trugbild, wurde aber eingekerkert. Erst Abenteurer befreiten sie und vertrieben *Xeraan*.



Die Amazonen und Borbarad

1014 BF trat im Löwinnentempel Kurkums Ayla Ylarsil von Donnerbach ihren Dienst an. Königin Yppolita wusste von ihrer Abstammung und ließ sie schwören, Thesia Gilia Thronanspruch zu respektieren und zu wahren.

1015 BF scheiterte der Versuch einer Schergin Xeraans, sich als falsche Amazone auf Kurkum einzuschleichen und Pläne der Burg zu stehlen. Im **Phex 1016 BF** ereignete sich über Kurkum ein Rondra-Wunder, als eine sandfarbene Wolke in der Form einer liegenden Löwin über der Burg schwebte. Als Yppolita Tage später von einer Reise zurückkehrte, verwehte die Wolke. Die Königin versank im Gebet und zeigte sich anschließend melancholisch, als sie verkündete: "Meine Achmad'sunni, ihr seid die Besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben." Thesia Gilia folgte im **Tsa 1017 BF** dem Ruf Rahjas und verließ mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* Kurkum nach Norden, was einem Thronverzicht gleichkam. Yppolita schloss sie aber nicht von der Thronfolge aus.

Am **18. Rondra 1019 BF** weissagte *Nahema ai Tamerlein* Königin Yppolita den Tod in den nächsten Tagen des Namenlosen. Dies behielt Yppolita für sich. Schwermütig geworden, entsandte sie Ayla Ylarsil von Donnerbach, Thesia Gilia zu suchen. Am **20. Ingerimm 1019 BF** begann der Kampf der Amazonen gegen Borbarad. Burg Löwenstein wurde durch den Einsatz des Dämons Isyahadin erobert. Nur eine Amazone überlebte, die gefallenen spuken seitdem als ruhelose Geister. In der Nacht zum **1. Namenlosen 1019 BF** fiel Kurkum nach zehn Tagen Belagerung. Nur der Löwinnentempel nahm keinen Schaden und wurde zum ersten Sanktuarium der Schwarzen Lande. Die Hochgeweihte Ayla Ylarsil von Donnerbach überlebte, fand das geborstene Löwenschwert *Valaring* und setzte damit ihre Suche nach Thesia Gilia von Kurkum fort, der nun rechtmäßigen Hochkönigin. Am **5. Rondra 1020 BF** rief *Ayla von Schattengrund* Yppolita von Kurkum zur "Schutzheiligen der geduldigen Wacht und wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee" aus. Im **Rahja 1020 BF** fand Ayla Ylarsil Thesia Gilia und überreichte ihr *Valaring*. Als kurz darauf zwei Borbaradianer Thesia Gilia attackierten, fügten sich wundersamerweise die Bruchstücke der Klinge wieder zusammen. Auf den Vallusanischen Weiden ritt am **24. Praios 1021 BF** Königin Gilia Seite an Seite mit der bornländischen Gräfin *Thesia von Ilmenstein* und den legendären Geflügelten und besiegte im Zweikampf Karmoth, nachdem dieser das Schwert der Schwerter schwer verwundet und Herzog *Waldemar von Löwenhaupt* getötet hatte. Als am **23. Ingerimm 1021 BF** die *Dritte Dämonenschlacht* geschlagen wurde, führte Gilia als Hochkönigin die Amazonen in die Schlacht. Anschließend bestimmte sie Yeshinna wegen ihrer unmittelbaren Nähe zu Tobrien zum neuen Hochköniginnensitz. Das Schwert der Schwerter stiftete den *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita*, der fortan Ostdarpatien, Tobrien und Weiden schützte.

JÜNGERE GESCHICHTE

Nachdem er sich **902 BF** zum Kaiser des Mittelreichs ausgerufen hatte, musste Herzog *Kunibrand von Ehrenstein 909 BF vor Graf *Tedesco von Perricum* ins Bornland fliehen. Unterstützt von *Rhaljawa von Hummergarben* und Geldern Königin *Amenes II.* kehrte er **914 BF** zurück und sicherte sich in den Wehrheimer Akkorden große Teile des Mittelreichs. Bei Es-lamsbrück kam es **920 BF** zur Entscheidungsschlacht, bei der Kunibrand in der Tobimora ertrank. Tobrien war ohne Herzog, bis Kaiser Perval **933 BF** *Silbahart den Starken*, einen entfernten Vetter Kunibrands, zum Herzog Tobriens ernannte. **981 BF** folgte Herzog *Kunibald Frankwart von Ehrenstein* seinem Vater *Odo Frankwart* auf den Thron. Kaiser Retos Reichsgrundreform löste **982 BF** die Grafschaften Beilunk und Warunk als eigenständige Markgrafschaften aus dem Herzogtum. **1003 BF** wurden im *Zweiten Zug der Oger* Ysilia zerstört und weite Teile der Landgrafschaft verwüstet. Mendena war während des Wiederaufbaus Ysilia die Hauptstadt Tobriens, bis das tobrische Herzogshaus am **25. Boron 1018 BF** ins wieder errichtete Ysilia zurückkehrte. Dort heirateten am **7. Firun 1019 BF** *Efferdane vom Eberstamm*, die Nichte des Koscher Fürsten, und *Bernfried von Ehrenstein*, der tobrische Thronfolger.*

DIE INVASION

Die Flucht einiger Answinisten aus dem Gefängnis auf Rulat ab dem **11. Tsa 1019 BF** stellte den Auftakt zur borbaradianischen Invasion Tobriens dar. Am **18. Ingerimm** näherten sich Schiffe und Ma'hay'tamim von Rulat aus dem Festland. Tags darauf landeten in Sardosk Söldner an. Am **20. Ingerimm** eroberten 2.000 Söldner Mendena. Ein nagrachscher Freipfeil tötete Herzog Kunibald. Die Amazonen Löwensteins, die bei der Verteidigung der Stadt halfen, wurden niedergemacht. Ihre Burg fiel ebenfalls an Borbarad, nur eine Amazone überlebte. Tags darauf nahmen 300 Söldner mit einigen Karakilim Ilsur, schlugen ihre Lager in Rallerfeste und Keilerau auf und plünderten das Umland. Lücken in den eigenen Reihen füllten sie mit Überläufern und Untoten. Niemand ahnte im Frühsommer, dass es die vielen mythischen Stätten waren, die Borbarad dazu bewegten, Tobrien zum Ort seiner Invasion zu wählen.

Vom **28. Ingerimm** bis zum **1. Rahja** hissten 200 Söldner auf Rulat und Tisal das schwarzrote Dämonenkronenbanner. Eine Woche später fielen Muschelstrand, Südwall, Föhrenhain, Schwarzbuckel, Quellensprung und Zossberg.

Das Heer wandte sich nun Kurkum zu. Am **16. Rahja** nahm es Shamaham ein und begann vier Tage später die Belagerung der Amazonenburg. Dort unterlag Amazonenkönigin *Yppolita* am **1. Namenlosen** Nirraven, während der Drache Smardur bei der Verteidigung die Burg vernichtete und im eigenen Feuer starb.

So befanden sich **Ende Rahja** die ganze Grafschaft Mendena, Teile von Misamund und der Osten der Markgrafschaft Beilunk in der Hand der Borbaradianer. Bald noch fielen Tirandur und Alst. In Beilunk sank die *Stern von Beilunk* beim Stapellauf und versperrte fortan die Hafeneinfahrt für größere Schiffe – ein Drittel der Flotte war manövrierunfähig. An den **Namenlosen Tagen** verschaffte ein Magnum Opus der Nekromantie den Borbaradianern die Macht über ein Untotenheer.



Kurz darauf nahmen **Anfang Praios 1020 BF** anlandende Söldner Firunsschilfen. Während im Süden Saldersand fiel, ließ das Bergkönigreich Lorgolosch Flüchtlinge nach Beilunk passieren und bereitete Schatodor auf die Verteidigung vor. Unter schweren Verlusten erreichten Rondrianer unter *Ayla von Schattengrund* am **27. Praios** Beilunk. **Anfang Rondra** marschierte die Kaiserlichen nach Warunk, während die Borbaradianer bis vor Eslamsbrück vorstießen. Beilunks Markgräfin *Gwidûhenna* hielt ihre Truppen zurück. Ayla von Schattengrund protestierte erfolglos. Sie brach am **22. Rondra** Richtung Warunk und Eslamsbrück auf. Unterdessen sammelten sich bei Ysilia Söldner, Ritter und die Landwehren Nord-Ysiliens, Teilen Tobimoriens, Osterfeldes und der Drachensteine. Prinz Bernfried schickte keinen Entsatz nach Eslamsbrück. Dort

hatten sich am **14. Rondra** 3.000 Streiter gesammelt. Diese unterlagen am **29. Rondra** in der **Schlacht von Eslamsbrück** unter *Walpurga von Weiden*, *Dietrad von Ehrenstein* und *Saldor Foslarin* dem Feind unter *Lutisana von Ferricum* und *Murak di Zeforika*. Neben Prinz Dietrad starben *Bosper von Bergenhus*, *Arve vom Arvepass* und *Wallmir von Stjringen*. Die Rondrianer unter Ayla von Schattengrund hatten es nicht rechtzeitig nach Eslamsbrück geschafft. Nach einem Gefecht in Rauffenberg drangen die Borbaradianer nun nach Wangelwilden und Warunk vor. In Mendena ernannte sich **Anfang Efferd Arngrimm von Ehrenstein** als Erbe 'Kaiser' Kunibrands zum Herzog, legitimiert durch die Hauer des Mendenischen Ebers und von Borbarads Gnaden, und forderte die Unterwerfung des tobri-schen Adels.





Der Schwertzug wider Borbarad

Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand bereitete ab dem **12. Rondra 1020 BF** den bald *Blutbanner* genannten Schwertzug vor. Am **2. Hesinde** verließ er schließlich mit rund 200 Mann Wehrheim. Ab der Überquerung des Radroms am **1. Firun** stieß der Schwertzug bis zum **15. Firun** an die Tobimora vor. Eslamsbrück erreichte er unwissend, dass die Stadt gefallen war, konnte aber die Baustelle des Pandämoniums ausmachen.

Bis **Anfang Tsa** griff der Schwertzug zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora Karawanen an und kaperte Treidelflöße, während er beständig dem Feind auswich, was zu Unmut bei den Rondrianern führte. Am **9. Tsa** wurde der Schwertzug entdeckt. Es folgte ein dreitägiges Scharmützel, in dem erstmals eine Dämonenkronenstandarte erbeutet und eingeschmolzen werden konnte.

Nachdem das Blutbanner am **15. Tsa** auf erste Auswirkungen des Omegatherions gestoßen war, fügte ihm dieses schwere Verluste zu, die bis zum Monatsende Verformungen am Körper der Schwertzügler nach sich zogen. Am **1. Phex** ließ sich die Inquisitorin *Solaria Praiosstolz* daher den linken Arm amputieren. Ihr folgten viele Streiter, die sich dämonisch verseuchte Körperteile entfernten. Die Versehrten, fast vierzig Mann, schickte man nach Beilunk, bevor man zum Sturm auf Ilsur ansetzte. Der Schwertzug eroberte Burg Klippenstein, den Hafen und die Heiligen Quellen der Peraine. Rondrasil forderte über ein Wunder Entsatz aus Perricum an, während die Borbaradianer ab dem **1. Peraine** die Stadt belagerten. Erst im Sommer brachte eine Bireme Entsatz. Rondrasil Löwenbrand verließ auf dem Schiff die Stadt, um dem Schwert der Schwerter zu berichten. Die übrigen Kämpfer hielten seitdem unter Tharleon von Donnerbach Teile von Ilsur.

Am **2. Efferd** hatte die Evakuierung Warunks begonnen, das am **16. Efferd** im Kampf gegen die scheinbar unverwundbare *Legion von Yaq-Monnith* und den untoten Drachen *Rhazzazor* fiel. In der unentschiedenen *Schlacht bei Viereichen* am **5. Travia** entrann Prinz Bernfried dank dem Eingreifen seines firunheiligen Ahns Jarlak nur knapp dem Tod.

Der Zug der Edlen

Nachdem Borbarads Rückkehr bekannt geworden war, sammelten sich **Mitte Efferd 1020 BF** im Lieblichen Feld entschlossene Freiwillige. Von **Ende Travia** bis **Anfang Boron** zog der *Zug der Edlen*, insgesamt Truppen von etwa Regimentsstärke, durch Almada nach Tobrien. Auf dem Weg hatten sich ihnen Anergaster und Mittelreicher hinzugesellt, sodass bei Ankunft in Tobrien etwa 700 Streiter versammelt waren. Sie blieben unter hohen Verlusten in Tobrien und wurden vor der Dritten Dämonenschlacht noch durch das *Bethanische Corps* der Horaslegion unter *Cusimo von Grangorien* auf Regimentsstärke erhöht.

Am Septahengon auf den Yslihöhen beschwor Borbarad ab **Travia** das Omegatherion, die im Namenlosen Zeitalter zer-schlagene Vielleibige Bestie. Wenig später führte ein Erdbeben am **20. Travia** zum Tod vieler tobrischer Druiden, die sich auf Sumus Kate getroffen hatten. Ende des Monats offenbarte sich der Schwarzmagier *Xeraan* und rief sich zum 'Unumschränkten Herren der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum sowie deren Schätze und Herrn der unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith' aus. Er erwähnte Borbarad mit keinem Wort.

Anfang Boron kündigte sich der schlimmste Winter seit Menschengedenken an. Während der Süden der Mark Osterfelde und Burg Praske **Ende Boron** nach dem Verrat des Markverwe-sers *Rondradan von Streitzig* fielen, zog sich Reichsbehüter Brin mit seinem Heer nach Ysilia zurück. Die Kämpfe in Tobrien kamen im harten Winter zum Erliegen. Beide Seiten befestigten ihre Stellungen und warteten den Frühling ab. Kaiserliche, Herzogliche und das Liebfelder Kontingent waren in Ysilia versammelt, darpatische, almadanische und albernische Truppen in der Grafschaft Trollzacken. Die Schwarze Horde stand in Falkenberg, Kummersfelden, Nevelung, Viereichen, Künßberg sowie in Misamündel, Warunk und Praske. Kultisten sammelten sich in den Yslihöhen und brachten das Verderben der Nachtblauen Tiefen über den See, indem sie einem Ma'hay'tam den Übergang ermöglichten. Tobriens Gewässer froren trotz kältester Temperaturen nicht zu. Die Einsatzheere in Darpatien litten unter der Blauen Keuche und Fahnenflucht. Ayla von Schatten-grund besiegelte am **1. Hesinde** die Bannbulle vom zwölfheiligen Blute gegen Borbarad und seine Diener.

Als am **4. Tsa** bei Warunk Untote nach Sensenhöh vorstießen, wurden sie von den Albernern zurückgeschlagen, die sich ihrerseits abends vor Hummeriern aus dem Radrom zurückziehen mussten. 1.500 borbaradianische Söldner überrannten am **5. Tsa** die Verteidiger in Rechthag und erreichten am Tag darauf Ostenklotz. Ein dämonischer Sturm verwüstete am **6. Tsa** Altzoll, versprengte die Verteidiger und verheerte außerdem den albernischen Entsatz im Osten. Als am **7. Tsa** statt den Albernern ein borbaradianisches Heer vor Altzoll erschienen war, desertierten die 300 Verteidiger. Derweil drangen am **8. Tsa** die Feinde aus der Wettersklamm hervor und eroberten die Ogermauer. Ein zweiter Flügel des Schwarzen Heers stieß auf Warunk vor, scheiterte aber darin, die versprengten Albernier zu vernichten. In der Folge fiel jedoch das Radromtal an Borbarad. Die Reichstruppen zur Sicherung der Landgrafschaft Trollzacken wurden noch bis **Mitte Tsa** aufgerieben. Am **12. Tsa** traf Helme Haffax in Tobrien ein und übernahm den Oberbefehl über die Schwarzen Horden. Ein kleiner borbaradianischer Heerwurm unter Yelnan von Dunkelstein zog am **13. Tsa** bei Nordweide und Ebelried die Aufmerksamkeit auf sich, indem er durch Illusionszauberei größer erschien. Daraufhin brachen das Heer des Reichsbehüters und die Rondrianer dorthin auf. Die Borbaradianer stießen am **14. Tsa** unter Helme Haffax beiderseits nach Ysilia vor. Bis zum Mittag des nächsten Tages war die Stadt umschlossen, verweigerte aber die Kapitulation, während das irregeleitete Heer des Reichsbehüters in mehreren Scharmützeln zum Fuß der Schwarzen Sichel abgedrängt wurde. Am **16. Tsa** begann der Sturm auf Ysilia. Mit einer Dämonenarche lenkten die Borbaradianer vom Yslicsee aus die Verteidiger ab. Diese vernichteten zwar den Ma'hay'tam, mussten sich



aber auf den Yslisten zurückziehen. Nach erbitterten Kämpfen wurde Ysilia am **18. Tsa** erobert. Galotta benannte es in Yol-Ghurmak um.

Als **Ende Tsa** der Vormarsch der Borbaradianer gen Westen stoppte, waren weite Teile Ysiliens an sie gefallen. Bewegungen auf Vallusa hin konnten ausgemacht werden. Der tobrische Widerstand sammelte sich in Perainefurten am Fuß der Drachensteine, während das kaiserliche Heer weiterhin einen Kriegshaufen der Borbaradianer durch Nordtobrien verfolgte.

Eine tobrische Gesandtschaft brach am **1. Phex** ins Tal der Türme in den Drachensteinen auf, um mit *Apep* Kontakt aufzunehmen. Einige Tage später trat in Perainefurten ein zwölfgöttliches 'Konzil wider die Finsternis' zusammen und verhinderte mit einem Bannfluch das Zusammenwachsen des Omegatherions. Rhazzazor und Xeraan ließen **Mitte Ingerimm** viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben. In Nordtobrien versuchte das kaiserliche Heer weiter, die Schwarzen Horden in eine Entscheidungsschlacht zu zwingen.

Am **1. Namenlosen** vereitelte ein Praios-Wunder die Eroberung Beilunks. Der Answinist Paske von Rosshagen kam dabei ums Leben.

Am **24. Praios 1021 BF** kam es endlich zur *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*. Kaiserliche und loyalistisch-bornländische Streiter trafen auf borbaradianische und 'notmärkische' Kämpfer. Niemand siegte, aber Borbarads Vormarsch wurde erstmals aufgehalten. Herzog Waldemar von Weiden fiel im Kampf gegen Karmoth, aber das aufständische notmärkische Heer löste sich auf. Danach herrschte im **Rondra** Stillstand auf dem darpatischen und nordtobrischen Kampfplatz. Das kaiserliche Heer wurde nach Wehrheim verlegt. Ab dem **15. Rondra** trug man auf der Zwölfgöttertjoste zur Kür des Heermeisters der Rondra-Kirche auf Geheiß Aylas von Schattengrund die Sieben Magischen Kelche zusammen, aus denen am **4. Efferd** das Schwert *Siebenstreich* entstand, das *Raidri Conchobair* übergeben wurde. Ab dem **28. Efferd** errichteten die Schwarzen Horden Befestigungen in Schwarzer Sichel und Trollpforten. Unter Einsatz von Dämonen wurde die Ogermauer über die nächsten fünf Monate zum Wall des Todes ausgebaut. Als Zeichen des Widerstands fand in Ebelried am **26. Travia** das Drachenstein-Turnier statt. Im **Boron** handelten *Storko von Gareth* und Bernfried von Tobrien einen Beistandspakt mit dem Drachen Apep aus, der daraufhin Markwart der Drachensteine und Heerwart Tobriens wurde. 'Kaiser' Galotta wiederum stiftete im **Tsa** mit der Ernennung verschiedener Fürsten und Herzöge seines noch zu erobernden Reichs Verwirrung.

Am **7. Phex** scheiterte ein Anschlag des Borbaradianers Gwendion von Nevelung auf Herzog Arngrimm. Galotta stand Arngrimm bei, der darauf dessen loyaler Vasall wurde. Am **10. Phex** verlegte er seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak. An diesem Tag besiegten fürstlich darpatische Banner und Freiwillige ein Borbaradianerheer am Arvepass. Im besetzten darpatischen Aschenfeld ließ der Borbaradianer und ehemalige Answinist *Gero von Hartheide* am **14. Peraine** tobrische Flüchtlinge töten und 'in den Endlosen Heerwurm rekrutieren'. **Mitte Peraine** vereinigten sich darpatische und garetische Banner am Arvepass, den sie in der Folgezeit bewachten. Die Festung Kleinwardstein fiel am **26. Peraine** an die Borbaradianer, die so den Sichelstieg kontrollierten und das Freie Tobrien vom Rest des Reichs abschnitten.



Die Geschichte der Zwerge in Tobrien

Seit etwa **2050 v.BF** lebten die Zwerge der Kinder Curobans in den damals noch nicht besiedelten Beilunker Bergen, wo sie die Hallen von Lorgolosch und die Stadt Schatodor errichteten. Den feuerfunkelnden Diamanten nach, die sie dort im Gebirge fanden, nannten sie sich fortan Brillantzwerg. Die Folgezeit brachte keine wichtigen Ereignisse für das Volk der Brillantzwerg. Sie zogen vereinzelt aus und versuchten ihr Glück, in ihrer Heimat aber blieb es ruhig, selbst mit den benachbarten Grolmen schien man auszukommen. Die Ruhe endete, als **1021 BF** Borbarads Dämonenhorden nach vielmonatiger Belagerung das Königreich Lorgolosch eroberten und die Brillantzwerg zum Exodus aus Schatodor zwangen. Große Teile Lorgoloschs wurden mit flüssigem Gestein geflutet. Bergkönig Omgrasch dankte ab und blieb zurück.

König Brin von Garetien fiel am **21. Ingerimm** einem Attentat Galottas zum Opfer. An den beiden nächsten Tagen wurde schließlich die *Schlacht an der Trollpforte*, die *Dritte Dämonenschlacht* geschlagen: Das Heer der verbündeten Reiche eroberte unter schweren Verlusten den Wall des Todes, die Gezeichneten drangen zu Borbarads Feldherrnhügel vor und verhinderten einen katastrophalen Sphärendurchbruch. Siebenstreich zerschmetterte die Dämonenkrone, deren Splitter in alle Himmelsrichtungen flogen. Borbarad wurde ans Ende der Zeit in den Rausch der Ewigkeit geschleudert. Borbarads Vernichtung und die Auflösung seiner Pakte verursachten



aventurienweit Sphärenerschütterungen, Verschiebungen von Kraftlinien und magische Phänomene, die erst in den nächsten Monaten abklängen.

ПАХ БОРБАРАДС ЕПДЕ

Die Schergen der Dämonenkrone waren zum Zeitpunkt der Dämonenschlacht bis an die Kammhöhen der Schwarzen Sichel und der Trollzacken vorgestoßen und hatten das gesamte Hinterland der Südküste erobert, während sie im Norden auf Höhe von Ebelried standen. Rund 50.000 Menschen waren aus Tobrien in die Kernprovinzen des Mittelreichs oder in das Bornland geflohen, weitere 20.000 waren umgekommen.

Nach Borbarads Verschwinden begannen die Mächtigen Schwarz-Tobriens, die Grenzen 'ihrer' Reiche zu ziehen und das Land neu zu ordnen. Am 24./25. **Ingerimm** vermochten Helme Haffax' militärischer Sachverstand und Rhazzazors endloser Heerwurm, die Verbündeten bis vor den Wall des Todes zurückzuwerfen, der nun weiße und schwarze Lande trennte.

Ein Heerzug, der von Trallop aus **Mitte Phex** nach Tobrien aufgebrochen war, traf nach vielen Schwierigkeiten am 10. **Rahja** geschwächt vor Yol-Ghurmak ein. In der Schlacht wurden die Weidener dezimiert und zurückgeworfen, einige Ritter des Ordens der Silberfalken liefen sogar über. Im **Praios 1022 BF** jedoch befreiten Kämpfer Herzog Bernfrieds die Feste Kleinwardstein, und im **Efferd** wurden in Schwarzer Sichel und Trollzacken Befestigungen und vorgeschobene Posten ausgebaut. Am 9. **Travia** scheiterte Galottas erneuter Luftangriff auf das Mittelreich an den Greifen auf den Gipfeln der Schwarzen Sichel und der Trollzacken.

In Warunk hingegen traf **Mitte Travia** auf verschlungenen Wegen die erste Theriak-Lieferung aus Glorania ein. Im **Firun 1022 BF** wurde ein Angriff auf das eingeschlossene Ilsur vereitelt. Nur ein Viertel aller Verteidiger hielt nun noch Wacht im Nordosten des Herzogtums. In diesem Winter kam es zu mehreren kleineren Schlachten, die meist die Heptarchen für sich entschieden. Vom 2. bis zum 7. **Ingerimm** wurde Heidlingen befreit.

Ein Überfall der tobrischen Diener Sumus auf die Baustelle des Pandämoniums bei Eslamsbrück schlug **Mitte Ingerimm** fehl. **1022 und 1023 BF** errichtete der Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita unter *Gunter von Greifenfels* Befestigungen und Stützpunkte rund um die besetzten Gebiete Tobriens und Darpatiens, um die Grenzen zu sichern und Attacken ins Land der Feinde zu führen.

Der Klosterbau zu Erlschwerd

Das Zwölfgöttliche Konzil beschloss am 30. **Tsa 1022 BF**, in Erlschwerd das Wehrkloster Göttertrutz zu errichten. Es sollte von allen Kirchen finanziert und in die Obhut der Brüder und Schwestern vom Bund des Wahren Glaubens gelegt werden. *Pagol von Gratenfels*, Wahrer der Ordnung Mittellande, segnete am 1. **Peraine** als erster Kirchenvertreter das vorgesehene Klostergelände. In den kommenden Monaten taten es ihm Vertreter der übrigen elf Kirchen gleich. Zwölf schützende Bannstelen der Praios-Kirche wurden am Tobimora-Ufer errichtet. **1028 BF** wurde das Kloster Göttertrutz schließlich eingeweiht.

Der tobrische Herzog berief am 18. **Phex 1023 BF** den Kronrat ein. Dabei überbrachte die Druidin *Xindra von Sumus Kate* eine Warnung des schlafenden Riesen *Gorbanor*. Durch das Eingreifen Apeps konnte ein Ritual Galottas verhindert werden, der den Erdriesen wecken und gegen die Männer des Herzogs schicken wollte. Die Trollaxt Karfunkelspalter war der hohe Preis, den Tobrien für Apeps Unterstützung zahlen musste. Doch der Drache hält seitdem Wort. Karfunkelspalter, die einzige Waffe, die ihm schaden könnte, bewahren seitdem die Amazonen Keshal Yeshinnas für Apep auf. Der Heermeister der Rondra-Kirche, Rondrasil Löwenbrand, versammelte Kämpfer zur Befreiung des Sichelstiegs.

RÜCKERBERÜGGEN

Ende Praios 1024 BF bezogen die Nordmärker Flussgarde, Riedenburger Ritter, Kämpfer des Ordens vom Heiligen Zorn Rondras, garetische Gebirgsjäger und Freiwillige Stellung am Arvepass. Die dortige darpatische Grenzgarde übernahm die Führung. **Anfang Rondra** wurde so der Feind an der Überschreitung des Passes gehindert. Nachdem das *Efferdhorn* **Ende Efferd** von Rethis nach Vallusa gebracht worden war, wurde mit seiner Hilfe in der Folgezeit die Dämonenarchie Gezeitenspinne vernichtet. Weidener Freiwillige, Rondra-Ritter der Orden der Hohen Wacht und der Schwerter zu Gareth sowie Kämpfer des neuen Tobrisch-Weidener Regiments *Prinz Arlan* eroberten am 1. und 2. **Rahja** den Sichelstieg, als sie bei Meilersruh in Eisenrath die Borbaradianer schlugen. Auf den Überresten des Ysilischen Tors in Ebelried wurde am 1. **Praios 1025 BF** eine geweihte Greifenstatue als wachendes Zeichen des Praios errichtet. In der dritten Schlacht um den Kleinwardstein wurde die Festung am 8. **Rondra** fast gänzlich zerstört. Landgräfin *Yandelind von Spogelsen* starb, der Herzog setzte seinen Sohn und Thronfolger *Jarlak* als neuen Landgrafen und Baron *Reckhart von Spogelsen* als dessen Vogt ein. Die tobrischen Truppen wurden **Ende Rondra** zusammengezogen und gen Osten gesendet, die Grenzen geschlossen.

Der Herzog zog **Mitte Efferd** samt Sohn, Hofstaat, dem größten Teil des Drachensteinrats und zwei Bannern Leibgarde nach Burg Drachenhaupt. Zum **Monatswechsel Tsa-Phex** drangen kaum noch Nachrichten aus dem Herzogtum ins restliche Reich. Wer hinein wollte, brauchte Passierscheine, hinaus gelangte niemand. In Nordtobrien rückten am 4. **Peraine** 2.000 Mann unter *Pjotr Kariljew*, *Tremal von Dunkelstein* und *Wenzeslaus von Eisenrath* von Schwürzhofen und Vallusa in die Grafschaft Misamund ein. Sie erhielten Unterstützung von horasischen und bornischen Schiffen und eroberten die Stadt Usnadamm, die Ardaritenfestung bei Vallusa und Teile der tobrischen Grafschaft Misamund. Aus Kavernen bei Mendena wurden **Mitte Ingerimm** Reliquien des mendenischen Praios-Tempels geborgen und nach Perainefurten gebracht.

Ende 1026 BF versuchte Rhazzazor mit dem Untoten Heerwurm erneut, den Schutzbann über Beilunk zu brechen: Der Hochmeister der Bannstrahler, Ucurian Jago, verlor dabei sein Leben, aber das Arcanum Interdictum wirkte und ließ Rhazzazors Macht schwinden. Der Belagerungsring um die Stadt konnte in der Folge endlich gesprengt werden.



Herzogin Walpurga von Weiden ehelichte **1027 BF** Herzog Bernfried von Tobrien auf dem Sichelstieg. Beide Herzogtümer blieben autonom, die Erbfolge wurde nicht angetastet.

Im **Peraine** ließ Dämonenkaiser Galotta große Teile Ysilias in seine fliegende Festung verbauen und diese gen Gareth fliegen. Im folgenden Jahr des Feuers wurde nicht nur am **30. Peraine** Emer von Gareth nach Warunk verschleppt, sondern fielen auch am **29. Peraine** Galotta und am **15. Phex 1028**

BF Rhazzazor, wodurch Tobrien neu verteilt werden konnte.

So eroberte am **2. Rahja** Helme Haffax mit der Dämonenarche Boransdorn Südwall, wohingegen sein Angriff auf Mendena zwei Tage später scheiterte. Iradon Kolenfeld eroberte am **6. Rahja** nahezu kampflos Shama-ham, so dass am **10. Rahja** das ganze Gebiet östlich der Beilunker Berge Helme Haffax unterstand. Bei Valdahon vernichteten am **19. Rahja** maraskanische Truppen einen Heerhaufen der Warunkei. Unterdessen wehrte Xeraan die Versuche des Fürstkomturs, Mendena einzunehmen, magisch ab. Am **5. Praios 1029 BF** stoppte der Marsch der Maraskaner auf Warunk nach heftigen Albträumen. Die Streiter zogen sich nach Valdahon zurück.

Zur gleichen Zeit wurde die Belagerung Mendenas aufgelöst und Helme Haffax sammelte seine Truppen bei Salvunk. Am **17. Praios** rief das Herzogtum Tobrien alle Freien zu den Waffen. Kaiserin Rohaja und Herzog Bernfried brachen am **17. Rondra** an der Spitze eines Heers gen Tobrien auf. Dort hielten beide am **20. Efferd** auf den Vallusanischen Weiden eine Heerschau, um tags darauf in Xeraanien einzufallen. Am **24. Efferd** wurde die Festung Wolfenstein belagert, am **29. Efferd** Burg Misamôr genommen. Helme Haffax eroberte unterdessen Mendena und rief das Fürstprotectorat Tobimora aus. Im **Travia** starb Xeraan und wurde die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith vernichtet. Ein geeinter Heerzug von Herzog Bernfried und Kaiserin Rohaja eroberte die Grafschaft Misamund und am **14. Travia** Ilsur. Gräfin *Wendrewka von Misamund* kam kurz danach ums Leben, ihre Tochter *Merishja* folgte ihr nach. Herzog Bernfried festigte bis **Boron** die Herrschaft über das zurückeroberte Land, während der kaiserliche Hof per Schiff zurück reiste.

Während vom **1. bis zum 7. Rondra 1031 BF** die 'Große Tobrische Warenmesse' in Yol-Ghurmak stattfand, plante Ayla von Schattengrund einen Schwertzug auf Warunk. Sie schloss da-

für Bündnisse mit der Phex-Kirche, den Golgariten und dem Orden der Grauen Stäbe. Als Anfang **Boron** der Donnersturm nach Warunk vordrang und dem Omegatherion ein Ende bereitete, starb auch Emer von Gareth, die dort nach Kräften verhinderte, dass die Bestie ausbrach. Ein Vorstoß des Fürstkomturs auf Warunk wurde durch den Thargunitoth-Splitter abgewehrt. Die Truppen des gefallenen Golgaritengründers

Lucardus von Kémet wurden dabei von den Mactaleänata stark geschwächt. Dessen Vorhaben, in der Rabenmark Verbündete und Fleisch für den Untoten Heerwurm zu finden, scheiterte an den Mitgliedern des Nekromantenrats *Murak di Zeforika*, *Aluris Mengreyth* und *Chayka Gramzahn*. Auch *Leonardo der Mechanicus*, Heptarch von Yol-Ghurmak, schlug ein Bündnis aus, und ein Überfall auf den Westen Transysiliens wurde im **Frühjahr** von Anngrimm von Ehrenstein vereitelt.

Anfang 1032 BF hatte sich die Nekromantenherrschaft über die Warunkei normalisiert, der Rat aber blieb geschwächt. Im **Peraine** sandte Helme Haffax Kaiserin Rohaja eine Kriegserklärung.

Er gab dem Mittelreich bis **1037 BF** Zeit, sich zur finalen Schlacht vorzubereiten. Die Kaiserin ließ kundgeben, dass man jederzeit zum Tag der Entscheidung bereit sei. Graf *Siegshart von Ehrenstein* befreite im

Tsa mit einem Schwertzug, für dessen Unterhalt er sich verausgabt hatte, den Westen der Mark Beilunk. Am

20. Peraine wurde Warunk von tapferen Helden und dem Schwertzug Ayla von Schattengrunds befreit. Einige Mitglieder des Nekromantenrats flohen nach Eslamsbrück, bis Helme Haffax am **25. Peraine** Rauffenberg besetzte, so dass der Nachzügler Lucardus von Kémet Eslamsbrück nicht mehr erreichen konnte. Dieser eroberte schließlich **Anfang Ingerimm** Altzoll, während Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* in Warunk einzog. Die endgültige Befriedung und der Wiederaufbau der Stadt Warunk dauerten bis zum **Travia 1034 BF** an, was einerseits der Materialknappheit und dem Ausbruch von Seuchen, vor allem aber diversen dämonischen Angriffen rätselhaften Ursprungs geschuldet war.

Im **Rahja 1032 BF** zog *Leatmon Phraiop*, der Patriarch der Peraine-Kirche, mit elf Geweihten, einigen Gehilfen und Beschützern in die Fürstkomturei Tobimora, um dort bei Aussat- und Ernte-Arbeiten zu helfen. Im **Praios 1033 BF** kam der Bote des Lichts, *Hilberian Praiogriff II*, als Pilger nach Beilunk und verkündete dort zum Jahresbeginn, dass die Stadt wieder sicher sei, und er ließ den mächtigen Gong der Stadt wieder ganz normal zu schlagen.



Bernfried von Tobrien



ZEITTADEL TOBRIEN

- Vorzeit (bis 5000 v.BF):** Trolle leben zwischen Radrom und Misa.
- um 4100 v.BF:** Elfen siedeln in den Wäldern zwischen Trollzacken und Drachensteinen, sie errichten die Stadt Isiriel die Marmorblaue im Yslisee.
- um 2200 v.BF:** Isiriel versinkt nach einem Seebeben.
- um 1600 v.BF:** Die ersten Al'Hani erreichen Tobrien und lassen sich nördlich der Trollzacken nieder.
- 1571 v.BF:** Gründung Bey-el-Unukhs (Beilunks).
- 1518 v.BF:** Gründung War-Hunks (Warunks).
- 872 v.BF:** *Schlacht am Darpatbogen:* Eroberung War-Hunks und Bey-el-Unukhs durch die Bosparaner.
- 868 v.BF:** Gründung des Königinnenreiches von Alhanien in Ysil'elah.
- 699 v.BF:** Alhanien unterwirft sich Friedenskaiser Yulag. Beilunk wird Hauptstadt des Königreichs Alhanien.
- 444 v.BF:** Yarum-Horas benennt das Königreich Alhanien in Königreich Ysilien um.
- 338 bis 325 v.BF:** Tyrannenherrschaft des Thronräubers Amagomer.
- ab 303 v.BF:** *Alhanienfeldzug* des Jel-Horas.
- 301 v.BF:** Tod der letzten Alhanier-Königin Merishja auf dem Scheiterhaufen. Gründung des Herzogtums Tobrien.
- 32 v.BF:** Herzogin Jaunava begehrt gegen Murak-Horas auf, erneute Verteilung der Alhanier.
- 8 BF:** Kaiser Raul hebt das Herzogtum Tobrien auf und ruft das freie Siedlerland Tobimorien aus, dem Herzogs-Protektoren vorstehen.
- 10 BF:** Gründung Vallusas.
- 150 BF:** Gründung Mendenas.
- 180 BF:** Der Theaterorden erreicht Tobimorien, um das Land von Goblins zu befreien.
- 219 BF:** Gründung Ilkurs.
- 225 BF:** Gründung Mendenas.
- 274 BF:** Der *Drachensteiner* Kaiser Gerbalds II. legt die Grenze zwischen Tobrien und dem Bornland fest.
- 290 BF:** Gründung Ysilias auf den Trümmern Ysil'elchs.
- 522 BF:** Jarlak von Ehrenstein wird von Rohal dem Weisen zum Herzog von Tobimorien ernannt.
- 590 BF:** Herzog Yerodin nennt Tobimorien in Tobrien um.
- 595 BF:** Yerodin der Große tötet Narniel von Nebachot im magischen Duell.
- 603 BF:** Gründung Eslamsbrücks zu Ehren des Kaisers.
- um 640 BF:** Amazonen erreichen Tobrien und gründen die Burgen Kurkum, Löwenstein und Yeshinna.
- 697 BF:** Vallusa erlangt durch das *Ilswere Edikt* die Unabhängigkeit.
- 920 BF:** In der Kaiserlosen Zeit ruft sich *Herzog Kunibrand von Ehrenstein* zum Kaiser des Mittelreichs aus, findet aber bei einer Schlacht nahe Eslamsbrück den Tod.
- 933 BF:** Silbahart der Starke wird von Kaiser Perval zum tobriischen Herzog ernannt.
- 981 BF:** Kunibald Frankwart von Ehrenstein folgt seinem Vater Odo Frankwart auf den Thron.
- 982 BF:** Kaiser Retos Reichsgrundreform. Die Grafschaften Beilunk und Warunk werden als eigenständige Markgraftchaften aus dem Herzogtum gelöst.
- 1003 BF:** Zerstörung Ysilias im *Zug der 1.000 Oger*.
- 25. Boron 1018 BF:** Rückkehr des Herzogs ins wiederaufgebaute Ysilia.
- 20. Ingerimm 1019 BF:** Beginn der Invasion Borbarads.
- 1. Namenloser 1019 BF:** Vernichtung Kurkums.
- Anfang Efferd 1020 BF:** Arngrimm von Ehrenstein wird vom Dämonenkaiser zum tobriischen Herzog ernannt.
- Travia 1020 BF:** Borbarad beschwört am Septahengon das Ome-gatherion.
- Ende Travia 1020 BF:** *Xeraan* ruft sich zum 'Unumschränkten Herren der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum' aus.
- 18. Tsa 1020 BF:** Der Fall Ysilias. *Galotta* benennt es in Yol-Ghurmak um.
- Ende Tsa 1020 BF:** Perainefurten wird Hauptstadt des Herzogtums Tobrien.
- 1. Namenloser 1020 BF:** Ein Praios-Wunder vereitelt die Eroberung Beilunks.
- 24. Praios 1021 BF:** Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.
- 22./23. Ingerimm 1021 BF:** Die *Schlacht an der Trollpforte*, die auch die *Dritte Dämonenschlacht* genannt wird.
- Rahja 1021 BF:** Der Versuch eines Weidener Heerzugs, Ysilia zu befreien, scheitert.
- Praios 1022 BF:** Kämpfer Herzog Bernfrieds befreien die Feste Kleinwardstein.
- Firun 1022 BF:** Ein Angriff auf das eingeschlossene Ilkur wird vereitelt.
- Peraine 1025 BF:** Im Verlauf der *Operation Perlbeißer* werden Teile der Grafschaft Misamund zurückerobert.
- 1027 BF:** Herzog Bernfried heiratet Herzogin *Walpurga von Weiden* auf dem Sichelstieg. Die Kronen Herzogtümer bleiben getrennt.
- Peraine 1027 BF:** Dämonenkaiser Galotta lässt große Teile Ysilias in seine fliegende Festung verbauen.
- 29. Peraine 1027 BF:** Tod Galottas in der *Schlacht in den Wolken*.
- 15. Phex 1028 BF:** Tod Rhazzazors in der *Schlacht der drei Kaiser*.
- Rahja 1028 BF:** Helme Haffax erobert das gesamte Gebiet östlich der Beilunker Berge.
- Efferd 1029 BF:** Helme Haffax erobert Mendena und ruft das Fürstprotectorat Tobimora aus. **Travia 1029 BF:** Tod Xeraans und Vernichtung der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith.
- 14. Travia 1029 BF** Ein vereinter Heerzug von Kaiserin Rohaja und Herzog Bernfried erobert Ilkur und befreit die gesamte Grafschaft Misamund.
- Peraine 1032 BF:** Helme Haffax stellt Kaiserin Rohaja das Ultimatum, sich bis 1037 BF auf die finale Schlacht vorzubereiten.
- 20. Peraine 1032 BF:** Warunk wird von tapferen Helden und dem Schwertzug *Ayla von Schattengrunds* befreit. Mitglieder des Nekromantenrats fliehen nach Eslamsbrück.
- Anfang Ingerimm 1032 BF:** *Lucardus von Kémet* erobert Altzoll.
- Rahja 1032 BF:** *Leatmon Phraisop*, der Diener des Lebens, zieht in die Fürstkomturei Tobimora, um bei Aussaat- und Erntearbeiten zu helfen.
- Praios 1033 BF:** *Hilberian Praiogriff II.*, der Bote des Lichts, kommt als Pilger nach Beilunk.
- Efferd 1034 BF:** Beträchtliche Teile des Walls des Todes stürzen ein.



Im **Efferd 1034 BF** brachen beträchtliche Teile des Walls des Todes zusammen, nachdem sich der Wall widersprüchlichen Augenzeugenberichten zufolge spontan erhoben haben sollte. Die Barriere zur Rabenmark blieb als Trümmerfeld weitgehend erhalten.

Nach einigen Aktionen im Untergrund wurde die Umstrukturierung der Borbarad-Kirche durch Azaril Scharlachkraut abgeschlossen: Im **Herbst 1034 BF** gelangte ein neuer Katechismus der Kirche in Umlauf, der explizite Anweisungen für die Durchführung von Ritualen und sieben Sakramenten enthielt.

GEOGRAPHIE

Das umkämpfte

Tobrien für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Dogul und Tobimora, Tobrische See und Golf von Perricum, Tobimorische und Transysilische Wälder, Schwarze Sichel, Trollzacken

Landschaften: Beilunker Berge, Mendenische Marschen, Misamunder Au, Schwarze Sichel, Transysilische Heide und Wälder, Tobimorischer Wald, Tobrisches Hochland, Ysliehöhen

Markante Berge: Drachenthron, Graukopf, Purpurberg, Schattenklotz, Trollfaust, Wolkenkopf

Wichtige Gewässer: Dogul, Radrom (mit Bendrom und Firdrom), Tobimora, Yslisee

Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 200.000, darunter Grolme, Zwerge und weitere Nichtmenschen (Goblins, Krakonier, Hummerier, wenige Achaz, vereinzelt Elfen und Halbfelfen)

Regionen: Fürstkomturei Tobimora, Markgrafschaft Warunk, die Piratenküste, Sonnenmark Beilunk, Transysilien, die Warunkei

Herrschaft: Herzog Arngrimm von Ehrenstein, Leonardo der Mechanicus, Balphemor von Punin (das Triumvirat von Yol-Ghurmak, Transysilien), Fürstkomtur Helme Haffax (Fürstkomturei Tobimora), Markgraf Sumudan von Bregelsaum und Sennenmeister Jaakon von Turjeleff (Warunk), Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon (Beilunk), unterschiedliche Kriegsfürsten der Warunkei und Piratenkapitäne der Küste

Wichtige Städte: Altzoll (1.400), Beilunk (7.500), Eslamsbrück (3.500), Mendena (12.000), Praske (500), Shama-ham (1.400), Warunk (3.500), Yol-Ghurmak (8.500)

Wichtige Verkehrswege: Herzogenstraße (Beilunk–Warunk–Yol-Ghurmak), Gauweg (Ilsur–Yol-Ghurmak), ehemalige Reichsstraße von Warunk nach Wehrheim mit der Trollpforte (und dem Wall des Todes), Tobimora-Straße (Eslamsbrück–Mendena, ehemalige Reichslandstraße), Misamunder Straße (Flussbuckel–Vallusa, ehemalige Reichslandstraße), Klingenstein (Mendena–Shamaham); der Fluss Tobimora zwischen Eslamsbrück und Mendena; Küstenschiffahrt

Wappen: auf Gold eine linksgewendete Sturmsense in schwarz (Transysilien, verdrängt das Irrhalkenbanner Galottas zunehmend), auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter (Fürstkomturei Tobimora), ein goldener Apfel auf einem zweifach schräggeteilten Schild von Grün, Blau, Grün (Markgrafschaft Warunk), geteilter Schild in

Silber und Grün. Im oberen Feld ein roter Greif, im unteren Feld fünf goldene Bedonblüten (Sonnenmark Beilunk), diverse Banner von Kriegsfürsten und Piraten

Sozialstruktur: weitgehend Feudalherrschaft

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Ehrenstein, Darbonia, Dunkelstein, Gerdenwald, Gernotsborn, Spogelsen, Bregelsaum (Adelsgeschlechter), Plötzbogen

Religion: Dämonenverehrung, Zwölfgötterglaube (teilweise deutlich verfremdet), Borbaradianismus, Sumu-Verehrung; vielerlei dämonische Kulte und religiöse Sekten

Magie: Borbaradianismus, Gildenmagie (vor allem Nekromantie und Beschwörung; viele Paktierer), Druiden- und Hexentum, Grolmenmagie

Ressourcen und Handel: Silber, Schiefer, Holz, Holzkohle, Wolltuch, Wachs, Pottasche, Grobleder, Kupfererz, Pferde- und Viehzucht, vielerlei exotische Waren und Paraphernalien

Lokale Helden/Heilige: Borbarad (Heilsgestalt), Yppolita von Kurkum (Rondra-Heilige und Amazonenkönigin), Leomar von Baburin (Rondra-Heiliger), Jarlak von Ehrenstein (Firun-Heiliger und erster Herzog aus dem Hause Ehrenstein), Xindra von Sumus Kate (Oberste Druidin Tobriens), Sildroyan der Schmied (legendärer Königinnengemahl der Alhani), Xeraan der Unersättliche und Dämonenkaiser Galotta (ehemalige Heptarchen), der Traumschinder, der Lumpensammler, die Schwarze Mutter, die Schwarze Rondra von Kurkum

Wundersame Örtlichkeiten: Das Erdheiligtum von Altzoll, der Molchenberg zu Warunk, der Wall des Todes, die Statue der Schwarzen Mutter und die Ruinen von Kurkum, Burg Löwenstein (gefallene Amazonenburg), die Rostzittadelle von Schatodor, das Vildromtal, das Goldene Haus zu Mendena (verfluchte Opferstätte Zholvars), die Lebende Werft zu Mendena, das Pandämonium von Eslamsbrück, das Agrimothäum sowie die Halle der Rache von Yol-Ghurmak, Sumus Kate im Yslisee, das Septahengon auf den Ysliehöhen, einige Trollfesten und Alhanigräber

Wichtige Feste und Feierlichkeiten: 1. Praios (Sommersonnenwende), 30. Rondra (Schlacht von Eslamsbrück), 22. Boron (Borbarads Verkörperung), 1. Firun (Jarlakstag), 18. Tsa (Eroberung Ysilias), 2. Peraine (Gorbanorsfest), 29. Peraine (Galottas Todestag), 18. Ingerimm (Beginn der Invasion der Verdammten), 20. Ingerimm (Schlacht um Mendena), 23. Ingerimm (Dritte Dämonenschlacht, Borbarads Entrückung), 2. Rahja (Borbarads Enthüllung, höchster Feiertag der Borbarad-Kirche)



Der umkämpfte Teil des Herzogtums Tobrien ist eine raue und wilde Region, die von der Küste des Perlenmeers bis zur Schwarzen Sichel über 400 Meilen und von den Trollzacken bis zum Yslisee etwa 300 Meilen misst.

Im Westen erheben sich die schroff zerklüfteten Schiefergrate der *Schwarzen Sichel* mit ihren Kerbtälern und bizarren Felsformationen sowie die grauen Granithöhen der *Drachensteine*. Daran schließen sich das *tobimorische Hochland* und die *Yslhöhen* an, ein wildes Hügelland, das zum Landesinneren hin sturmgepeitschten Heidekrautfeldern und wenigen hügeligen Auen weicht. Immer wieder erheben sich düstre Wälder mit hohen und bemoosten Bäumen dazwischen, bis das tobrische Land an der Küste des Perlenmeers schließlich in sumpfige Ebenen und Marschland übergeht, immer wieder von schroffen Klippen unterbrochen.

Der Perlenmeerküste sind tückische Sandbänke vorgelagert, die bis zu 15 Meilen weit ins Meer vorkommen und das Flachwasser besonders gefährlich für die Schifffahrt machen.

Im Südwesten wird das Land von den unwirtlichen und zerklüfteten Kalksteinbergen der *Trollzacken* und im Süden vom Urgestein der *Beilunker Berge* begrenzt, die sich weit über den Golf von Perricum erheben und hier eine beeindruckende Klippenküste bilden.

Der Ostküste Tobriens vorgelagert finden sich in Perlenmeer und Tobrischer See die sumpfigen Inseln *Tisal* und *Rulat*, im Golf von Perricum liegen die waldreichen Inseln *Ilderasch*, *Kibrom* und *Olrong*, die früher als Bergfreischaften zum Bergkönigreich Lorgolosch gehörten.

In der Schwarzen Sichel und den Drachensteinen entspringen die bedeutendsten Flüsse der Region, die sich in atemberaubenden Wasserfällen ihren Weg in die Tiefe suchen und Tobrien prominent durchfließen: der *Bendrom* (der nach dem Zusammenfluss mit dem *Firdrom* den *Radrom* bildet, der sich bei Beilunk in einem mächtigen Delta in den Golf von Perricum ergießt), die *Tobimora* und der *Tizam*. Der *Dogul*, der bei Ilsur ins Meer mündet, entspringt nicht in den beiden mächtigen Gebirgen, ebensowenig der *Vildrom*, der aus den Beilunker Bergen kommt. Überall finden sich kleinere Bachläufe, von denen sich einige erst durch die kräftigen Niederschläge des Frühlings und Herbstes mit Wasser füllen. Ebenso gibt es in Tobrien viele Seen, einige kaum mehr als gefährliche Sumpflöcher, andere mit kristallklarem Wasser und von enormer Größe. Der größte der tobrischen Seen, der *Yslisee*, bildet den geographischen Mittelpunkt des Herzogtums und entstand vor Jahrhunderten, als die *Tobimora* sich ein neues Flussbett suchte.





Obwohl die Region seit über 2.000 Jahren von Menschen besiedelt ist, gibt es bis heute urwüchsige Wälder und verlassene Bergrücken, die unkartographiert sind, und die jahrelange Schändung des Landes durch die Kräfte Agrimoths, Charyptoroths und Thargunitoths hat andere Gebiete derart verändert, dass sich selbst Einheimische dort kaum noch zurecht finden.

Klima

Auch wenn das Klima der Region gerne als gemäßigt bezeichnet wird, ist der tobrische Winter für seine Härte berüchtigt. Manchmal halten sich Schnee und Eis bis weit in den Peraine hinein, und die strenge *Tobrischen Brise*, die aus nordöstlicher Richtung weht, sorgt dafür, dass die Kälte beinahe unerträglich schneidend ist. Die Sommer in Tobrien hingegen sind angenehm trocken und durch den Einfluss des Perlenmeeres häufig milde, wohingegen der Herbst oftmals Stürme und dichte Nebelbänke, häufig auch platzregenartige Schauer mit sich bringt. Die angenehmste Jahreszeit in Tobrien ist das späte Frühjahr, wenn die Frühlingsgewitter die gelben *Traviakehlchlinge* zum Blühen gebracht haben, die Temperaturen angenehm sind und das sonst häufig abweisende Land in ganzer Pracht vor dem Betrachter liegt.

Reisen

Die Landschaft Tobriens war schon immer wild und hat das Reisen auch zu den besten Zeiten gefährlich gemacht. Schon vor der Invasion und der Besetzung reichte die Güte des Wegenetzes in Tobrien kaum an die des übrigen Reiches heran. Doch heute ist die Situation noch prekärer: Die Reichs-

straße I, die Warunk mit Wehrheim verband, und die beiden tobrischen Reichslandstraßen, die von Beilunk über Warunk nach Ysilia und von Warunk über Eslamsbrück nach Vallusa sowie von dieser Strecke abzweigend, die Tobimora entlang nach Mendena führten, sind in erbärmlichem Zustand. Waren sie ohnehin seit den Kaiserlosen Zeiten nicht mehr erneuert worden, hat die Natur mit Nesseln, Wolfsmilch und Schierling weite Teile der Straßen längst wieder überwuchert. An anderer Stelle sind die Straßen versunken oder es fehlt meilenweit das Pflaster, und so manches Weggasthaus ist verlassen und verfallen – oder bietet zwielichtigem Gesindel oder Schlimmerem Unterschlupf.

Viele Wege, die auf alten tobrischen Karten verzeichnet sind, sind heute kaum mehr als verwachsene Trampelpfade oder sogar nur einfache Wildwechsel in Heide und Wald. Hinzu kommt, dass viele Wege im Frühjahr gänzlich überschwemmt sind, im Sommer hart und staubig und im Herbst kaum mehr als regennasse Schlammrinnen.

Angesichts dieser Tatsachen ist klar, dass das Reisen und vor allem der Handel im umkämpften Tobrien schwierig sind. Allerdings sind sich Machthaber wie Herzog Arngrimm von Ehrenstein, Fürstkomtur Helme Haffax oder Leonardo der Mechanicus darüber im Klaren, dass beides zwingend notwendig ist und haben die größten Beschränkungen bei Reisen und Handel abgeschafft. So ziehen erstmals wieder Handelszüge von Mendena oder Yol-Ghumak nach Eslamsbrück und Altzoll. Ab und an kann man darin sogar leibhaftige Dämonen sehen, die die Aufgabe von Lasttieren erfüllen und nicht selten ist ein Zauberer oder Paktierer der Führer des Zuges. In allen größeren Ortschaften werden tapfere Recken gesucht, die diese Handelszüge gegen

ENTFERNUNGEN

	Altzoll	Beilunk	Eslamsbrück	Mendena	Warunk	Yol-Ghumak
			Landweg			
Altzoll	0	200	260	490	150	345
Beilunk	200	0	210	430	90	255
Eslamsbrück	260	210	0	220	120	225
Mendena	490	430	220	0	340	330
Warunk	150	90	120	340	0	195
Yol-Ghumak	345	255	225	330	195	0

REISEZEITEN

	Altzoll	Beilunk	Eslamsbrück	Mendena	Warunk	Yol-Ghumak
			Reisegruppe zu Fuß in Tagen			
Altzoll	0	6,5	8,5	16,5	5	11,5
Beilunk	6,5	0	7	14,5	3	8,5
Eslamsbrück	8,5	7	0	7,5	4	7,5
Mendena	16,5	14,5	7,5	0	11,5	11
Warunk	5	3	4	11,5	0	6,5
Yol-Ghumak	11,5	8,5	7,5	11	6,5	0
			Reisegruppe zu Pferd in Tagen			
Altzoll	0	5,5	7,5	14	4	10
Beilunk	5,5	0	6	12,5	2,5	7,5
Eslamsbrück	7,5	6	0	6,5	3,5	6,5
Mendena	14	12,5	6,5	0	10	9,5
Warunk	4	2,5	3,5	10	0	5,5
Yol-Ghumak	10	7,5	6,5	9,5	5,5	0



wilde Kreaturen, hinterhältige Räuber oder die zollfordernden Waffenknechte eines lokalen Potentaten verteidigen.

Auch wenn die Straßenränder nicht länger von Gebeinen gesäumt werden, ruhen jenseits der Wege immer noch etliche Leichen im tobrischen Boden, und viele Reisende fürchten, dass des Nachts Geister Unvorsichtige vom Feuer in die Dunkelheit locken wollen oder sich Untote erheben, um die Lebenden zu verderben. Tatsächlich sind diese Befürchtungen heute zu großen Teilen nur noch Schreckgeschichten, denn gerade in Transsylvien und in Tobimorien sorgen Arngrims Ritter und Haffax' Soldaten dafür, dass auf den Straßen verhältnismäßige Ruhe und Ordnung herrschen.

Dennoch existieren überall im umkämpften Tobrien auch heute noch dämonisch verseuchte Landstriche, allerdings bei weitem nicht mehr so zahlreich oder so bösartig wie zur Blütezeit der Dämonenherrschaft. In diesen Regionen liegt die eigentliche Gefahr, denn auch die Machthaber können nicht immer kontrollieren, was sich zum Beispiel in den undurchdringlichen Wäldern Transsylviens verbirgt, in denen sich bis heute Schwarze Eichen und dämonische Dornenhecken erheben und das Land verderben oder in denen Weiße Hetzer auf die Jagd gehen. Auch die Sumpfbereiche der Küste und entlang der Tobimora sind ein kaum zu beherrschendes Gebiet, und bis heute brüten darin nicht nur abertausende Insekten, sondern noch immer hausen auch daimonide Schrecken darin und vergiften mitunter das Wasser.

In der Warunkei, wo sich viele Kriegsfürsten um die Macht streiten und das Tote Land (siehe Seite 66) droht, muss der Reisende damit rechnen, bewaffneten Haufen zu begegnen, die einen saftigen Wegezoll fordern oder die Sklaven fangen wollen.

Die Schifffahrt auf dem Radrom ist prinzipiell möglich, aber weitgehend zum Erliegen gekommen. Zwar sind die Städte Beilunk und Warunk in der Hand des Mittelreiches, aber einige der unzähligen Kriegsfürsten der Warunkei liegen argwöhnisch am Radromufer auf der Lauer und sind darauf aus, vorbeifahrende Schiffe zu plündern oder einfach nur zu versenken. Dennoch gibt es wagemutige Kapitäne, die sich mit ihren Booten meist des Nachts aufmachen, um den Fluss zu befahren. Und fast alle haben einen Beutel Gold am Gürtel, den sie schnell an Land werfen können, um so ungeschoren davon zu kommen, wenn am Ufer eine Horde Bewaffneter auftaucht.

Anders sieht es auf der Tobimora aus, denn auch wenn sich der niederhöllische Einfluss auf den Strom deutlich reduziert hat, gibt es immer noch charyptide Schrecken in den Fluten, die zeitweise den gesamten Schiffsverkehr, der hier größtenteils über Flöße abgewickelt wird, zum Erliegen bringen können.

Auch die Seeschifffahrt ist nicht ungefährlich, denn abgesehen von den unzähligen Piraten droht auf dem Perlenmeer immer noch die Blutige See (siehe Seite 123).

FLORA UND FAUNA

»Die Schwarzen Wälder, vor allem an der Abwesenheit von jeglichem Blutblattbewuchs zu erkennen, sind zu meiden, es sei denn, das Fangen eines Weißen Hetzers wird durch den Hof Seiner Hoheit Arngrim befohlen. Das gilt insbesondere für den Nebelwald in Nevelung.«

—Verlautbarung Grimhards von Ehrenstein, des Kanzlers Herzog Arngrims, im Jahre 1034 BF, nachdem eine Lanze Schwarzer Ritter in der Gegend des Nebelwaldes spurlos verschwand

»Was haben sie unserem Land nur angetan? Immer noch brechen des Nachts Untote aus dem geschändeten Boden, und noch ist es uns nicht gelungen, alle dieser Schädelhaufen, die man hier Trauben des Todes nennt, abzutragen oder alle Brunnen von den Leichen zu säubern und sie borongefällig zu bestatten.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum, neuzeitlich

»Die Einflüsse der verderbten Sümpfe vor den Yslhöhen auf die Tobimora sind merklich zurückgegangen, dennoch tauchen immer noch chimäroide Kreaturen bis zur Tresralschlaufe auf. Just in der letzten Woche gelang es Bruder Ardemian, einen Ulchuchu zu vernichten, der Heimstatt einer aggressiven Population von gepanzerten Neunaugen war.«

—aus einem Brief der Ersten der Eisernen, Lea Elida Welfenhaag, an den Draconiter-Erzhort Drachenhaupt, datiert auf das Jahr 1033 BF

Schon allein auf Grund seiner vielfältigen Landschaften bot und bietet Tobrien zahlreichen Tier- und Pflanzenarten eine Heimstatt – dazu kommen aber Kreaturen, die durch dämonisches Wirken oder den Einfluss pervertierter Landstriche entstanden sind. Flora und Fauna tragen daher an einigen Stellen daimonide Züge, und bis heute streifen freie Dämonen durch das Land oder halten Ruinen besetzt, ebenso wie Untote, die sich über Tag in lichtlosen Gewölben verstecken.

GEWÖHNLICHE TIERE UND PFLANZEN

In den gebirgigen Regionen des Landes sind von normalen Tieren Steinböcke, Murmeltiere, Königsadler, diverse Falkenarten, seltener auch Berglöwen vertreten. In den Wäldern und auf den Heideflächen kann man Rotpüscheln, Riesenlöflern, Rotfüchsen, Iltissen, Wildkatzen, Schwarzbären, Kronenhirschen, allerlei Rotwild, Wildsauern und besonders häufig dem Wolf in fast all seinen Arten (vom Grauwolf bis zum Waldwolf) begegnen. Aber auch Wolfsratte, Glutling, Nachtwind und Vampirfleddermaus verbergen sich hier ab und an. Nicht an bestimmte Landschaftsformen gebunden jedoch sind Kreaturen wie Harpyien oder gar Drachen.

Es gibt unterschiedliche Völker im umkämpften Tobrien; so siedeln kleinere Gruppen von Krakoniern an Tobimora, Ylsee sowie entlegenen Stellen der Perlenmeerküste, und es ist fraglich, ob diese menschlichen Reisenden gegenüber friedlich oder feindlich eingestellt sind – oder sie einfach zu ignorieren suchen. In der Umgebung der Schwarzen Sichel sind Goblins (unter anderem der Stämme Oroka Naralung und Lunagi Gyrrwa) zuhause, die entweder versuchen, mit den Menschen auszukommen und ihnen als Späher dienen, oder dort ihren angestammten Lebensraum gegen alle menschlichen Einflüsse verteidigen. Die Beilunker Berge sind von Grolmen besiedelt, die immer wieder den Kontakt zu den Menschen suchen, um höchsten Profit zu erzielen.

Die Vegetation wird weitgehend durch Föhren, Erlen und Heidekraut geprägt. In Tobrien kommen vielerlei Kräuter vor, die auf das Wirken von Magie reagieren, wie zum Beispiel das Blutblatt oder das Schlangenzünglein. Tobrische Alraunen sind bekannt dafür, dass sie beinahe allen dämonischen Einflüssen gegenüber immun sind, und es heißt, dass ihre Wirkung sich durch den häufigen Einsatz von Zauberei während der Besetzung sogar erhöht habe.



ΔΑΙΜΟΝΙΔΕ VΠD ΔÄΜΟΝΕΠ

Gerade in Regionen, in denen noch immer der Hauch Agri-moths die Landschaft verwandelt, sind auch gewöhnliche Tiere häufig überaus aggressiv, weil sie ebenfalls spüren, dass das Land nicht mehr so ist, wie es sein sollte, und sich vehement gegen solche Veränderungen zur Wehr setzen.

Unter der daimoniden Fauna dominieren vor allem *Weißer Heterzer* (**ZooBotanica 79**) im Transsylvanischen. An der Tobimora und Perlenmeerküste sind bis heute *Hummerier* (**ZooBotanica 111**) anzutreffen.

Unter den sonderbaren Pflanzen sind vor allem der gelblich grüne *Tuur-Amash-Kelch* hervorzuheben, der seinen giftigen Saft weithin verspritzen kann. Es wird zudem immer noch von *Schwarzen Prätiosonnen* berichtet, *Schwarzen Schwertlilien* und *purpurnem Fingerhut*, *Blutrosen* und sogar von *Schwarzem Wein*.

Noch seltener sind freie Dämonen im umkämpften Tobrien anzutreffen, doch bis heute werden *Achorhobeya* (**WdZ 206**) zur Erzgewinnung eingesetzt. Balphemor von Punin pflanzt allerorten *Ark hobalim* (**WdZ 208**), um weitere Schwarze Wälder zu schaffen, und es heißt, dass auch einige *Irrhalken* im Schatten der Schwarzen Sichel ihre Horste errichtet haben.

Auch niedere Dämonen wie die *Ulchuchui* (**WdZ 222**) oder das *Blutbefleckte Gold* (**WdZ 210**) sind an etlichen Stellen – bevorzugt in den Gebieten, über die ehemals Xeraan gebot – immer noch vorzufinden.

ΒΕΓΕΓΝΥΓΕΠ

Aufgrund der vielfältigen Landschaften Tobriens seien Ihnen die Landschaftstabellen der **Zoo-Botanica Aventurica** und die Begegnungstabellen aus **Wege des Meisters** empfohlen: *Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore* (**ZooBotanica 280, WdM 190**), *Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe* (**ZooBotanica 280, WdM 190**), *Mittelländische Wälder (tobrisches Klima)* (**ZooBotanica 281, WdM 192**), *Kalkgebirge* (**ZooBotanica 278, WdM 187**) und *Andere mittelländische Gebirge* (**ZooBotanica 278, WdM 188**).

Die Begegnungen mit Daimoniden, Dämonen, Untoten oder anderen übernatürlichen Wesenheiten sollten sich jedoch im Rahmen halten, denn diese sind seit dem Fall Xeraans und Galottas sowie der Vernichtung des Omegatherions weitaus weniger geworden.

Dennoch kann es sein, dass Reisende auf eine rostende *Stählerne Schildkröte* treffen, die schon längst nicht mehr von *Agribelium* (**WdZ 207**) beseelt ist, oder einen reglosen Angehörigen der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith*, der abwartend auf einer Hügelkuppe steht und immer noch darauf wartet, sich eventuellen Feinden entgegenzuwerfen. In den Sümpfen können sich zwischen die ohnehin zahlreichen Insekten immer wieder auch *Borbaradmoskitos* oder *Ikanaria-Schmetterlinge* mischen.

SCHÄTZE DER BERGE UND WÄLDER

In den tobriischen Bergen wird Schiefer gebrochen, Granit geschnitten oder Kalk gewonnen, in verschiedenen Minen der Schwarzen Sichel fördert man Eisenerz, Kohle, Kupfer und sogar tobrisches Silber. Früher förderten beinahe zwei Dutzend der Gruben im Namen des Kaisers Silber für die Kaiserlichen Münzprägereien, heute wandert das Edelmetall nach Yol-Ghurmak oder wird von den Schergen Herzog Arngrimm eifersüchtig eingezogen, wenn sie seiner habhaft werden können. Gerüchte besagen zudem, dass in den Hängen der Sichel immer wieder auch Arkanium dem Gestein entrissen werde, das so gut wie ausschließlich in die Dämonenschmieden nach Yol-Ghurmak wandert.

In den Wäldern wird Holz geschlagen und Holzkohle sowie Pottasche hergestellt und so manche Pflanze für die aberwitzigsten Tinkturen gesammelt. Gerade Pflanzen, die unter dämonischem Einfluss stehen, sind in der finsternen Alchimie begehrte Paraphernalien oder Substitute.



DIE SCHWARZEN WÄLDER DES WIDHARCAL

»Überaus häufig findet man in jenen Wäldern, die von einer Schwarzen Kröte oder einer Schwarzen Eiche beherrscht und verwandelt werden, beutegreifende, fleischfressende Pflanzen, die das Verhältnis von Jäger und Gejagtem umzukehren versuchen. Alles, was Wurzeln und Äste einer bestimmten Stärke aufweist, kann schnell zu Fallstrick oder Henkerschlinge werden; schlagende Äste sind keine Besonderheit, und mit bunten oder süß duftenden Blütenkelchen lockende Pflanzen, die dann zuschnappen, ätzenden Schleim oder Gift absondern, sind im Herzen jener Wälder eher die Regel.

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

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

Besonders in Transsilien kann man immer wieder auf Schwarze Wälder treffen, finstre Waldstücke und Haine, die massiv durch Agrimoth-Beschwörungen geschändet wurden, und in denen sich immer eine Schwarze Eiche, ein Arkhobal, erhebt. Häufig sind diese Schwarzen Eichen von Balphemor von Punin gepflanzt, der damit einen sinisternen Plan zu verfolgen scheint (☛ 206 D).

Dabei geht die Verwandlung eines solchen Waldes immer von den Plätzen aus, an denen Arkhobalim oder Tuur-Amashya beschworen wurden, befällt magische Nodices und breitet sich dann entlang der Kraftlinien aus.

In derart verseuchten Gebieten kommen besonders häufig auch agrimothisch beeinflusste Elemente vor, so dass neben den gefährlichen Pflanzen auch ein Lagerfeuer oder ein paar schnell aufgetürmte Felsbrocken urplötzlich zum Feind der Helden werden können.

Allein die Macht der Elemente, die Widharcals nicht beeinflussen kann, helfen gegen diese elementaren Abartigkeiten: Reines Wasser oder Eis zerstören die dämonischen Böden und Gewächse, sie zerfallen zu stinkender Asche und heißem Staub. Seitdem der Agrimoth-Splitter in Yol-Ghurmak weitgehend zur Erschaffung niederhöllischer Artefakte gebraucht wird, kehren endlich auch wieder die Einflüsse Efferds und Firuns in solche Regionen zurück und erstmals seit Jahren fallen auch dort wieder Regen und Schnee in den Schwarzen Wäldern.

Die Auswirkungen dieser dämonischen Besessenheit eines Landstrichs lassen sich nur schwer in Regeln fassen und sollten größtenteils Meisterentscheid sein. Dazu können Sie die Regeln zu den Dämonischen Pflanzen (ZooBotanica 218), Giftpflanzen (ZooBotanica 217) sowie Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen und Dickicht und Dornicht (ZooBotanica 205f.) benutzen.

Bedenken Sie, dass in solchen Gebieten zwar nicht unbedingt tödliche Gefahren von den einzelnen Pflanzen oder Antielementen ausgehen – aber in solchen Regionen gibt es Dutzende oder Hunderte dieser Erscheinungen. In der Warunkei hingegen sind seit der Vernichtung des Omegatherions durch Rondras Donnersturm viele der verderblichen Einflüsse der Letzten Kreatur verschwunden, und so erlangen diese Gebiete langsam ihre Natürlichkeit zurück.

Widharcals Wahn

In den Schwarzen Wäldern, vor allem solchen, die als erzdämonisch verfluchter Boden gelten, herrscht allein die Angst vor dem Wirken des Schänders der Elemente, dessen erzdämonische Präsenz viele der Verwandlungen überhaupt erst ermöglicht. Wenn Widharcals Odem feurig über das Land weht, Agrimoths Finger dürre Dornäste werden und sein Wüten Erz und Fels bröckeln lässt, ist der als *Widharcals Wahn* bekannte dämonische Einfluss nicht weit. Tiere und Pflanzen, die in solchen Regionen existieren, erhalten die Eigenschaften, die unter *Dämonische Einflüsse* (WdZ 229) aufgelistet sind, und viele von ihnen vergehen, wenn sie den erzdämonisch verfluchten Boden verlassen.

Wenn sich die Helden in solchen Gebieten aufhalten, können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit dem W20 würfeln:

- 1–9 Urplötzlich zittern und knarzen die Bäume der Umgebung, das Lagerfeuer beginnt zu blaken und stinkend zu qualmen. Das Quietschen berstenden Metalls und Jaulen zermahlenden Felses ist zu hören; außer dem Schrecken keine weiteren Folgen.
- 10–11 Ein kochend heißer, trockener Wind mit Brandgeruch fährt auf; 1W6 SP(A) pro KR; leicht entzündliche Materialien gehen in Flammen auf.
- 12–13 Ein metallisches Heulen und das kakophonische Dröhnen alter Luren sind zu hören; alle metallischen Gegenstände werden spröde; BF+1 bei allen nicht-magischen oder geweihten Waffen.
- 14–15 Ein schweflig-fauliger Brodem legt sich über das Land; Pflanzen verwelken und winden sich wie in Schmerzen; Nahrung wird ungenießbar; organisches Material (Kleidung, Lederrüstungen, Holzteile von Waffen etc., ausgenommen magische Gegenstände) wird seltsam spröde.
- 16–17 Ein schwerer Sturm macht das Vorankommen für eine Stunde nahezu unmöglich; abgebrochene Äste und aufgewirbelte Steinsplitter verursachen 1W6+3 TP.
- 18–19 Ein Erdbeben erschüttert die nähere Umgebung. Schaden ist abhängig vom Gelände durch Steinschlag, Sturz oder ähnliches denkbar; Pferde gehen durch.
- 20 Der *Fluch des Arkhobal*; alle Wesen, denen eine MR-Probe –5 misslingt, verspüren urplötzlich starke Schmerzen (1W6 SP).





WIDERSPRÜCHLICH UND UPEIPHEITLICH – DIE KULTUR DES UMKÄMPFTEN TOBRIEN

»Das Wesen des Tobriers? Ihr meint jene der besetzten Gebiete? Schwerlich kann man die so einfach noch Tobrier nennen, wo Ihr doch sehr genau wisst, dass ein großer Teil der Bevölkerung aus Zugewanderten besteht. Schon vor über einem Jahrzehnt begannen die Anhänger der verderbten Heptarchen, einerlei ob Zauberer, Soldat oder Söldling, Familien und Freunde aus ihren Heimatländern in die umkämpften Lande zu holen. Seitdem gibt es Bornländer, Aranianer, Tulamiden, Maraskaner und Al'Anfaner dort, die sich in den eroberten Städten und entvölkerten Dörfern niedergelassen haben. Also fragt mich nicht nach dem Wesen der heutigen Tobrier ...«
—die Hohe Lehrmeisterin von Sardosk, Ilsewunde vom Berg, in einem vertraulichen Gespräch mit Reichsgrößheimrat Rondrikan Paligan, neuzeitlich

»In den küstennahen Gebieten mag der Gedanke an das alte Herzogtum Tobrien weit entfernt scheinen, aber er existiert bis heute. Mancherorts hält sich der Wunsch nach einer einheitlichen Herrschaft – und nicht wenige sehnen die unter einem Herzog aus dem Hause Ehrenstein herbei. Es ist manchen einerlei, ob ein tobrischer Herzog nun Bernfried oder Arngrimm heißt. Und es gibt ländliche Ecken, sowohl in der Warunkei wie in Tobimorien oder Transsilien, in denen das einstmals stolze Blau und Weiß heutzutage so gut wie vergessen ist und wo man ungehemmt dem Schwarz-Rot Borbarads folgt. Dennoch sollte man den Wunsch nach einer starken Hand und einem Willen, der eine gewisse Ordnung bringt, nicht unterschätzen. Wir können das für uns ausnutzen, wenn wir klug und geschickt vorgehen.«
—Nissa ay Komra, Komturin von Eslamsbrück, in einem Brief an Fürstkomtur Helme Haffax, neuzeitlich

»Die Tobrier sind ein unerhört stures Volk. Vieles muss man ihnen wortwörtlich erst in den Schädel prügeln, bevor sie es akzeptieren. Haben sie aber einmal begriffen, dann folgen sie einem mit Leidenschaft.«
—Garla Gengris, Hohepriesterin des Feuerigen Vaters zu Yol-Ghurmak, neuzeitlich

Die heutige Kultur des umkämpften Tobrien hat sich aus der langen Geschichte der Besiedlung des wilden Landstrichs, den archaischen Traditionen der Al'Hani, aber besonders durch die Besetzung der Dämonenknechte im letzten Jahrzehnt zu dem entwickelt, was sie heute ist. Es ist wenig und zugleich doch Grundlegendes erhalten geblieben, was die Tobrier diesseits und jenseits von Tobimora und Dogul verbindet. Eigenheiten wie Sturheit, Zähigkeit und Pragmatismus waren und sind seit jeher Teil des tobrischen Wesens, und gerade letzterer hat heute zu einigen absurd scheinenden Kompromissen in der Lebensweise der Menschen in den umkämpften Gebieten Tobriens geführt.

BUFF GEMISCHT – VON DER BEVÖLKERUNG

»Der Tobrier ist von stämmigem, hochgewachsenem Körperbau, wobei die Männer oftmals Vollbärte tragen und die Frauen ihre Haare zu dicken Zöpfen flechten.«
—Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler, im sogenannten Delo-Rapport, 1022 BF

Das raue tobrische Land hat seinen mutigen und tüchtigen Besiedlern stets harte Prüfungen entgegengestellt – und es konnte nur einem verwegenen, kühnen und untereinander verschworenen Menschengeschlag gelingen, das harsche Land zu erschließen. Doch so treu und unkompliziert sie untereinander in ihren abgelegenen Dörfern oder in eingeschworenen Berufsgemeinschaften sind, so verschlossen, abwartend und konservativ geben sich die Tobrier allen Fremden gegenüber. Die Hartnäckigkeit, ihren Weg zu gehen, wenn sie sich einmal etwas in den Kopf gesetzt haben, mutet schon beinahe zwergisch an, wie ihr mannigfaltiger Aberglaube zuweilen thorwalsche Züge annimmt. Jedoch hat die Invasion Borbarads, vor allem aber die lange Besetzung durch die Schergen der Heptarchen, dafür gesorgt, dass viele Fremde aus aller Herren Länder in die Region kamen. Waren es zunächst nur die Soldaten, Mietschwerter und Zauberer, die hier gegen die Tobrier und Mittelreicher fochten, kamen schon bald nach den ersten Erfolgen der Schwarzen Schergen deren Angehörige ins Land und ließen sich hier nieder. Und schnell stellten beide Bevölkerungsgruppen fest, dass man unter denselben Unbilden zu leiden hatte, denn das Land wurde nicht milder, es behielt seine Härte, steigerte sie zuweilen sogar, und das Leben wurde dadurch erschwert, dass die Heptarchen ihre eigenen Gesetze erließen, die harsch gegen alles und jeden durchgesetzt wurden. Unter einem ein gutes Dutzend Jahre währenden Joch der willkürlichen Herrschaft der Heptarchen verbanden sich die Zugewanderten mit den Tobriern und formten so einen neuen Bevölkerungsschlag, der viele der tobrischen Eigenschaften übernahm. So gilt für den Großteil der einfachen Bevölkerung heute wieder, dass man Fremden argwöhnisch und verschlossen gegenübertritt, am liebsten unter sich bleibt und den Fährnissen von Land und Herrschaft still und eisern trotzt.

ZWISCHEN DÄMONEN, DRACHEN UND GÖTTERN – LEBENSWEISE

»Was führt dieser unsägliche Fischer den Namen der Unbarmherzigen Ersäufenerin im Munde? Swafnirs Flukenschlag! Das sei das einzige, was seine Reuse füllte? Wir sollten ihn ersäufen, den Hundsfott ... doch halt, nein. Ich werde eine Flussweih' vornehmen und ihm zeigen, dass allein der Segen des Herrn Efferd ihm seinen Fisch zuteil lassen wird. Geh' und hole meine eigene Reuse.«
—Jakureff, reisender Efferd-Geweihter an den Ufern des Dogul, neuzeitlich

»Jetzt sagen sie uns, dass die Beschwichtigungen des Feuerigen Vaters verdammenswert sind, der unsere Felder bisher doch mit seinem Zorn verschont hat. Gebete an die Güte der Mutter Peraine sollen wir nun anstimmen, ts. Güte hilft uns nicht, allein das Beschwichtigen des ungesügelt Grimms des Feuerigen Vaters hat uns in den letzten Jahren Erträge auf dem Feld beschert. Und überhaupt, was machen wir jetzt, wo die Löwendienner den krummen Velja abgeholt und dem Schwert überantwortet haben? Wer führt denn die Beschwichtigung jetzt durch?«
—gerautes Kneipengespräch unter Waruncker Bauern, neuzeitlich



»Es ist mir einerlei, ob du Peraine anrufst oder Widharcal, beide bedienen sich völlig unbotmäßig an der Kraft der Mutter Sumu. Und beide sollen dereinst dafür bezahlen. Aus meinen Augen, du kriecheischer Wurm.«

—ein aufgebracht Haindruide zu einem Holzfäller im Transsylvanischen, neuzeitlich

Die meisten Tobrier, sicherlich aber alle, die heute über zwanzig Jahre alt sind, erinnern sich an eine Zeit, in der das Land zwar wild, aber friedlich war und alle – trotz harter Arbeit – gut hier leben konnten. Damals wurden die Zwölfgötter und ihre Tugenden hoch gehalten und das Wirken eines Dämonenbeschwörers war ein todeswürdiges Verbrechen.

Dann kam die Invasion Borbarads und mit ihr Heerscharen von Dämonen und Daimoniden, die das Land verheerten. Danach hielten die Heptarchen das Land unter ihrer eisernen Knute. So gut wie jeder, der heute im umkämpften Tobrien lebt, hat Familienmitglieder oder Freunde verloren, weil sie nicht schnell genug ein *„Tyakra'man befohlen!“* auf den Lippen führten und durch die Klängen der Besatzer zu Tode kamen – und das sind auch schon die glücklicheren, denn oftmals erhoben die Nekromanten die Leichname und reiheten sie in ihre Heere ein.

Dies sorgte zunächst dafür, dass die Bevölkerung unerschrocken zahllose Widerstandsgruppen unterstützte und dem Herzog Bernfried von Ehrenstein die Treue hielt. Schon bald aber ergriff auch eine tiefe Angst, dass die Zeiten nicht besser würden, die Herzen der Menschen. Und viele mussten mit ansehen, wie die, die sich bereitwillig den Dämonenknechten andienten, zu Ruhm und Reichtum aufstiegen. Vor wenigen Jahren dann half tatsächlich nur die Anrufung der niederhöllischen Mächte, um überhaupt Früchte von den Feldern zu holen oder Fische aus dem Wasser.

Zwar gibt es auch heute – nach über einem Jahrzehnt der Besetzung durch die Dämonenknechte – noch Tobrier, die sich treu geblieben sind und den Glauben an die Zwölf als Heilsvorstellung tief in ihren Herzen bewahren. Aber es gibt auch solche, die zunächst aus völlig pragmatischen Gründen begonnen haben, die Macht der Erzdämonen anzuerkennen – und jene, die mit ganzem Herzen ihre Seele in den Dienst der Erzdämonen gestellt haben. Und dazwischen gibt es auch solche, die sich in den Glauben ihrer Vorfäter flüchten, in allerlei Aberglauben oder eigene Konstrukte, die versuchen, das Effektivste aus all dem zu verbinden. Große Teile der Landbevölkerung versuchen heute daher auch oder sogar eher die Erzdämonen durch Opfer und Gaben davon abzubringen, ihre Felder zu verheeren, als die Zwölfe um Rettung, Milde oder Segen zu bitten.

Zudem haben im letzten Jahrzehnt die stetigen Lockungen und Versprechungen der Heptarchen, ihre sofort fassbaren Belohnungen und Belobigungen sowie das stete Wiederholen, dass die Götter schwach sind und allein die Erzdämonen Rettung oder Linderung bringen, tiefe Spuren hinterlassen. Auch die stete Angst, sofort zu Tod oder Untod befördert zu werden, falls Verfehlungen an die Ohren der Herrschenden drangen, hat dazu beigetragen, dass sich im umkämpften Tobrien heute eine Kultur entwickelt hat, in der man Gesinnung und Glauben des Gegenüber weitgehend ignoriert. Und sei es nur um des eigenen Friedens willen.

Nun, da die zwölfgöttlichen Reiche endlich erste Erfolge erzielt haben, sorgt die Angst vor der Abrechnung mit echten oder vermeintlichen Zuträgern der Heptarchen dafür, dass man sich lieber auf sich selbst verlässt und weitgehend versucht, die Aufmerksamkeit der Oberen auf keinen Fall zu wecken.

Seit 1020 BF haben es sich beinahe alle zwölfgöttlichen Kirchen auf die Banner geschrieben, die Dämonenanbetung in den Schwarzen Landen als denkbar größtes Übel zu bekämpfen. Rondrianer, Praios-Diener und Golgariten sind schnell dabei, Dämonendiener mit Feuer und Schwert auszulöschen. Die einfache Bevölkerung, die sich mit der jahrelangen Tyrannei arrangiert hatte, befindet sich damit erneut in Angst vor den hohen Herrschaften. Der Bauer oder Händler in der Warunkei macht wenig Unterschiede zwischen dem vertriebenen Nekromantenrat, der ihn zu Dämonenanbetung anhielt, und der Herrschaft von Markgraf und Sennenmeister, die wenig zimperlich die Rückkehr zur Verehrung der Zwölfe durchsetzen.

Und natürlich sind einige der Bewohner des umkämpften Tobrien auch pragmatisch genug, schlicht jenen Weg einzuschlagen, der ihnen stets den größten Gewinn einbringt, sei es an Macht, an Gold oder Ruhm. Und wenn man dafür mal Thargunitoth preisen muss und an anderer Stelle Praios' Recht lobt, dann werden solche ihre Fahne genau in den Wind hängen, der ihnen am lohnenswertesten scheint.

Gerade solche Menschen schwingen sich dann oftmals selbst zu Herrschern auf und beginnen ihre Umgebung zu unterdrücken ... und derzeit gelingt es keinem der mächtigeren Herrscher im umkämpften Tobrien, all dieser Lokalfürsten mit ihren verqueren Ansichten schnell und endgültig Herr zu werden.

SPEIS UND TRANK

»Speck und Bohnen, Bohnen und Speck. Manchmal auch nur Speck oder auch nur Bohnen. Am Schlimmsten ist aber dieser elende Getreidebrei ... das nennen sie dann Küche.«

—oftmals gehörtes Lamento unter den Söldlingen beider Seiten im umkämpften Tobrien

Ursprünglich ist das Essen der Region als äußerst deftig zu bezeichnen. Einfache Kost wie derbes Schwarzbrot mit Butter, geräucherte Wurstwaren aller Art oder eine dicke Suppe aus Erbsen und Speck waren stets eine gute Grundlage. Daran hat sich bis heute wenig geändert.

Eintöpfe sind weit verbreitet, etwa solche, die aus Bohnen, Hammelfleisch, Graupen, Dinkel oder Kartoffeln und dem überall in Tobrien gedeihenden Gelbkohl zubereitet werden. Zusammen mit Kartoffeln und geräucherter Wurst wird der gelblichgrüne Kohl einen ganzen Tag lang gekocht und während der nächsten Tage verzehrt. Angeblich schmeckt ein solcher Eintopf am besten, wenn er bereits einmal aufgewärmt wurde, wie man dem Gelbkohl nachsagt, dass er am leckersten sei, wenn er auf den Feldern den ersten Frost abbekommen habe. Darüber hinaus sind würzige Hartkäse aus Schafs- oder Kuhmilch, Breispeisen aus diversen Getreidesorten, dunkle Biere, süßer Met und selbstgebrannte Schnäpse aus Wacholder seit Jahrhunderten die tägliche Nahrung der Tobrier.





Die Durchmischung mit Völkern aus anderen Regionen hat grundsätzlich wenig an der Küche geändert, wenngleich sich mittlerweile einige südländisch anmutende Zubereitungsarten für Fisch und Obst durchgesetzt haben. Viele neue Gewürze, die teilweise so scharf wie auf Maraskan sind oder so intensiv wie in Aranien, finden ihren Weg in die allgegenwärtigen Eintöpfe.

KLEIDUNG

Bauer, Bürger, Adel und Zauberer pflegen eigene Konventionen der Tracht, wobei das Bild des wehrhaften Bauern hier sehr alltäglich ist.

Die Kleidung der Landbevölkerung hat sich in den Jahren wenig geändert, derbe Stoffe und Leder dominieren die Trachten, da sie launischem Wetter und harter Arbeit standhalten müssen. In den letzten Jahren haben sich auch wieder die kunstvollen Stickereien und Verzierungen verstärkt, wie man sie auch von den Norbarden kennt und die auf das alhanische Erbe der Tobrier zurückgehen (vergleiche auch  205 D) – allerdings sind heute sehr wohl auch die Glyphen der Dämonen oder die Insignien der derzeitigen Herrscher auszumachen, weil die Leute sich Schutz und Segen davon erhoffen. Eine lange Schafs- oder Wolfsfellweste über der Alltagskleidung ist beinahe überall in den tobrischen Schattenlanden verbreitet; in den Gebirgen mit ihrem harscheren Klima auch als langer Fellmantel mit weiten Kapuzen, die häufiger sogar noch die Schädel der Tiere tragen.

Viele der Zugewanderten haben Stoffe und Schnitte aus ihrer Heimat mitgebracht, so dass es gut angehen kann, eine bornische Fellmütze als Kopfbedeckung oder einen farbenfrohen aranischen Rock zur derben tobrischen Weste zu sehen.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Vielen Bauern werden allein **Messer** oder Werkzeuge zur Holzbearbeitung zugestanden, doch in vielen Katen gibt es auch **Sturmsensen**, genauso wie **Dresch-** oder **Kriegsflegel**. Außerdem halten viele der Tobrier Fund- oder Beutestücke von den Schlachtfeldern unter ihren Betten versteckt, seien es **Gambesons**, roststichige **Kettenhemden**, bunte Waffenröcke oder gar ein blitzendes **Schwert**.

Viele Landbewohner sind vor allem im **Axtkampf** und **Bogenschießen** bewandert. Gerade im Mendenischen sind **Bögen** häufig auf den Höfen gesehen; hier gilt nach wie vor das Gesetz der alten Grafschaft Mendena: *„Jedem Hof ein Bogen!“*

Ohnehin sind Waffen und Rüstungen in der Fürstkommune bunter gemischt als im übrigen Tobrien. Hier bessert selbst ein Fischer ganz offen seine Wachs- oder Lederkluft durch erbeutete Stücke aus Kettengeflecht auf, die man auf den zahllosen Schlachtfeldern in unterschiedlichster Qualität finden kann, so mancher nutzt **Brabakbengel** oder **Efferdbart**.

Adel und die Offiziere sind häufig mit **Kettenhemden** oder **leichter Platte** gewappnet und das **Schwert** ist weit verbreitet. Dazu kommen **Streitkolben**, **Morgenstern** und **Kriegsbeil**. Der Gemeine schützt sich mit **Kettenzug** über einem **Lederharnisch** oder **Gambeson**.

Der **tobrische Hut** und der **Tellerhelm** sind unter einfachen Streibern verbreitet, während Offiziere und Ritter die **Sturmbaube** und den **Topfhelm**, letzteren häufig in Tiergestalt, bevorzugen.

MUSIK UND KUNST

»Tobrische Musik? Gibt es denn eine, ab von den Liedern der einfachen Leute und den Schlachtgesängen?«

—Tsaiano di Tokramello, talentierter Opernsänger aus dem horasischen Ritteradel, 1032 BF

Lieder zu einfachen Instrumenten mit eingängigen und weit-hin bekannten Kehrversen prägen die tobrische Musik. Die stete Zuwanderung jedoch hat dafür gesorgt, dass auch die Völker aus anderen Kulturkreisen ihre Lieder und Melodien mitbrachten, so dass teils eigenwillige Mischungen entstanden. Die traditionellen Melodien und Weisen hört man in ihrer ursprünglichen Form heute beinahe ausschließlich in den trans-sylischen Wäldern und Heiden.

In der tobrischen Kunst sind komplizierte Stickereien auf den Gewändern üblich, ebenso wie reich verzierte Trinkhörner. Allerdings haben nur wenige Tobrier die Muße gehabt, Malerei, Bildhauerkunst oder Architektur über die Bedürfnisse hinaus zu entwickeln, die der Schutz vor den Unbilden des Wetters oder waffenstarrer Angreifer erfordert. Eine Ausnahme bildet hier die Eslamsbrücker Spitze, die heute beinahe ausschließlich in Yol-Ghurmak hergestellt wird. Die damit verbundene Klöppelkunst ist der der Dröler Spitze, die in weitaus größerem Ansehen steht, tatsächlich ebenbürtig.

RELIGION

»Es sei angerufen der Feurige Vater, auf dass er seinen allvernichtenden Zorn von diesem Felde nehme und seinen glutheißen Odem anderswo hinlenke, so dass die Familie Darbeling die Früchte seines Landes zu ernten vermöge und ihm weiterhin reichliche Opfer darbringen kann. O machtvoller, lodernder Widharcal! Sei diesen braven Leuten gnädig.«

—Tuuram, wandernder Agrimoth-Priester in einem Dorf der Schwarzen Sichel, neuzeitlich

Den zwölgöttlichen Glauben und die von den Heptarchen durchgesetzte Dämonenverehrung gibt es bis heute in ausgeprägter Reinform, doch hat sich mit den Jahren ein Synkretismus aus Prinzipien der Zwölgötter, urtümlicher Gigantenkulte, Dämonenanbetung und neuen Ideen herausgebildet. In den tobrischen Schattenlanden bestehen eine Unzahl an Kulturen nebeneinander, und man kann sich selten sicher sein, welcher Überzeugung ein Gegenüber folgt.

Zudem ist es den dämonischen Kulturen gelungen, sich alte Folklore zu eigen zu machen, und mit der *Jenseitigen Familie* (siehe unten) wurde das an sich grundlegend Andersartige und Beängstigende in ein vertrautes Konzept überführt. Die Grundbedürfnisse Heim, Herd und Ernte abzudecken, machte die Dämonenverehrung für viele plausibel – allemal dann, wenn ein agrimothischer Feldsegen erfolgreicher war als der Dreifache Saatsegen des Peraine-Geweihten.

Ähnlich wie im Verständnis der echsischen H'Ranga-Verehrung gilt es, den Zorn der jenseitigen Mächte – die dem Sterblichen nicht per Definition wohlgesonnen sind – zu besänftigen. Dafür lenken einige wenige als Priester die Aufmerksamkeit der Unsterblichen auf sich, um die Gemeinschaft vor göttlicher Willkür zu bewahren. Der Pakt eines Mishkara-Priesters etwa



wird vielerorts als Opfer eines Einzelnen für das Wohl aller hoch angesehen.

Auch Menschenopfer sind heutzutage in Dorfgemeinschaften wieder verbreitet, um Felder fruchtbar zu machen, Regen zu bringen oder eine Mauer zu stärken. Vielfach wird ein solches Opfer als Ehre empfunden, da es der Notwendigkeit entspringt und die Gemeinschaft schützt. Dass eine unsterbliche Seele dabei auf dem Spiel steht, kümmert in den Schattenlanden heute nur die wenigsten.

DIE JENSEITIGE FAMILIE

Die wichtigsten Erdämonen der Heptarchien bilden heutzutage die Jenseitige Familie, die ein Konzept darstellt, das die einfache Bevölkerung verstehen und begreifen (und damit auch annehmen) kann. **Agrimoth** ist der *Feurige Vater*, streng und jähzornig, aber doch für alle da, die sich demütig verhalten und ihn stets durch Opfergaben milde stimmen. **Thargunitoth** ist die *Dunkle Mutter*, in deren Händen der Tod nicht länger eine Grenze darstellt sondern vor allem auch neue Aufgaben bereithält. Zunächst Staatsreligion im Dämonenreich Gallottas, verlor der Kult des Tyakra'man bald nach dem Ableben



des Dämonenkaisers an Einfluss: Als aufmüpfig und bedrohlich gilt er heutzutage, sein Blick jedoch als unwiderstehlich und oft hilfreich – so wurde **Blakharaz** als *Shender Sohn* Agrimoth untergeordnet. **Charyptoroth**, die *Ungreifbare*, wurde zur rätselhaften, unverständlichen *Tiefen Tochter*.



Selten nur werden die als Vettern der vorgenannten Entitäten geltenden Wesen *Tausendwandlerin* und *Treffsicherer Hetzer* angerufen. Sie gelten als eltern- und gestaltlos und den Belangen der Menschen generell abgewandt. Hinter diesen Euphemismen verbergen sich **Asfaloth** und **Belshirash**, deren höchste Diener nicht im Tobrischen verwurzelt sind und die daher wenig Einfluss auf die Bildung einer Religion haben. Auch vertrauen sich die Menschen dem Widerpart Firuns, des einstigen Schutzgottes des Herzogtums, nur sehr zögerlich an. Dazu hat beigetragen, dass Firun (wie sein Gegenpart Nagrach) als Wesenheit gilt, die fern der Sorgen der Dorfbewölkerungen agiert und der man sich nur als Auserwählter nähern sollte.



Belhalhar hingegen besitzt eine kultische Verehrung in den Schattenlanden, die sich auf die Tempel von Jergan (siehe auch Seite 188) und die Mactaleänata (siehe auch Seite 121) gründet. Andere Erdämonen verfügen über keine vergleichbar organisierte Verehrung, seit die oronische Belkelel-Verehrung nach Dimionas Ende untergegangen zu sein scheint. So manchen Eingeweihten irritiert das insbesondere bei den Umtrieben, die man Amazeroth zuschreibt (siehe dazu auch **Die neue Borbarad-Kirche** weiter unten).

DIE GIGANTEN UND IHRE VERMITTLER

Durch die Jahrhunderte überkommen, ist den Tobriern eine diffuse Gigantenverehrung zu eigen, die gerade die Riesen der Legenden einschließt, allen voran Gorbanor (**Schild 97, M178**). Ihre Anbetung oder Anrufung ist jedoch teilweise in der Besänftigung und Verehrung der neuen Götter aufgegangen oder mit dieser vermischt.

Den Druiden, in Tobrien als männliche Erben der alphanischen Zauberpriesterinnen angesehen, die in den Feuern der bosparanischen Legionen untergingen, kommen dabei mancherorts priesterliche Funktionen zu.

DIE NEUE BORBARAD-KIRCHE

»Wir glauben, weil wir wissen und wollen. Jeder von uns kann das Joch abschütteln, das die Götter den Sterblichen vor Äonen auferlegt haben. Mada hat es uns gezeigt, Borbarad hat es uns gezeigt: Der unbedingte Wille zum Wissen ist das Schwert. Und das Wissen um die Erlangung des Willens ist der Schlüssel.«

—Hochprophetin Azaril Scharlachkraut, neuzeitlich

Vorgeschichte

Xeraans Borbarad-Kirche, die *Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und Seiner Schwarzen Mutter*, ist nicht mehr – genau wie ihr *Portifex Maximus* ist sie in die Niederhöhlen gefahren. Oder besser: Sie wurde in den Abgrund gestoßen, mit amazerothisch-kaltblütiger Berechnung, von ihrer eigenen Erz-Prälatin *Azaril Scharlachkraut*. Die Borbarad-Kirche ist tot – es lebe die Borbarad-Kirche!

Schon bald nach der Machtergreifung Xeraans gründete er als einen Pfeiler seiner Herrschaft dieses groteske Zerrbild einer Religion, die nur dazu diente, ihm mehr und noch mehr Gold zufließen zu lassen. Die von ihm handverlesenen Prälaten durften an einem kleinen Teil des akkumulierten Reichtums teilhaben, die Tempel und Klöster sollten Borbarads Größe und Xeraans Macht demonstrieren, die dekadent-bombastisch-inhaltslosen Predigten das Volk mit der Kraft des Ritus binden.

Der Bucklige hatte jedoch seine Rechnung ohne die wahren Gläubigen gemacht, teilweise 'Borbaradianer der ersten Stunde', teilweise Konvertiten wie die gleichermaßen eloquente wie fanatische Azaril Scharlachkraut. Borbarad hatte nicht seine Existenz aufgegeben, um einen Scharlatan wie Xeraan seinen Namen beschmutzen zu lassen.

Mit einer Reihe von Manövern hinter den Kulissen arrangierte Azaril die Ereignisse, die zum Sturz des Portifex und Hochpropheten führten, und in der Verwirrung nach dessen Fall schlugen sie und ihre Anhänger erbarmungslos zu: Niemand aus Xeraans Kamarilla, der nicht floh oder vor dem eindringlichen Gedankenblick der Magierin seinen Glauben beweisen konnte, überlebte. Die Verschwörer nahmen echte Borbarad-Reliquien und Schriften des Alveraniars an sich, füllten ihre Kriegskasse und überließen Immobilien und andere unbewegliche Werte den Krähen und Geiern, die in Haffax' Gefolge an die Piratenküste kamen (☞ 205 B).

Sie selbst verschwanden wie Diebe in der Nacht, nur um kurze Zeit später in ganz Tobrien und sogar auf Maraskan wieder aufzutauchen.

Organisation

Die 'reformierte' Borbarad-Kirche ist zu ihren Wurzeln als in Zellen organisierter Geheimkult zurückgekehrt. Wie beim maraskanischen Zwillingsglauben bilden Wanderprediger den Kern der Gemeinschaft, und nur wenige kleine Tempel (vor allem in der Fürstkomturei) dienen als Orte für öffentliche Predigten. Es soll jedoch darüber hinaus in ganz Tobrien versteckte Kultplätze geben, während die Treffpunkte auf Maraskan



und in den Zwölfgöttlichen Landen eher Hinterzimmer und Keller sind. Es heißt, es existiere ein Kloster in den Beilunker Bergen, in das sich Azaril zur Meditation zurückziehe, doch konnte dies bislang nicht bestätigt werden (👁️ 205 C).

Basis der Organisation sind Zellen aus drei Mitgliedern (jeweils zauberkundigen Priestern), von denen jeweils ein Mitglied seine beiden Mitbrüder und eine weitere Person kennt. Die Mitglieder einer solchen Zelle sind räumlich so benachbart, dass sie sich schnell Hilfe leisten können; die Gläubigen gehören jeweils der Zelle, nicht einem einzelnen Priester an. Aus den Reihen der Gläubigen rekrutieren sich auch die Leibwächter der Zauberpriester, die diese auf allen längeren Reisen begleiten (und die im Lauf der Zeit auch meist zu Eingeweihten werden).

Über der vernetzten Zellenstruktur steht nur der Rat der Sieben Eingeweihten, der die Hochprophetin bei liturgischen, organisatorischen und magietheoretischen Fragen berät und dem so etwas wie die 'Innenrevisi-on' obliegt. Insgesamt mag es in ganz Tobrien knapp einhundert borbaradianische Zauberpriester geben, außerhalb der Grenzen vielleicht noch einmal halb so viele. Azaril kennt sie alle.

Die Farben der Kirche sind weiterhin Schwarz und Rot, die Symbole der Kirche die siebenstrahlige Dämonenkrone (heutzutage meist als Sphärenkrone bezeichnet) und die sechs-fingrige segnende Hand. Bei den 'Messen' und bei rituellen Handlungen tragen borbaradianische Priester das schwarz-rote Ornat, die einfachen Ränge eine schwarze Kutte mit kleinen Sphärenkronen, die höheren Eingeweihten darüber ein rotes Skapulier mit schwarzen Sphärenkronen auf Brust und Rücken, die Hochprophetin bei ihren (wenigen) öffentlichen Auftritten eine rote Robe, darüber einen ärmellosen schwarzen Mantel mit der roten Sphärenkrone.

Borbarads Enthüllung (2. Rahja), Borbarads Verkörperung (22. Boron) und Borbarads Entrückung (23. Ingerimm) gelten als Feiertage des Kults, wobei am letzteren Tag wohl auch die Einweihungsfeierlichkeiten für die neuen Priester beginnen, die sich über mehr als einen Monat hinziehen sollen. Bei diesem Ritual soll auch eine schwarze Hand (aus Endurium, so wird vermutet) an einem Stab zum Einsatz kommen, mit der Azaril die neuen Priester einsegnet.

Theorie und Praxis

Kern der Lehre der Neo-Borbaradianer ist weniger die Verehrung Borbarads als Person, sondern die Verheißung, dass ein jeder Mensch mittels des borbaradianischen Wissens und genügend Willenskraft zum Zauberer und frei von göttlichen und weltlichen Zwängen werden könne.

Der Weg dorthin sei anstrengend, wird gewarnt, die erreichte Freiheit jedoch unvergleichlich. Wer auf dem Weg stolpere, dem werde aufgeholfen, wer aber den Weg gänzlich scheue, der verdamme sich selbst dazu, nicht mehr als Vieh zu sein.

In den höheren Einweihungsstufen kann der Borbaradianer erfahren, dass alle diese Aussagen tatsächlich bitterernst gemeint sind: Der Weg *ist* schwierig, denn noch immer führt er über einen minderen Pakt und die schmerzhaft Lösung aus selbigem; die Zusammenarbeit der Kultisten wird durch

spezielle Rituale quasi erzwungen, wer jedoch kein Durchhaltevermögen aufweist, bleibt schließlich auf der Strecke; die Uneingeweihten werden nur als Mittel zum Zweck gesehen.

Zu den höheren Mysterien gehören auch die Kernaussagen des moderaten Zweigs der Magierphilosophie (WdG 151), dass die Götter zwar ursprünglich, aber in ihrer Macht begrenzt seien, ergänzt um die Aussage, dass diese Begrenztheit sie zänkisch und neidisch gemacht habe. Die Rituale, die die Seele eines Borbaradianers nach dem Ableben „in die Freiheit“ geleiten sollen, ähneln ebenfalls denen der moderaten

Magierphilosophen, während einige Mysterien und Einweihungsstufen wohl der Nandus-Kirche abgeschaut sind (WdG 90ff.). Gerade im Umfeld dieser Weltanschauungen versuchen Missionare der Borbarad-Kirche, Fuß zu fassen und Mitglieder zu rekrutieren (was bisweilen natürlich dazu führt, dass Magierphilosophen, Nandus-Anhänger, Ilaristen, Madaschwester und Borbaradianer von ihren zwölfgöttlichen Gegnern in einen Topf geworfen werden).

Innerhalb der Schwarzen Lande ist noch eine Form des 'Volksborbaradianismus' verbreitet, die den Nandussohn als Schutzheiligen gegen neidische Götter und unmenschliche Dämonen ansieht, als Patron der Wege und des Wissens, als 'Schwert und Schild des Geistes'.

Die Schwarze Mutter, für Eingeweihte eine Darstellungsform der 'Verdunkelten Mada', das heißt der Magiebringerin nach ihrem Fall, wird ebenfalls als Schutzheilige verehrt, wobei ihr der Part der 'Beschützerin der Welt' und Patronin der Lebens- und Astralkraft zukommt.

In diesem Zusammenhang wird auch 'Volksmedizin' verbreitet, die auf Anti-Donaria beruht und tatsächlich eine (wenn auch mindere) Wirkung gegen Dämonen aufweist.

Auch wenn dies im Volksglauben so verbreitet ist, behauptet die Kirche doch nie, dass es sich bei der Schwarzen Mutter um Borbarads leibliche Mutter handelt. Die unter Xeraan verbreiteten Darstellungen der 'Schwarzen Mutter mit dem Borbaradknaben' sind vielerorts bereits Bildnissen gewichen, die die beiden gleichwertig, teils als Kampfgenossen, teils als Liebespaar zeigen.

Mit vielen dieser Aussagen steht die Borbarad-Kirche natürlich nicht nur mit den Kulturen der Zwölfgötter, sondern auch mit den verschiedenen Verehrungsformen der Erzdämonen, wie sie sich noch zuhauf in Tobrien finden, im Widerspruch bzw. in offener Feindschaft.

Dies ist auch der Grund, warum die Priester der Kirche meist auf Wanderschaft sind und sich selten offen zu erkennen geben. Meist ziehen sie jedoch mit ihrem Leibwächter in ihrem begrenzten Sprengel umher, um sich der Bevölkerung durch das Bannen von dämonischem Wirken als Heiler und Antimagier zu präsentieren, in Schriften oder mit kurzen öffentlichen Auftritten den Weg des Nandussohns zu preisen oder geheime Treffen und Kulthandlungen durchzuführen. Um die Entdeckung zu vermeiden, wechseln sie die von ihnen betreuten Gebiete etwa halbjährlich.

Die Kirche versucht in diesem Rahmen, ihre früheren Untaten zu verschleiern und auf 'unbelastete' Akteure zurückzugreifen,





was ihr größtenteils auch gelingt, da die Säuberungsaktionen wenige bis keine von Xeraans alten Günstlingen übrig gelassen haben.

Ihre Zusammenkünfte dienen nicht nur der Stärkung der Gemeinschaft in Ritualen – Azaril hat einen guten Teil des Wissenschatzes der norbardischen Zibilja beziehungsweise der alhanischen Zauberpriesterinnen geplündert – und dem Erlernen von Zauberwerk, sondern auch allgemein der Weiterbildung von Geist und Körper, um sich dem Ideal des ‘Neuen Menschen’ anzunähern.

Und da, wie oben erwähnt, endgültiges Versagen nicht toleriert wird, stellen die noch lebenden borbaradianischen Wanderpriester weiterhin einen nicht zu unterschätzenden Gegner dar.

PAKTIEREREI UND DRUIDENWERK

»Wir haben die Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak – schon bald sollen sich die Khunchomer mit ihren armseligen Kunststückchen hinter unseren Artefakten verstecken.«

—Agrimothus yar Dinata, Vertrauter des Dämonenkaisers, kurz vor seinem Ableben in den Trollzacken, 1023 BF

»Bei all der Vergangenheit, die diesem Lande innewohnt, überrascht es mich immer wieder, dass die Tobrier ihre Erinnerung so tief in den Herzen derart verschrobener Männer verbergen.«

—Kerime al’Kadim, Draconiter-Erzältissin von Khunchom, 1026 BF

»“Wenn der Grolm es will, steh’n alle Räder still!” sagte er nur, dann ging nix mehr, bis wir den Obulus in Feingold entrichtet hatten. Halt, ich kann da doch gar nix für!«

—Gerion Bernigandh, Zunftmeister der Müller in Valdahon, 1033 BF

Bis in die heutige Zeit finden sich in der tobrischen Magie Spuren der vergangenen Völker und Kulturen der Trolle, Hochelfen und Al’Hani, die sich vor allem in der archaischen Zauberei der Druiden erhalten hat. Die **Naturzauberei** ist in dem wilden Land daher auch die verbreitetste Form der menschlichen Magie.

Die **Gildenmagie**, die früher in Mendena und Ysilia gelehrt wurde, findet – dämonisch verzerrt und mit Schwerpunkten auf Beschwörung und Nekromantie – in der *Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak*, dem *Beschwörerkreis des Karasuk* und der *Akademie für Strategie und Heeresführung* zu Mendena ihre Nachfolge in den tobrischen Schattenlanden. Zu ihnen gesellen sich die unabhängigen

Schwarzkünstler, Nekromanten, Paktierer und Chimärologen, die es genießen, zügellos und ungestört ihre Forschungen betreiben zu können.

Daneben gibt es – vor allem in den Beilunker Bergen – noch die **Zauberei der Grolme (WdZ 347)**, die völlig eigenen Regeln zu folgen scheint und beinahe freizauberische Züge trägt.

DRUIDEN IN SCHWARZTOBRIEN

Unter den tobrischen Druiden wird die Invasion Borbarads die *Große Verwerfung* genannt – und ihre Folgen stellen die größte Bedrohung für die Druidenschaft dar, der sie sich seit Jahrhunderten ausgesetzt sieht. Ein massiver Teil der Gefahr geht vom Wesen der Tradition selbst aus: Wäre die Verbreitung von dämonischer Landschaftsverwandlung und Paktiererei nicht gefährlich genug, sind es gerade die antielementaren Entitäten der dämonisch verfluchten Gebiete, die allem Glauben der Druiden eigentlich entgegengesetzt sind – und ihn doch beeinflussen. Zwar hat auch die Erzdämonin Thargunitoth massiv in die *Geisterherbeirufung* eingegriffen und die Jenseits- und Lebensinnvorstellung der Druiden deutlich erschüttert, doch sind es vor allem die Einflüsse von Agrimoth und Charyptoroth, die das Weltbild der Druiden verheerend ins Wanken brachten.

Mancher junge Druiden aus dem umkämpften Tobrien kennt ausschließlich die dämonisch berührten Elemente und hat zumeist nur unklare Vorstellungen von einer reinen Sumu. Solche Druiden stellen ihre Zauberei intuitiv auf eine dämonisch pervertierte Grundlage, ohne sich dessen bewusst zu sein. So kann beispielsweise ein Wipfellauf vor allem auf dämonisch verseuchtes Umfeld wirken, aber nur stark erschwert in einem Umfeld reinen Humus’, wie seine Traditionsgenossen außerhalb der Schattenlande ihn zu nutzen trachten.

Da die druidische Tradition auf Weitergabe und Erhalt von Wissen und Erlerntem fußt, gibt es unter den herkömmlichen Druiden viele, die zögern, ihre Brüder in den Schattenlanden erbarmungslos zu hetzen und auszulöschen. Sie vermuten eher, dass die Druiden des umkämpften Tobriens unter einer Vergiftung des Inneren leiden, von der Wissen und Fertigkeiten jedoch nicht betroffen sein müssen. Unklarheit herrscht unter den normalen Druiden, ob eine solche ‘verderbte’ Lehre einen Hauch Sumus beinhaltet oder nicht. Misstrauische Stimmen, wie zum Beispiel die Xindras von Sumus Kate (**Schild 156**), befürchten, dass sol-





che 'gefallene' Druiden durch die Niederhöhlen und damit die Feinde aller Schöpfung gelenkt werden. Andere Druiden sind sich in diesem Punkt aber noch unschlüssig.

Von diesen 'gefallenen' Druiden strikt abzugrenzen sind Paktierer, die beinahe sofort aus der Gemeinschaft ausgestoßen und verfolgt werden, da sie sich willentlich von Sumu abgewandt haben. Ein Dämonenpakt ist sehr deutlich in den Zaubermatrizen der Erdkraft erkennbar und geht deutlich über die oben geschilderte Unkenntnis über das reine Element hinaus.

Regeltechnik

Druiden, die in dämonisch verwandelter Umgebung aufgewachsen sind, erhalten den Vorteil *Affinität zu Dämonen* (wodurch diese Variante des Druiden zusätzlich 5 GP kostet). Als Konsequenz daraus wirken ihre elementaren Sprüche allesamt befleckt, bringen selbst also primär dämonisch verzerrte Effekte und Elemente hervor und wirken nur mit einem Aufschlag von bis zu +12 (Meisterentscheid) auf die unbefleckten Elemente. Ebenso rufen sie mit all ihren Herbeirufungen dämonisch beeinflusste Elementare herbei, die letztlich gleichbedeutende Antagonisten der bekannten regulären Elementare sind. Bei einer misslungenen Herbeirufung und vor allem der Besänftigung des Anti-Elementargeistes hat das häufig gefährliche Konsequenzen für den Druiden: nicht selten trinken die Anti-Elementare Blut, schlimmer sogar Seelenkraft.

Unter diesen Druiden sind *Mindere Pakte* verbreitet, ohne dass sie willentlich einen geschlossen haben muss – dies kann Teil ihrer verzerrten Ausbildung oder Folge des Umgangs mit den Anti-Elementen sein.

RECHT UND GESETZ

»Es sind der unwiederbringlichen Auslöschung alle anbefohlen, die sich Wunsch und Befehl des Schwarzen Heermeisters in jeglicher Form widersetzen.«

—Aushang in der Gegend um Altzoll, im Herbst 1034 BF

»Im Namen der Unergründlichen Tochter!

Die Fleischstücke aus den Kiemendeckeln der Neunaugenforellen sind allumfänglich dem Hofe des Herrn von Keilerau zu überantworten. Missachtung dieser Weisung wird mit Auspeitschen bestraft.«

—zuweilen an den Ufern der Tobimora zwischen Borowein und Flusswacht zu lesen

»Im Namen des Herre Praios!

Der Handel mit jedem Teil des finstren Zerrbildes der Praiossonne ist hiermit unter schwerste Strafe gestellt. Wer gar ergriffen wird mit ihrem Öle zu handeln, soll seine Seele im reinigenden Feuer läutern.«

—Aushang in der Sonnenmark, gezeichnet mit dem Signet der Inquisition des Götterfürsten

Recht und Gesetz im umkämpften Tobrien hängen maßgeblich vom Herrscher der Region ab, in der man sich bewegt. Obwohl zum Beispiel viele Handelsbeschränkungen aufgehoben wurden und auch das Waffentragen für viele wieder zugelassen ist, existieren bis heute Gesetze, die jedem Mittel-

DER SCHWARZTOBRIER IM SPIEL

Trotz aller Eigenheiten, die sich durch die vielfältigen Einflüsse auf ihre Kultur ergeben haben, sind auch die Bewohner des umkämpften Tobrien ein Volk gewöhnlicher Menschen geblieben. Allerdings haben sie sich durch ihren Pragmatismus (oder schlicht aus Angst und langjährige Indoktrination) an vielen Stellen eine – für die Göttergläubigen – verquere und gefährliche Sicht auf die Ordnung der Welt angeeignet. Nach all den Jahren herrscht bei ihnen zudem ein Misstrauen gegenüber den zwölfgöttlichen 'Befreiern' vor, die nicht immer das Heilsversprechen erfüllen, das sie geben – und einige von ihnen sind in ihren Methoden wenig zimperlich, so dass sie dem Tobrier, der sich mit der dunklen Herrschaft arrangiert hat, nicht zwangsläufig besser erscheinen müssen.

Die Besonderheiten der einzelnen Landstriche im umkämpften Tobrien sowie die Eigenheiten der Menschen, die dort leben, finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

reicher oder Horasier barbarisch anmuten oder die Nackenhaare aufstellen.

Ist der Zwölfgötterglaube in weiten Teilen Tobimoriens oder Transsiliens mittlerweile zumindest wieder geduldet, ist die Dämonenanbetung in allen Teilen der Warunkei oder der Sonnenmark, die durch die zwölfgöttlichen Herrscher kontrolliert werden können, ein Verbrechen, das häufig mit dem Feuertode bestraft wird.

In Transsilien ist das Gesetz, das das Sammeln von Kräutern reguliert hatte, heute zugunsten der Heptagon-Akademie geändert worden und umfasst zudem alle magischen Artefakte, die gefunden werden: Jeder hat solche in Yol-Ghurmak abzuliefern. Die Handlanger Balphemors von Punin behaupten sich hierbei sogar gegen die Schwarzen Ritter des Herzogs Arngrimm, sollten sie davon erfahren. Dafür setzen die Ritter Arngrimms gnadenlos das Gesetz durch, dass kein Silber in den Händen des Volkes zu liegen hat. Ebenso ist das hinlänglich bekannte Gesetz der Warunkei, jegliche Tot- oder Missgeburt unverzüglich auf den Molchenberg zu bringen, zwar längst obsolet, wird aber von vielen Landbewohnern noch getreulich ausgeführt – mit den unterschiedlichsten Folgen, denn mancher Herr eines Dorfes ist selbst ein Nekromant, der ein solches Paraphernalium gerne nutzen will.

SPRACHE UND НАМЕН

Mit der Etablierung der Heptarchien und der Verfolgung zwölfgöttlicher Kulte in manchen Region setzten sich nicht nur bei echten Kollaborateuren Namen mit dämonischem Bezug durch. Namen wie *Tyakrane*, *Xarfaidon*, *Globomona* oder *Tuuram* finden sich auch heute noch in den Schattenlanden und müssen nicht zwingend eine große Nähe der Person zu dem dämonischen Schutzpatron bedeuten. Ebenso wurden aber auch in befreiten Regionen dämonische Namensvarianten in ihre ursprüngliche Form zurückgeführt – mitunter aus blankem Opportunismus.



Verbreitet ist es auch, Kindern die Vornamen dunkler Heroen oder Heerführer der Invasion zu geben, gerade *Helme*, aber auch *Arngrimm*, *Lutisana* oder *Udalbert* findet man häufig unter Heranwachsenden.

Die kulturelle Vermischung, gerade an der Piratenküste, schlägt sich auch in der Namensgebung wieder, so dass man auch bornisch, tulamidisch oder gar maraskanisch geprägte Namen unter der heranwachsenden Generation Tobrier finden kann.

DÖRFER, HÄUSER UND BURGEN

Das **Streudorf** ist die gebräuchliche Siedlungsform in Tobrien, daran hat auch die anhaltende Besetzung nichts geändert. Diese Dörfer eroberten sich ihren Platz in der Region vor allem wegen der beeindruckenden Größe der üblichen Hallenhäuser. Jedes neue Haus wurde sinnvoll um die nächstliegenden gebaut – und niemand nahm dabei Rücksicht auf die Notwendigkeit, einen zentralen Dorfplatz zu besitzen oder einen wich-

tigen Tempel in der Dorfmitte. Auch um die Verteidigung der Ansiedlung kümmerte man sich lange nicht. Erst spät haben die Tobrier die Vorteile des **Rundlings** erkannt: Heute gruppieren sich die Hofstätten um einen freien Platz, an dem sich zu meist Gasthaus und Tempel finden und der auch das Vieh des Dorfes aufnehmen kann. Diese Siedlungen werden von Palisaden, Erdwällen oder Mauern geschützt und in der Dorfmitte findet sich auch das *Sichere Haus*, ein steinerner Bau, der dem Tobrischen Thurm ähnelt, und den Dörflern eine letzte Rückzugsmöglichkeit bietet, wenn ein Feind alles andere überrannt hat. Hier lagern die Vorräte des Dorfes, eine Nische huldigt den Mächten des Ortes – heißen sie Firun, Mokoscha oder Agrimoth – und alle Angelegenheiten von allgemeinem Interesse werden hier besprochen.

Typische Beispiele tobriischer Architektur finden Sie im Quellenband **Ritterburgen & Spelunken** auf den Seiten 18 (Tobrischer Thurm), 70 (Streudorf), 72 (Rundling) sowie 74 (Hallenhäuser).



TRANSYSILIEN – HEULENDE MEUTEN, UNBEFRIEDBARE WÄLDER

Transysilien für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Schwarze Sichel im Westen, Sichelstieg und Vorgebirge der Drachensteine im Norden, in Osten und Süden markieren wechselnde Landmarken die Grenze.

Landschaften: Schwarze Sichel, tobimorisches und ysilisches Hügelland, ausgedehnte Flussauen an Bendrom, Dogul und Tobimora.

Wichtige Berge: Drachenthron (2.600), Eiskogel (2.500), Gehörnter Kaiser (2.300, 3 Gipfel), Grauzahn (2.000), Klirrfrostspitze (2.200), Kurimskrone (2.300), Natternhand (2.100), Purpurberg (2.600), Rachtelkuppe (2.500), Sokramurs Haupt (1.800), Sokramurs Klaue (1.500), Yrrwenzacke (2.400)

Wichtige Gewässer: Yslisee, Oberlauf der Tobimora (ca. 300), Großer Bendrom (ca. 160), Kleiner Bendrom (ca. 80), Tirdrom (ca. 90), Unterlauf des Doguls (ca. 50), zahlreiche kleine Seen, insbesondere entlang der Tobimora

Geschätzte Einwohnerzahl: um 70.000

Wichtige Städte und Orte: Yol-Ghurmak (8.500, sinkend), Burg und Dorf Praske (ca. 500), Feste Tobelstein (ca. 300), Burg Ehrenstein (ca. 400)

Garnisonen: Yol-Ghurmak, Schwerpunkte bei Burg Ehrenstein, Praske, gegenüber der Stadt Ebelried, Eslamsbrück und Feste Freudenberg

Wichtige Verkehrswege: Herzogenstraße (von Beilunk über Warunk nach Yol-Ghurmak), Gauweg (Ilsur nach Yol-Ghurmak), ansonsten nur Karren- und Trampelpfade unterschiedlich schlechter Qualität

Herrscher: Herzog Arngrimm von Ehrenstein m.H.

Wappen: auf Gold eine linksgewendete Sturmsense in schwarz (Wappen Sokramoriens, das das Irrhalkenbanner Galottas zunehmend verdrängt)

Sozialstruktur: Feudalismus mit starkem Adel



Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Ehrenstein, Dunkelstein, Gerdenwald, Spogelsen, Bregelsaum

Vorherrschende Religion: Dämonenverehrung (in stark verseuchten Gebieten, abnehmend), Zwölfgötterglaube (teilweise deutlich verfremdet, wieder zunehmend), Sumu und als ihre Verkörperung Sokramor (Schwarze Sichel)

Magie: Paktierer, Druiden und Hexen

Ressourcen und Handel: Silber (Gewinnung und Handel verboten), Schiefer, Holz, Holzkohle, Wolltuch, Wachs, Pottasche, Grobleder, Kupfererz, Pferde

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Jarlak von Ehrenstein (Firun-Heiliger und Ahnherr des Herzogs), Xindra von Sumus Kate (oberste Druidin Tobriens), Sildroyan der Schmied (legendärer Königinnengemahl der Al'Hani), der Traumschinder

Wundersame Örtlichkeiten: das Pandämonium von Es-lamsbrück, das Agrimothäum sowie die Halle der Rache von Yol-Ghurmak, Sumus Kate im Yslisee, das Septahen-gon auf den Yslihöhen, einige Trollfesten und Al'Hani-Gräber.

Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios, Sumu- und Sokramoranhänger), Jarlakstag (auch Arngrimms- bzw. Wiedergeburtstag, 1. Firun), Tobrische Schweinehatz (gerne auch auf Gefangene, 2. Firun), Gorbanorsfest (2. Peraine, Gaben für den Riesen Gorbanor, Feiertag der Druiden), Herzogstag (29. Peraine, Galottas Todestag, Machtdemonstration des Adels)

Stimmung in Transysilien: Allein seine Stärke entscheidet über das Vorankommen eines Menschen. Nur wer stark ist, behauptet sich gegenüber den herrschenden Mächten.

Mit dem Tod Galottas 1027 BF fand auch die Ordnung in seinem Dämonenkaiserreich ihr Ende. Die Macht entfiel auf drei seiner Gefolgsleute, die sich im *Triumvirat von Yol-Ghurmak* zusammenschlossen. Die neuen Herrscher Transysiliens unterscheiden sich vom Wesen her, vor allem aber in ihren Zielen grundsätzlich. *Arngrimm von Ehrenstein m.H.* (siehe Seite 50), gesalbter tobrischer Herzog von Borbarads Gnaden, herrscht als Tyrann über das Land und verfolgt dabei durch und durch irdische Ziele, wie das Niederschlagen des verhassten Gegenherzogs Bernfried und eine Konsolidierung seiner Macht. Der uralte Magier *Balphemor von Punin* (siehe

Seite 62) weiß dies zu nutzen. Er versteht es, Arngrimm in einer Abhängigkeit sowie innerhalb gewisser Schranken zu halten, indem er ihn – nach eigenem Gutdünken – mit einem Trank versorgt, der dem Herzog die Kontrolle über sein Werwolfdasein verleiht (siehe Seite 50). Balphemor selbst durchreist das Land auf der steten Suche nach magischen Geheimnissen und mysteriösen Orten. Im Gegensatz hierzu verlässt *Leonardo der Mechanicus* (siehe Seite 63), nunmehr Träger des Agrimoth-Splitters, die Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak kaum einmal und frönt ganz und gar seinem wahnsinnigen Forscherdrang.





Unter diesen Voraussetzungen bleibt es weitgehend Arngrimm überlassen, das ehemalige Kaiserreich zu regieren; eine Verpflichtung, der er mit zunehmendem Eifer und spürbarem Erfolg nachkommt. Dabei stützt er sich vor allem auf einen erstarkenden Adel von seinen Gnaden. Seine Grafen, Barone und Ritter genießen in ihren Lehen beinahe unumschränkte Macht und gebärden sich gerne ebenso tyrannisch wie ihr Herzog. Das transsylvanische Volk nimmt es hin. Immerhin sind viele der neuen Herrscher alte Bekannte. Zudem setzt langsam eine allgemeine Verbesserung ein, denn das Land beginnt Anzeichen von Erholung zu zeigen. Die Macht des Agrimoth-Splitters, der ehemals ganz Transsylvanien in seinem Bann hielt, ist in den Fingern Leonardos so sehr in Anspruch genommen, dass sein Einfluss auf Transsylvanien spürbar schwindet.

RAUES, UNBARMHERZIGES LAND

Transsylvanien ist ein raues, wildes Land, über das von jeher die Natur gebietet. Die Schwarze Sichel begrenzt es im Westen und widersetzt sich nach wie vor der Inanspruchnahme durch den Menschen. Dunkel ragt das Schiefergebirge in die Höhe und kann nur an wenigen Stellen überquert werden. Doch auch die Täler sind düster, zuweilen unheimlich und meist gefährlich. Dichte, nahezu undurchdringliche Wälder, in denen Raubtiere, Goblins und daimonide Schrecken herrschen, prägen die tieferen Lagen Transsylvaniens. Dringt man weiter gen Westen vor, schließen sich unwirtliche Heideflächen und Hügellandschaften wie die Ysli- und Tobimorahöhen an. Moorlandschaften grenzen häufiger als ehemals an die zahlreichen Flussläufe und Seenplatten, viele von ihnen Brutstätten wider natürlicher Wesenheiten, die Pflanzen und Tierwelt gleichermaßen entspringen. Und immer wieder ragen große Gehölze auf, in denen Schwarze Wälder, Dämonen und Daimonide zu den größten, aber bei weitem nicht einzigen Gefahren gehören.

Dämonen und ihr Wirken waren lange die Geißel Transsylvaniens. Schwarze Wälder und agrimothisch verseuchte Äcker nahmen den Menschen vielerorts jede Lebensgrundlage. Besonders schwer betroffene Regionen sind infolgedessen nahezu entvölkert. Nur wenige Menschen konnten und wollten der heimatlichen Scholle die Treue halten, und viele unter ihnen fielen den sich ausbreitenden Schrecken zum Opfer. Wer überleben wollte, passte sich an und beugte sich den neuen Herrschern und ihren dämonischen Herren. Sie wandten sich von den Zwölfgöttern ab und baten nun den Feurigen Vater Agrimoth um Schonung statt Peraine um Gnade.

DER TRANSYSILIER- SCHICKSALSERGEBEN UND BODENSTÄNDIG

DAS LANDVOLK

Selbst nach langen Jahren unter der Knute eines finsternen Kaisers und seiner Handlanger haben die Menschen Transsylvaniens ihre Wurzeln und Traditionen nicht vergessen, und noch immer erkennt man in ihnen die Tobrier von einst. Männer tragen in der Regel einen – oft zotteligen – Vollbart, während Frauen ihr Haar zu dicken Zöpfen flechten, sobald sie das Erwachsenenalter erreichen. Die Menschen sind stämmig, aber

hochgewachsen. Allgemein bevorzugt man praktische, derbe Kleidung aus Wolle und Leder, die – so einfach sie auch geschnitten sein mag – kaum einmal ohne Stickerei oder Verzierung daherkommt. Über der Alltagskleidung werden Mäntel, Jacken und Westen aus Schafsfellen getragen und als Schutz vor dem oft grimmigen Wetter sehr geschätzt.

Überleben durch Anpassung

Fernab der Zentren, in denen die Machtbasen der Erben Borbarads liegen, haben sich die Menschen ihr altes Leben weitgehend bewahrt. Gesetzt, abwartend und zurückhaltend, wie die Tobrier sind, haben sie die Veränderungen beobachtet und Wege gefunden, das eigene Dasein den neuen Bedingungen anzupassen, ohne ihre kulturelle Identität zu verlieren.

Doch gerade diese stoische Heimatverbundenheit trieb manchen Einheimischen in die Arme der ursprünglich verhassten Eroberer. Adlige, die lieber dem Feind als Kämpfen von Stand dienten als ihr angestammtes Lehen und ihren Status aufzugeben, sind ebenso häufig wie Bauern und Hirten, die nach wie vor dankbar auf die Hilfe von Agrimoth-Paktierern zurückgreifen, um ihren verseuchten Feldern oder Weiden genug zum Überleben abzutrotzen. Wo Drohungen und Gewalt versagt hatten, führte gerade das unbeugsame Ausharren in der Heimat zu Anpassung.

ABERGLAUBE ALS HALT

Um sich gegen die vielen Schrecken zu wappnen, die das Land für seine Bewohner bereit hält, haben die Menschen aller Stände eine Vielzahl abergläubischer Erklärungen und Rituale gefunden, in denen sie Halt und Hoffnung finden. War der Tobrier von einst schon ein abergläubischer Zeitgenosse, der Transsylvanier von heute übertrifft ihn darin bei weitem. Oftmals ist er zu keinem Schritt mehr zu bewegen, wenn die Omen nichts Gutes verheißen, ein wichtiges Kleinod verloren geht oder sich ein sicher geglaubter Ort als trügerisch erweist. Gebete und Opfer gelten weniger Göttern oder Dämonen als Schutzgeistern in mannigfaltiger Gestalt, Daimoniden, die nach wie vor das Land durchstreifen, oder auch lokalen Herrschern, die – stellen sie es geschickt an – bald den Status eines übernatürlichen Wesens einnehmen, dessen Wort Gesetz ist.

Um auch fern des Heims nicht schutzlos zu sein, führen viele Transsylvanier Idole in Taschenformat mit sich. Meist stellen sie tierische oder pflanzliche Naturgeister dar, die häufig doppelköpfig sind, um den Rücken des Trägers im Blick zu halten. Amulette mit Schutzzeichen, die jeweils gegen bestimmte Übel helfen sollen, sind essentiell und dienen gar als Währung. Blut innerhalb des Hauses zu vergießen verheißt großes Unglück. Aus diesem Grund wird nur unter freiem Himmel geschlachtet. Geschieht ein Missgeschick, bei dem Blut fließt, muss das Haus aufwändig gereinigt werden. Tote werden häufig verbrannt, um ihnen ein übles Schicksal nach ihrem Ableben zu ersparen. Bei Körperbestattungen wird üblicherweise ein großer Stein über dem Grab positioniert, um das Keimen verderbter Pflanzen zu verhindern.



Das Gesetz des Stärkeren

Die Transsylvier haben sich mit starken Herren abgefunden, die grausam, oft willkürlich strafen, ohne sich um einen Nachweis der Schuld zu scheren, und die Unschuld für bedeutungslos halten. Es herrscht das Gesetz des Stärkeren, und in seinem Gefolge gedeiht vor allem die Sorge um sich selbst, wohingegen Mitleid und Verantwortung Tugenden sind, die man sich im täglichen Überlebenskampf nicht leisten kann. Dennoch hat sich in den verschiedenen Gemeinschaften der Gedanke erhalten, dass der Stärkere den Schwächeren zu schützen hat. Der gemeine Landmann tut dies im Verborgenen und immer nur soweit, wie es die zu schützende Gemeinschaft aushalten kann. Zuweilen müssen also Opfer gebracht werden, wie man auch den befallenen Trieb entfernt, um den Baum zu erhalten.

Die Herren des Landes hingegen ziehen reale Macht aus diesem Ansatz, denn wer gut zu schützen vermag, ist ein angesehener Herr, dem sich die Menschen unterwerfen. Sentimentalen Motiven folgt jedoch kaum ein Lehnsherr, wenn er einen seiner Vasallen verteidigt. Viel eher statuiert er Exempel, beweist Durchsetzungsfähigkeit und markiert Reviergrenzen im wechselhaften Machtgefüge. Doch ist der Transsylvier – sei er nun von Geblüt oder nicht – keiner, der sich kriecherisch unterwirft. Er tut dies mit derselben stolischen Würde, mit der er Jahr um Jahr am Rande Schwarzer Wälder und im Jagdgebiet von Werwölfen oder weißen Hetzern ausgeharrt hat.

Weiler, Dorf und Turm

»Ich wunderte mich sehr über die eigentümliche Gestalt des aus groben Steinblöcken gefügten Hauses, das sie uns als Herzstück ihres Dorfes anempfahlen. Spitzgiebelige Fensterrahmen, die Öffnungen jedoch blind, ragten einen guten Schritt aus der Mauer hervor und schmiegt sich wabengleich aneinander. Dahinter reckte sich das Dach zu einer runden, schmalen Pyramide empor. Das Ganze erinnerte mich entfernt an einen Bienenkorb. Ähnlich geschäftig ging es dort auch zu, als wir erst einmal den Wall aus Palisaden – allesamt mit Schutzzeichen versehen – hinter uns gelassen hatten. Doch erst im Inneren dieses Hauses erkannte ich,

worum es sich tatsächlich handelte. Stufen führten hinab, zwei, drei Geschosse tief, und das unterste war versperrt. Dort, so sagte man mir, wohnten die verehrten Erbauer und Ahnen und sollten ihren Frieden haben. Einen Opferstein bemerkte ich und darauf frische Gaben. Die Wände waren verwittert und doch erkannte ich den Schmutz, der von lange vergangenen Zeiten kündete. Wir waren in einem Grab, einem uralten Grabturm, der in die Tiefe statt in die Höhe wuchs und den sich die Menschen in der Not zu ihrem Heim erkoren hatten. Denn – so erklärte mir Ettl, der Älteste – diesen Ort würden Dämonen und anderes Kropfzeug meiden. Was also lag näher, als das Dorf hierher zu verlegen? Überall erkannte ich in den nächsten Stunden Symbole und Zeichen, denen auf den Mauern nachempfunden, damit sie als Schutzglyphen ihren Dienst tun konnten. Größtenteils sei das völliger Unsinn, sagt Myrica, und überhaupt völlig durcheinander. Aber auch die Maga wurde schweigsam, als sie hörte, dass Dorf wäre seit langem von jedem Angriff verschont geblieben. Wohl war mir dennoch nicht, als wir uns zu Ruhe begaben.«

—aus einem Brief des Entdeckers Yendar Tindal an seine Schwester, 1033 BF

Menschliche Ansiedlungen sind selten und ducken sich nach Möglichkeit in den Schutz einer Burg oder eines der zahlreichen Tobrischen Thürme. Dörfer, die auf diese Sicherheit verzichten müssen, finden sich vor allem in den Auen der großen Flüsse wie Bendrom und Tobimora. Wo auch immer sich Weiler und Dörfer erheben, meist ist ihre Form die eines Rundlings (siehe Seite 30). Die Häuser drängen sich um ein zentrales Gebäude und sind nach außen hin von einem Schutzwall umgeben.

Die Herren Transsylviens herrschen meist von Turmburgen aus. Der Begriff Burg ist hierbei irreführend und oft übertrieben. Die einzige Befestigung solcher Anlagen sind in der Regel die umgebenden Palisaden, die nach Möglichkeit auf Wällen errichtet werden, und der im Zentrum stehende Turm. Die überwiegende Anzahl Tobrischer Thürme weist einen quadratischen Grundriss auf. Runde Türme kommen gelegentlich auch vor, sind aber schwieriger zu errichten. Die Verteidigungseigenschaften sowie die robuste Natur dieser Türme sind Jahrhunderte lang erprobt worden.





Mancher Herrscher gewährt dem Volk durchaus Schutz in 'seiner Burg', vor allem aber verlässt man sich gerne auf die abschreckende Wirkung derselben. So ist der Turm die bevorzugte Wohnstätte des alteingesessenen Adels. Er ist aber auch für den einen oder anderen im Land verbliebenen Forscher, Magier oder Paktierer interessant und daher in ganz Transsylvanien anzutreffen.

DER SCHUTZ DER GRÄBER

In ganz Transsylvanien finden sich Relikte aus der Urzeit Tobriens. Besonders häufig treten sie als Al'Hani-Gräber in Erscheinung. Beim Bau der meisten Anlagen wurde große Sorgfalt darauf verwandt, den Ort für lange Zeit vor schädlichen Einflüssen zu bewahren. Schutzglyphen umgeben die unterirdischen Grabkammern, ebenso wie die aus geschichteten Steinblöcken errichteten runden Grabtürme (Nuraghen). So unheimlich diese Stätten des Todes in friedlichen Zeiten auf das Landvolk wirkten, so willkommen und geschätzt sind sie heutzutage. Vor die Entscheidung gestellt, inmitten eines Schwarzen Waldes auszuharren oder einen Grabturm als Dorfmittelpunkt zu wählen, zögerten die Transsylvanier nicht lange. Das Sichere Haus so manchen Dorfes ist ein unterirdisches Hügelgrab oder eine Nuraghe. Mittlerweile haben die Menschen gelernt, sich der Gräber mit Bedacht und Respekt zu bemächtigen. Darüber hinaus erkannten sie den Wert der Runen und Glyphen, die sie um des Schutzes willen unterdessen kopieren und überall aufmalen, hinein schneiden oder -hauen. Palisaden, Zäune und Mauern, die die Siedlungen umgeben, sind über und über damit verziert, um Dämonen, Daimonide und anderes Gekreuch fernzuhalten. Diejenigen die die besten Glyphen anlegen, sind geehrte *Bannzeichner*, von denen einige ein Leben auf Wanderschaft wählen, um ihre Kunst in ganz Transsylvanien anzubieten (☉ 205 D).

AGRIMOTH'S UMGABEN UND BELSHIRASH'S HOHN – FLORA, FAUNA, KREATUREN

Die Macht des Agrimoth-Splitters hat ganze Regionen Transsylvaniens verheert. Wald und Feld sind dämonisch verseucht, Baum und Strauch erfüllt von Unleben, an sich harmlose Tiere wandelten sich zu blutrünstigen Bestien. Ohne den Segen der Priester der neuen Götter wären die Menschen inmitten ihrer unbrauchbaren Felder längst verhungert. Die tobriischen Wälder haben sich durch ihre Pervertierung zu beinahe unbezwingbaren Hindernissen entwickelt. Flora wie Fauna haben überwiegend aggressiv auf die dämonische Verwandlung ihres Lebensraumes reagiert. Eigentlich harmlose heimische *Pflanzen* haben sich angepasst; sie verteidigen sich unterdessen entschlossen und aggressiv und sind dadurch selbst Teil der Verwandlung geworden. Übermäßig stachelbewehrte Beerenpflanzen, Obstbäume mit Dornenbewuchs, Nesselkleider an Gras, Getreide und vielerlei Heilkräutern sind längst alltäglich. Die Veränderungen stellen keine un-

überwindlichen Hindernisse dar, verursachen aber manche Überraschung. Schösslinge von *Bäumen* oder *Pilze*, die nahe von Arkhobelim gedeihen, wehren sich mit schlagenden Ästen, nach Blut lechzenden Wurzeln oder mit Fruchtständen und Sporen, die Geschossen gleich angreifen oder wie der Tuur-Amash-Kelch (*Zoo-Botanica* 270) ätzenden Verdauungssaft verspritzen.

Raubtiere wie Bären, Wölfe oder Baumdrachen reagieren zuweilen beinahe wie tollwütige Tiere, die jeder Störung mit Angriff begegnen. Die Veränderung hat auch eigentlich harmlose Geschöpfe nicht ausgenommen. Immer wieder wird von rot-äugigen Eichhörnchen, Kaninchen und gar Rehen berichtet, die der Blutgier erlegen sind und sich von Aas nähren, im Rudel gar größere Tiere jagen und erlegen (☉ 206 A).

Hinzu gesellen sich freie *Dämonen*, von denen in Transsylvanien nach wie vor eine – wenn auch abnehmende – Anzahl ihr Unwesen treibt. *Daimonide* ergänzen das Schreckenskabinett. Angeführt wird der Reigen von den *Weißten Hetzern*, auch 'Tobrischer Karmanath' genannt. Die zweiköpfige Kreatur kommt auf acht Beinen daher und ähnelt entfernt einem Wolf mit stachelbewehrtem Schwanz, erreicht eine Schulterhöhe von gut einem Schritt und ist beinahe farblos. Die nachfolgenden Generationen der wenigen fortpflanzungsfähigen Daimoniden scheinen sich allerdings wieder dem Aussehen natürlicher Wölfe anzunähern. In regelrechten Meuten jagen die Hetzer durch die Wälder, und mancher Adlige hält sie sich gar als Statussymbol und Teil seines Waffengefolges. Zweiköpfige Kreaturen sind selten geworden. Stachelschwänze sind hingegen häufig, ebenso wie sechs oder acht Beine, wobei nur wenige Exemplare beide Attribute zugleich tragen. Allen gemein ist ein besonders schrilles Gebell.

Gerade im Grenzbereich zu Tobimora kommen vereinzelt *Chimären* vor, die nach Norden abwandern (siehe Seite 95). Doch wehrt sich die Natur auch gegen diese Neuankömmlinge, und so mögen sich Chimären und Daimonide miteinander beschäftigen, derweil Reisende zunächst unbehelligt bleiben.

SAGEN UND LEGENDEN

MAHAMTY AUF DEM BERG

»Inmitten des unwirtlichen Transsylvaniens, wo sich allenthalben Hügel und Berge aus Heide- und Moorlandschaft erheben, gibt es eine windige Hochebene. Obenauf liegt ein gestürzter Baum, der an die 70 Schritt lang ist. Er ruht auf vier monströsen Holzhörnern und acht knorrigen Beinen und ist über und über mit verdorbenem Moos, Talaschin und Blutblatt bewachsen. Die Borke ist rissig und abgeblättert, und auch die tief ins Gestein gekrallten Spinnenbeine und Hörner kündigen durch Risse und ihre bleiche Farbe vom Tod des Baumes. Die Transsylvanier nennen ihn Mahamty und legen ihren Finger damit recht zielsicher auf die wahre Natur der Kreatur. Denn es ist kein Baum, der dort liegt. Es ist eine der gigantischen Dämonenarchen, die fern jeden Gewässers gestrandet ist und nicht verrottet; ein Ma'hay'tam, und selbst für diese grausige Widernatürlichkeit finden die Transsylvanier einen Namen, in dem kein Schrecken mitschwingt.«

—Nacherzählung der Hesinde-Geweihten Prischja in einem Brief an ihren Vorgesetzten, verfasst 1030 BF (☉ 206 B)



DES HERZOGS VIELGESTALTIGES GEFOLGE

»Unser Herzog Arngrimm ist ein guter Herr, denn es gibt nichts in unserer Heimat, das ihm entgeht! Oh, er hat seine Ritter, die für ihn Recht sprechen und kämpfen. Seine Hetzer, die für ihn kundschaften und jagen. Seine Soldaten, die für ihn ausharren und sterben. Doch ist das nicht, was ich meine, denn so geht es jedem Herrscher. Unser Herzog aber befiehlt allem in seinem Reich. Vögel, ob klein, ob groß, flattern und fliegen auf dem Ehrenstein ein und aus, um Herrn Arngrimm aus jedem Winkel seines Landes zu berichten. Füchse und Wölfe durchstreifen in seinem Auftrag Wald und Flur und es heißt gar, durch ihre Augen könne er sehen. Auch Bären befiehlt er und hetzt sie auf solche, die sein Gesetz brechen oder ihm den Zehnt vorenthalten. Und gemeinsam mit all den Tieren durchstreift Herr Arngrimm unsere Wälder, wenn er mit eigenen Augen sehen will, was sie ihm berichten. Drum schlaf nun ein, denn der Herzog und sein Gefolge wachen über dich.« (🐾 206 C)
—eine Gutenachtgeschichte aus Transsylvanien

WOLFSPNACHT

»Wenn der Mond hell am Himmel steht, heulen die Wölfe erwartungsvoll, fordernd gar. Oft wird ihnen eine Antwort zuteil: gewaltig, gebieterisch, wild. Schnell dann, verschließt die Türen, verrammelt die Fenster, schürt Feuer im Kamin und zieht euch Decken über den Kopf. Denn dann ist Wolfsnacht und der Herzog naht. Keine Gnade kennt er mit denen, die er nun antrifft.«
—gehört in Praska und Umgebung

WIEDERGEBOREN

»Tobrien ... ja, Tobrien hat gelitten. Doch nun ist diese Zeit zu Ende, denn in Herzog Arngrimm ist Jarlak der Waidmann, der Landschenke, wiedergeboren. Mit ihm kehren die Tugenden zurück, die Tobrien einst groß gemacht haben. Grausam? Widernatürlich? Willkürlich? Nein, das ist Stärke, Macht und Entschlossenheit. Herzog Arngrimm ist der Herrscher, den wir so lange missen mussten, und durch ihn wird das Land genesen.«
—verbreiteter Volksglaube in Transsylvanien

DER TRÄUMSCHINDER

»Auf den verheerten Feldern stand der große Paktierer Agrimox über den Leichen seiner geschlagenen Feinde, zwischen Bäumen, die den Dörflern seit Generationen Schutz gewährt hatten, die nun aber in unheiligem Feuer brannten. Er lachte und brüllte: "Da seht ihr, was geschieht, wenn man sich dem Willen meines Herrn widersetzt! Seht, was geschieht, wenn man auf den Schutz von Götzen vertraut, die weder in dieser Sphäre noch in irgendeiner anderen Macht besitzen." Und lachend trieb er seinen schwarzen Speer in das Herz der Nymphe Eladiel.
Es war das letzte Mal, dass seine Heiterkeit über die Grate Sokramors hallte. Denn in der Nacht wurde er vom Schinder heimgesucht. Zur Geisterstunde konnte man das Flüstern in den Schatten hören. "Ich finde dich im Schlaf", seufzte das Gras, "Ich sehe den Makel auf deiner Seele und nutze ihn, um deine Träume zu betreten." "Mit glühenden Fingern grabe ich mich in deinen Geist", rauschten die Blätter, "und zerschlage dich von innen heraus, zerfetzte die jämmerlichen Reste deiner befleckten Seele."
"Ich gebe sie deinen fäulnisschwarzen Herren Preis", tobte der Bach, "auf dass dein Leib als leere Hülle in dieser Sphäre zurückbleibt. Und dann, dann sehe ich lachend dabei zu, wie die Götzin ohne Macht deine modernden Überreste verschlingt und sie in ihr Reich heim holt – denn wie alle lebenden Wesen bist am Ende auch du ihren ewigen Gesetzen unterworfen."«
—beliebte Geschichte in der Schwarzen Sichel

KNECHTER DES WALDES

»Das Gesicht sieht man nie. Er taucht auf, und wo seine Füße den Grund berühren, verdorrt er zu Asche. Dann holt er aus und wirft schwarze Samen. Dabei wispert er unaufhörlich, flüstert und munkelt, dass es klingt wie trockenes Laub. Ehe man sich's versieht, dringen dunkle Schösslinge aus Asche und Ruß, winden sich leise stöhnend empor, während die Wurzeln tief eindringen und die Saat des Bösen verteilen. Der Knechter hat sein Werk getan und verschwindet, während der Wald mehr und mehr verdirbt.«
—gehört in Windgau





RELIGION UND GLAUBE

»Als die Oger kamen, haben wir zu den Zwölfen gebetet. Vergeblich. Als der Dämonenmeister kam, haben wir zu den Zwölfen gebetet. Vergeblich. Als das Land zu faulen begann, die Wälder sich wie wilde Tiere gebärdeten und die Flüsse unaussprechliche Schrecken ausspieen, kamen die Diener der Jenseitigen Familie und zeigten uns, womit wir Vater, Mutter, Tochter und Sohn geworden stimmen können. Es half. Nun schwindet der Einfluss der Jenseitigen, Regen und Schnee zähmen Wald und Flur und ich frage: wem sollen wir jetzt opfern? Alten oder neuen Göttern?«

—Gerbald Hinkebein, Jagdmeister, auf die Frage seines Lehnsheeren, woran er glaube, neuzeitlich

Mit dem Ableben Galottas und der Aufteilung seines Dämonenkaiserreiches unter drei so unterschiedlichen Nachfolgern geriet das religiöse und kultische Gefüge Transsiliens ins Wanken. Erstes und prominentestes Opfer ist der Sehende Sohn (siehe Seite 26). Ehedem persönlicher Schutzpatron des Kai-

sers, Reichserzdämon gar, ist *Blakharaz'* Bedeutung erheblich gesunken und gegenüber anderen Kräften kaum mehr hervor zu heben. Doch die Saat der Rache lässt sich – einmal aufgegangen – nur schwer ausmerzen, und gerade im zentralen Bereich Transsiliens, vor allem rund um den Ylisee, genießen Priester des Sehenden Sohnes nach wie vor Ansehen und Auskommen. Sie verstehen es, Neidgefühle und Rachegefühle zu schüren und in ausreichendem Maße zu befriedigen, um auch zukünftig willkommenen, wenn auch gefürchteten, Gästen zu sein. Sie leiten Opferzeremonien und empfangen stellvertretend die Huldigung ihres Herrn, der nach wie vor als rote Kapuzengestalt mit flammenden Augen und glänzend schwarzer Haut dargestellt wird, das bluttriefende Richtbeil in der rechten, den schwarzen 'Stab der tausend Augen' in der linken Hand. Auch die Anbetung des *Feurigen Vaters* hat an Bedeutung verloren. Hauptursache für den Bedeutungsverlust Widharcals ist der spürbare Rückgang seines Einflusses auf Transsilien. Wo sein Einfluss schwindet, erfolge sich entweder ohne den Beistand seiner Priester einstellen oder trotz Opfergaben der Gläubigen ausbleiben, sinkt die

ALTE KULTE

Tobrien beherbergt viele entlegene Flecken, in denen die Zivilisation auch nach Jahrtausenden der Besiedlung noch nicht so recht angekommen ist. In kargem Bergland, versteckten Tälern und tiefen Wäldern gibt es Dörfer, die nirgends verzeichnet sind und die für weltliche wie geistliche Herrscher nie von Interesse waren. Aus diesem Grund sind sie vom Einfluss religiöser Entwicklungen weitgehend unberührt geblieben. Die Menschen hier haben neuere Lehren bestenfalls nach eigenem Gutdünken in ihre bisherige Glaubenswelt aufgenommen. Teils beten sie heute noch zu Göttern aus der Zeit von Drachen und Trolle, vollziehen Rituale, die unverkennbar auf alhanische, albosparanische oder sogar goblinische Traditionen zurückgehen, und glauben fest an die Macht einer personifizierten Erdmutter, die mal als Sumu, mal als Sokramur, mal als Mailakai oder auch einfach nur als 'Mütterchen Erde' daherkommt.

Die Bewohner solcher Orte kennen zwar die Namen der Zwölf, fühlen sich den fernen und seltsam fremden Wesen aber nicht verbunden. Viele haben sich in den Jahren nach der Machtergreifung von Borbarads Erben gar zornig von ihnen abgewandt. Der Grund dafür ist denkbar einfach: Mit dem Auftauchen des ersten dämonischen Gezüchts verschwand auch der letzte missionierungswütige Geweihte aus ihrem Leben. Die Erdmutter selbst, Schöpferin und Beenderin allen Lebens, war auf einmal in einen brutalen Überlebenskampf verstrickt und keiner der Zwölf schickte seine Diener, um sie zu schützen. Doch wo fremde Mächte ferner schienen als je zuvor, setzten sich Sumus 'göttliche' Kinder – Nymphen und Elementargeister, Einhörner, Schrate und andere Zauberwesen – gegen die widernatürlichen Eindringlinge zur Wehr. Es hätte wohl kaum einen besseren Beweis dafür geben können, dass die Macht der Götter nicht aus dem Himmel, sondern aus der Erde kommt.

Im Kampf gegen die Pervertierung des Landes und die Vernichtung magischer Orte, die den Anhängern der Alten Kulte heilig sind, nehmen *Hexen* und *Druiden* eine beson-

dere Stellung ein. Als Mittler zwischen Land und Leuten und Bewahrer alten Wissens gelten die 'Erdzauberer' seit Menschengedenken und sind daher oft spirituelle Führer. In letzter Zeit hat diese Führung vielerorts zu einer dunkleren Ausprägung des Naturglaubens geführt, denn der hohe Blutzoll, den die *Priester der Alten Kulte* zahlen müssen, verleitet sie mitunter zu extremen Maßnahmen. Romantische Vorstellungen von unbedarften Wilden, die mit Blumenkränzen im Haar auf Lichtungen tanzen oder Trolle mit Honig besänftigen, treffen heute allenfalls auf Gegenden zu, die so entlegen sind, dass nicht einmal *Agri-moth* den Weg dorthin findet. An vielen Orten wurden sie von anderen Bildern abgelöst. Etwa von Bäumen, in denen die Knochen geschlagener Feinde klimpern, oder von Altären, auf denen das Blut Unschuldiger vergossen wird, um den Zorn der Naturgeister zu entfesseln. Bei der Verfolgung ihrer Ziele kennen manche Erdzauberer kaum mehr Skrupel als ihre paktierenden Widersacher. Sie sind gern bereit, die Seelen einiger winselnder Dorfbewohner für die Rettung eines heiligen Hains aufs Spiel zu setzen.

Der verlustreiche Widerstand der Altkultisten hat den Vormarsch dämonischer Verseuchung oft nicht aufhalten können. In letzter Zeit aber tragen sie vermehrt Siege davon. Geschichten über Fälle, in denen es mit Hilfe von Geistern, Magie und Elementen gelang, heilige Orte und mit ihnen ganze Dörfer vor dem Untergang zu bewahren, ziehen weite Kreise. Dabei wissen viele Transsiliener, dass es den Priestern der Alten Kulte nicht um ihr Seelenheil geht, sondern um die Bewahrung des Landes. Anders als die Diener von Borbarads Erben sind sie aber nicht daran interessiert, Menschen zu knechten und ihre Seelen zu rauben – sondern lassen sie in Ruhe, solange sie das Land achten. Da die transsiliische Bevölkerung ohnehin nicht mit Mitleid oder Fürsorge rechnet, scheint diese Art der Herrschaft vielen durchaus erstrebenswert. Anregungen zu diesem Thema können Sie dem Kapitel *Seltsame Kulte – Natur- und Mischglauben der Wildnis* (Schild 22) entnehmen.



Bedeutung des Kultes ebenso, wie es der Kirche des Schenden Sohnes ergangen ist. Allein in Yol-Ghurmak, rund um den Ysli-see, im Bereich Schwarzer Wälder und nach wie vor verdorbener Äcker sind die Wanderpriester noch recht aktiv. Bei den dortigen Bauern wird der Erzdämon weiterhin als 'Herr des Erdbodens' angebetet und mit üppigen Opfergaben darum ersucht, der heimatischen Scholle fernzubleiben. Ihm geweihte Heiligtümer werden meist als Bildnis eines flammenden Baumriesen dargestellt, in dessen Borke allerlei Pflanzen wurzeln und sich Tiere verbergen. Der *Treffsichere Hetzer* wird nach wie vor nur selten verehrt, dennoch ist gerade im Gebiet der Schwarzen Sichel eine Zunahme von Belshirash-Paktierern zu verzeichnen. Einige von ihnen nennen sich gar Priester denn sie hängen den Alten Kulturen an und es ist ihnen nicht bewusst, dass sie sich einem Erzdämon verschrieben haben statt Sumu oder Sokramor. Heilige Stätten des Eisigen Hetzers findet man ohnehin kaum, denn seine Jünger huldigen ihrem Herrn lieber durch Taten als durch Statuen oder Bilder. Der Einfluss der *Kirche Borbarads* ist auch nach dem Ende Galottas nicht gewachsen. Keiner der drei Bündnispartner neigt dieser Glaubenslehre zu und so ist die Missionierung der 'Propheten Borbarads' von keinem nennenswerten Erfolg gekrönt. Der *Zwölfgötterglaube* ist noch immer verboten, doch werden Vergehen gegen dieses Gesetz eher lax geahndet, wenn sie denn überhaupt bemerkt werden. Geweihte der Zwölfe sind in Transsylvien als ignorante Moralapostel verschrien, deren Götter dem Land nie Glück gebracht und es noch weniger mit Gnade bedacht haben. Viele, gerade alte Transsylvier empfinden Zorn darüber, dass die Zwölfe sie wiederholt im Stich gelassen haben und sind damit leichte Opfer für die Priester der Jenseitigen Familie. Herzog Arngrimm selbst ist zwar kein Paktierer, hält die Zwölfe aber für macht- und zahnlose Mächtegerngötter. Geweihte lässt er mit Vorliebe zu Tode hetzen. Auch das strenge Verbot des *Namenlosenkultes* hat Bestand, wird aber ebenso wenig effektiv umgesetzt. Es sind die *Alten Kulte*, die vor allem von den Umwälzungen in Transsylvien profitieren.

DAS RINGEN UM DIE MACHT – STAAT UND HERRSCHAFT

Die Herrschaft über Transsylvien liegt nicht länger in einer alle anderen Aspiranten in Schach haltenden Hand. Das vordergründig entstandene Machtvakuum füllt allein der so genannte Dunkle Herzog *Arngrimm von Ehrenstein*. Er ist der einzige des Dreierkreises, der in klassischer Hinsicht nach territorialer Macht strebt und sich darum bemüht, im ehemaligen Dämonenkaiserreich eine Herrschaft zu etablieren, die der eines regulären Herzogs des Raulschen Reiches gleicht. So hat er Grafschaften eingerichtet; er setzt Barone ein, verleiht die Ritterwürde und versteht es, seine Vasallen durch Lehnvergabe und Belohnungen an sich zu binden. Ihm zu dienen, gilt vielen alteingesessenen Adligen sowie Besitzern als Ehre, und das, obgleich Arngrimm oft willkürliche Grausamkeit walten lässt.

Dennoch ist Arngrimms Macht nur so lange unbeschnitten, wie Balphemors und Leonardos Belange davon unberührt bleiben. Beide sind ihren Studien zwar so sehr verhaftet, dass profane Angelegenheiten wie die faktische Herrschaft über ein Land ihnen fremd ist. Allerdings mischen sie sich umgehend ein, wenn ihre eigenen Ziele betroffen sind. Gerade *Balphe-*

mor von Punin hat gegenüber Arngrimm ein wirkungsvolles Druckmittel, denn dieser ist von seinem Trank (☞ 208 B) in gewisser Weise abhängig. Darüber hinaus ist der Magier der rätselhafteste der drei Herren Transsylviens. Niemand weiß oder ahnt, welchen Plan der Verhüllte Meister verfolgt und wieso er überhaupt mit anderen um die Macht in Transsylvien ringt (☞ 206 D). Zwar ist er als Spektabilität der Heptagon-Akademie immer wieder in Yol-Ghurmak anzutreffen, weit häufiger reist er jedoch auf der Suche nach alten elementaren Kultplätzen und magischen Schätzen aus der Vergangenheit umher und legt vielerorts die Saat der Schwarzen Wälder aus. Dass er dabei offenbar zwischen Arkhobalim teleportieren kann, macht diesen Magier noch ungreifbarer.

Der Träger des Agrimoth-Splitters hingegen, *Leonardo der Mechanicus*, hat seine Aufmerksamkeit ganz dem Bau von Maschinen und seinen Experimenten verschrieben. Seinen Einfluss macht er fast ausschließlich in Yol-Ghurmak geltend und weitet ihn nur dann in das Umland aus, wenn er bestimmte Ingredienzien oder Bauteile für seine Pläne benötigt. Dabei kann er sich allerdings auf die Reste der Irrhalkengarde verlassen, die seinen Willen bedingungslos durchsetzen.

MACHTVERHÄLTNISSE IN TRANSYLVILIEN

Im größtenteils menschenleeren Transsylvien hängen die Machtverhältnisse meist von den lokalen Gegebenheiten ab. Nominell herrscht der Adel über das Land und dessen Bewohner. Gerade nahe der Grenzen des Herzogtums sind starke Lokalherrscher etabliert, die auf angemessene große Truppenkontingente zurückgreifen können, um in der betreffenden Region nahezu unangefochten agieren zu können.

Im Hinterland und abseits von Orten, die im Ringen um die territoriale Macht von hervorgehobener Bedeutung sind, erweist sich allein das Gesetz des Stärkeren als bestimmend; auch der unter Herzog Arngrimm erstarkende Adel ist nicht in der Lage, flächendeckende Kontrolle auszuüben. So ergeben sich – mit wachsender Entfernung von der Herzogsmark Sokramor – immer wieder schwer einzugrenzende unabhängige Herrschaftsgebiete, denen recht häufig skrupellose Magier, aber auch ebenso kompromisslose Sumuanhänger oder Paktierer unterschiedlicher Ausprägung vorstehen.

Einige Regionen werden weniger beherrscht denn von freien Dämonen oder entsprechend machtvollen Dämoniden terrorisiert.

Auch der tobrische Widerstand ist in Transsylvien noch immer aktiv und liegt in stetem Ringen gerade mit den Kräften, die entlang der weißtobrischen Grenze stationiert sind. Hier finden die Widerstandstruppen auch nach wie vor Unterstützung und Nachwuchs. Im übrigen Land ist dies nur noch selten der Fall. Zum einen hat man ein Auskommen gefunden, zum anderen sehen zahlreiche Heranwachsende keine Notwendigkeit darin, ihr ohnehin ständig bedrohtes Leben einer Sache zu widmen, mit der sie wenig mehr verbindet als mit den zahlreichen Märchen und Legenden ihrer Heimat (☞ 207 A).



ARNGRIMMS GETREUE

Kanzler des Herzogtums ist **Grimhard von Ehrenstein m.H.** (*969 BF, ungebeugt, aufrecht, traditioneller Ritter, ehrenhaft), ein entfernter Verwandter Arngrimms. Ihm obliegen all jene Pflichten, die Arngrimm langweilen und die seine eigentliche rechte Hand, Rondradan von Streitzig, nicht erledigt. Der alternde Ritter verabscheut Arngrimm ebenso wie dieser ihn. Allein das vage Versprechen des Herzogs, Grimhards Enkelin Gerhild, einer Werwölfin, einen Anteil von Balphemors Gebräu zu überlassen und das sporadische Einhalten dieser Zusage gewährleisten die Treue des Kanzlers. Grimhard genießt großen Rückhalt unter den Adligen, die Arngrimm allein aus Heimatverbundenheit folgen, was dieser weiß und ausnutzt.

Einen *Marschall* unterhält der Dunkle Herzog nicht, er führt seine Truppen im Kriegsfall selbst und vertraut darüber hinaus auf die Fähigkeiten seiner Grafen und Barone. Wird er enttäuscht, lautet das Urteil ausnahmslos Verrat (siehe unten). Allein Rondradan von Streitzig nimmt als Rittmeister der Schwarzen Ritter eine hervorgehobene Position ein. Hin und wieder übernimmt er für bestimmte Kriegszüge die Rolle eines Heermeisters.

Praiodane von Falkenstein (siehe Seite 52) ist nach wie vor oberste Richterin Transsiliens, führt nun aber den Titel einer Cronrichterin. Unterdessen liegt die Rechtssprechung weitgehend bei den lokalen Herrschern, und wenn der Herzog die Falkensteinerin doch einmal ruft, dann erwartet er von ihr eigentlich nur die Bestätigung des von ihm bereits gefällten Urteils. Die Baronin von Tobelstein ist mit der Beschneidung ihrer Befugnisse rundherum einverstanden und fügt sich in die Scharade des Herzogs, denn sie beschert ihr überwiegend Ruhe und Frieden.

Die Gräfin von Windgau, **Yosmina von Dunkelstein** (*1007 BF, groß, sehnig, dunkelbraune Mähne, gelbe Augen, aufbrausend, loyal), ist das einzige bekannte Kind Yelnans von Dunkelstein. Dieser galt bis zu seinem Tod als rechte Hand des Dunklen Herzogs, und auch die Gräfin ist eine loyale Gefolgsfrau Arngrimms, seit sie aus seiner Hand erst den Baronsreif von Kummersfelden sowie 'Grindur', die von Sildroyan dem Schmied stammende Klinge ihres Vaters, erhielt und schließlich gar zur Gräfin erhoben wurde. Die junge Frau ist inzwischen selbst Werwölfin und ahmt Arngrimm von Ehrenstein auch in der Art ihrer Herrschaft nach, indem sie Getreue großzügig belohnt und Verräter grausam bestraft. Dämonen-Paktierer sind ihr grundsätzlich zuwider, denn sie hält es mit den Alten Kulturen. Doch noch mangelt es ihr

an Macht, um sich offen mit der im Westen Windgaus starken Kirche des Feurigen anzulegen. Ein zunehmend an den Nerven der unbeherrschten Kriegerin zerrender Zustand, dem sie durch Kriegszüge entlang der Grenzen oder gegen die verhassten Orks von Graveshs Gelbauge begegnet.

Lechdan von Mittelleydingen (*987, untersetzt, grobes Gesicht, arrogant, geltungssüchtiger Militär, dehnbare Moralbegriff), Graf von Sildromtal, wurde als Sohn einer Reichsvögtin in Wehrheim zum Offizier ausgebildet, doch lockte ihn 'die große Freiheit' in die Dienste des Bethaniers. Sein strategisches Geschick ist bestenfalls solide und seine Ausstrahlung bescheiden. Er hat jedoch ein Händchen bei der Auswahl der richtigen Spezialisten für bestimmte Aufgaben und dafür, seine eigene Bedeutung zu inszenieren, was ihn schließlich in Arngrimms Gunst aufsteigen ließ. Mit Sildromtal steht er einer uneinheitlichen Grafschaft vor, die zudem von Yol-Ghurmak dominiert wird. Die vielen streitenden Parteien unter seiner Knute zu vereinen ist ein Ziel, das Lechdan längst aufgegeben hat. Stattdessen widmet er sich vor allem der Grenze zu Weißtobrien sowie der Südgrenze des Herzogtums. Er überlässt seinen Baronen und Militärs die 'Beilegung' zumindest einiger der offen lodrenden Konflikte. Den Ritterstand belächelt Lechdan als altmodische Sentimentalität, die Schwarzen Ritter unterwerfen sich darum nur widerwillig und höchst selten seinem Befehl. Lechdan brüstet sich damit, über religiösen Aberglauben aller Art erhaben zu sein, und straft Geweihte und Paktierer mit der gleichen hohntriefenden Verachtung. Allerdings unterliegt er schon geraume Zeit einem Minderen Pakt mit Blakharaz, den er einer Abschrift von Borbarads Testament zu verdanken hat, die Rondradan von Streitzig ihm zum Geschenk machte.

Letzterer ist Markverweser der Herzogenmark Sokramor. Damit ist **Rondradan von Streitzig ä.H.** (siehe Seite 51) der einflussreichste Vasall des Dunklen Herzogs, denn Sokramor ist in vielen Belangen Vorbild für die übrigen Grafschaften. Hier ist die Macht des Adels unangefochten, die gesellschaftliche Ordnung fest gefügt, die Wurzeln und Traditionen der Menschen werden respektiert und die Pervertierung der Natur ist spürbar rückläufig. Es fällt dem Markverweser leicht, seinen Lehnsherren zufrieden zu stellen, auch wenn er dessen Ansichten zu dämonischem Wirken und ungezügelter Natur im Zusammenspiel mit wieder erstarkenden Alten Kulturen als nostalgische Sentimentalität belächelt. Doch im Schatten eines starken Herzogs findet auch ein Borbaradianer wie Rondradan ausreichend Raum für seine Vorlieben und Pläne, und dies ist vorerst Grund genug, ihm die Treue zu halten.

RECHT UND GESETZ

»Gesetz? Recht? Pah! Wer soll mich daran hindern, mir zu nehmen, was ich will, eh? Versucht es nur, wir werden sehen, wer von uns beiden mehr Recht hat.«

—Rigbald von Granelfels, Schwarzer Ritter, zeitgenössisch

»Ist also einer unter euch, der bezeugen kann, was diese Mokta behauptet? Nämlich dass jener Arkan dem Herzog den ihm zustehenden Zehnt vorenthält, indem er einen ganzen Hinterschinken verbirgt und damit das Gesetz bricht? Überlegt gut, ehe ihr sprecht. Der Sehende Sohn kennt die Wahrheit und darum bleibt dieser

Pfahl hier so oder so nicht leer. Vielleicht bekommt er gar noch einen Gefährten.«

—Wilbert Valpowitsch, Wanderrichter des Sehenden Sohnes, zeitgenössisch

»Dragan, aufhören! Die Maid hat nein gesagt, wir sind die Wulfengarde und keine Rotte geiler Köter. Des Herzogs Land ist ein Land von lebenden Ehrenmännern oder totem Gesindel. Was davon Ihr seid, liegt nun ganz bei Euch!«

—Elking von Burmisch, Leitwolf der Wulfengarde, zeitgenössisch



Recht und Gesetz sind in Transsylvanien unterschiedlich ausgeprägt und maßgeblich davon abhängig, welchen Vorlieben der lokale Herrscher frönt. Auf des Herzogs Geheiß herrscht eine archaische Form des mittelreichischen Lehnrechtes mit einfachem Grundprinzip: Der Adel gewährleistet Schutz gegen Gefahren und Arbeit, zuweilen gar Unterkunft. Dafür leisten die Untertanen Abgaben, Dienste und bezeugen Respekt. Freilich ist es dem einzelnen Potentaten überlassen zu entscheiden, wo und wann es seines Schutzes bedarf. In der Herzogsmark Sokramor wird diese Ordnung recht verlässlich eingehalten und zunehmend durch überkommenes Gewohnheitsrecht ergänzt. Zeremonielle Rechtsprechung, wie sie im Dämonenkaiserreich lange üblich war, ist inzwischen weitgehend der zügigen Rechtsprechung und deren Umsetzung durch den örtlichen Herrn gewichen. Bestechungen sind nach wie vor üblich, Denunziantentum wird hingegen nur noch in wenigen Regionen offen unterstützt. Auf Schöffen verzichtet man nach Möglichkeit ganz.

Übliche Strafen sind Geldbußen und Leibstrafen. Bußgelder werden anteilig zwischen dem Geschädigten, dem Richter und dem Herzog aufgeteilt. Leibstrafen werden weiterhin öffentlich vollzogen, dabei wird jedoch darauf geachtet, den Vasallen arbeitsfähig zu halten. Auspeitschen, Zeichnen mit glühenden Eisen, der Verlust von Ohr oder Nase, aber auch einzelnen Fingern sind üblich. Die Todesstrafe zu verhängen

ist eigentlich das Privileg des Herzogs, doch wer kann schon mit Sicherheit behaupten, ob ein Bauer hingerichtet wurde oder einem Unfall zum Opfer fiel? Mit dem Tode werden Aufruhr, Wolfsjagd sowie der Besitz von Wolfsfallen und Silberwerk – zusammengefasst unter dem Begriff 'Wolfschändung' – bestraft. Die üblichen Hinrichtungsarten sind die öffentliche Tötung, durch Erhängen von Gemeinen und Köpfen von Adligen. Verurteilte, die des Herzogs besondere Aufmerksamkeit genießen, werden von seinen Meuten – zuweilen unter seiner Führung – zu Tode gehetzt. 'Wolfschänder' hingegen erwartet der qualvolle Tod durch Ausbluten. Aus dem Dämonenkaiserreich hat sich einzig die Pfählung erhalten; sie ist Verrätern vorbehalten, die nach Möglichkeit in Sichtweite des Ehrensteins hingerichtet werden.

Die nach wie vor in Transsylvanien verbliebenen Wanderrichter finden allerdings auch heute noch Mittel und Wege, ihrem Herrn zu huldigen. Es mag aber sein, dass der Dunkle Herzog ihnen insgeheim Zarr'thuarr und die Sokramorier (siehe Seite 42) auf den Hals hetzt, wenn sie es gar zu toll treiben und damit seine Ordnung unterwandern. Natürlich nicht, ohne den schwer zu bändigenden Anführer anschließend wortreich zu tadeln.



BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN REICHEN

Das Herzogtum Transsylvanien unterhält keine nennenswerten Beziehungen zu anderen Reichen. Herzog Arngrimm, Balphemor von Punin sowie Leonardo der Mechanicus gelten in den meisten freien Reichen als götterlästerliche Feinde. Allerdings bemüht sich Leonardo um Anerkennung und beruft sich dabei auf seine Neutralität. Das Mittelreich belächelt den Anspruch Arngrimm, ein rechtmäßig gesalbter Herzog zu sein. Das Horasreich, wie auch andere Länder, nehmen Transsylvanien als eigenständigen Staat gar nicht erst wahr.

Helme Haffax sieht allein in Arngrimm von Ehrenstein einen beachtenswerten Kontrahenten im Ringen um die Macht im ehemaligen Tobrien. Beide beäugen einander argwöhnisch.

MÄCHTEGRUPPEN DER REGION

DER ADEL

Die kopfstärkste Mächtigkeitsgruppe Transsylvaniens ist der Adel. Er setzt sich aus einer Mischung alteingesessener Familien, die vom Dunklen Herzog in alten Lehen bestätigt wurden oder sie aus seiner Hand zurück erhalten haben, und so genanntem 'Schwertadel' zusammen. Letzteres bezeichnet nicht wie andernorts Militärs, für die Arngrimm gemeinhin nur wenig übrig hat, sondern Gemeine, die durch Geschick im Kampf aufgestiegen sind.

DER WEG DES WOLFES

Arngrimm's Dasein als Werwolf wird von großen Teilen des transsylvanischen Volkes nicht als Makel oder Fluch angesehen. Etlichen gilt es als Ausdruck der Stärke und Macht ihres Herzogs, der in seiner Wolfsgestalt nicht nur über Menschen, sondern auch über die Tiere herrscht. Gerade im Adel gilt es als besondere Gunst des Herzogs, von ihm in einen Werwolf verwandelt zu werden und damit den *Weg des Wolfes* zu beschreiten. Da er sich auf diesem Weg zugleich Konkurrenten heranzieht, greift der Ehrensteiner nur selten zu diesem Mittel und behält Werwölfe auch unter besonderer Beobachtung. Drohen sie außer Kontrolle zu geraten, tötet er seine Geschöpfe, ohne lange zu fackeln. Regelrechte Werwolfplagen, also Unfälle, die ab und an geschehen, werden grausam bekämpft (👁️ 208 A). Dank des Trankes, den Balphemor von Punin für Arngrimm herstellt (👁️ 208 B), ist der Herzog kontrollierter geworden. Eine Gunst, die andere Werwölfe missen, was ihn zusätzlich über seinesgleichen erhebt, denn von der Existenz des Trankes wissen nur wenige Menschen.

DIE KIRCHEN DER NEUEN GÖTTER

Der Einfluss der verschiedenen Kirchen von Erzdämonen ist in Bewegung geraten. In der Nähe von religiösen Hochburgen wie Yol-Ghurmak und Falkenberg ist die Kirche des Feuigen Vaters nach wie vor stark. Die Macht der Agrimoth-Priester ist beinahe ungebrochen und sie verfügen über einen entscheidenden Rückhalt in der Bevölkerung.

Wanderprediger des Sehenden Sohns sind inzwischen zwar seltener, aber noch immer Bestandteil des Lebens, vor allem im Osten Transsylvaniens. Obgleich der Einfluss Blakharaz' im Ganzen sinkt, rekrutiert gerade er Anhänger an unerwarteter Stelle. Denn mancher Druiden und manche Hexe wechselt – von Rachegeilüsten und Zorn zerfressen – die Seite und predigt das Wort des Sehenden Sohnes im Gewand der Alten Kulte.

Ähnlich geht es den Anhängern Belshirashs. Die Mehrheit der Jünger des Treffsicheren Hetzers sieht in diesem einen Sohn Sokramors und ist darum der Meinung, den Alten Kulturen anzuhängen. Es sind gerade diese nicht offensichtlichen Verbindungen, die den erzdämonischen Einfluss in Transsylvanien erhalten.

ANHÄNGER DER ALTEN KULTE

Anhänger der Alten Kulte, auch Altkultisten oder Altkultler genannt, gewinnen zunehmend an Einfluss. Hexen und Druiden übernehmen häufig die Rolle der Anführer regionaler Gemeinschaften; aber auch einfache Transsylvanier, die in ihren Dörfern eine herausragende Stellung wie Ältester, Heilerin oder Bannzeichner innehaben, genießen eine gewisse Autorität. Die Lehren der Alten Kulte gewinnen gerade beim einfachen Volk an Bedeutung, obwohl ihre 'Priester' oft als unbarmherzige und aufbrausende Sonderlinge gefürchtet werden, die nur wenig Sinn für die Nöte der Bauern haben. Auch einige Adlige – vornehmlich solche, die dem Weg des Wolfes folgen – sympathisieren mit den Repräsentanten archaischer Kräfte. Selbst der Dunkle Herzog neigt ihnen zu. Es heißt, er suche ab und an den Rat einzelner Repräsentanten und befolge diesen hin und wieder sogar. Der Umstand, dass Arngrimm von Ehrenstein an Lykanthropie leidet, ist in den Augen der Altkultler kein Makel.

WAFFENVOLK

Die Wulfengarde

Die Wulfengarde ist die persönliche Leibgarde des Dunklen Herzogs, deren Namen er bewusst an die Wulfengarde des verhassten Bernfried anlehnte. Die Mitglieder der kleinen, üblicherweise zwei Dutzend Streiter starken Garde sind von Arngrimm handverlesen. Wenn es um den Schutz seiner Person geht, lässt sich der Herzog nicht von Ständesdunkeln leiten und so finden sich unter Leitwolf *Elking von Burmisch* Adlige und Gemeine gleichermaßen. Lange Umhänge aus Wolfsfell – solche zu tragen ist das Privileg der Garde – über altertümlich anmutenden Schuppenpanzern sind die Tracht der Wulfengarde. Ein Wappenrock mit dem Signet des doppelköpfigen Wolfes sowie überraschend moderne Schaller komplettieren zusammen mit dem üblicherweise getragenen Langschwert das Bild. Daneben führt jeder Streiter noch eine weitere Waffe zumindest meisterlich. Besonders beliebt sind Zweihänder und Warunker Hammer. Auf Reisen wird der Herzog stets von den Gardisten begleitet, die sich auf die Kunst des Lanzenreitens verstehen – was auf etwa die Hälfte der Garde zutrifft. Leitwolf Elking entstammt dem Geschlecht Burmisch, beheimatet in der gleichnamigen Ge-





birgsbaronie. Der hünenhafte, schweigsame Mann folgt Arngrimm aus Überzeugung, aber auch aus Dankbarkeit für den Baronsreif, den er aus dessen Hand empfangen hat. Seine Fähigkeiten mit dem Warunker Hammer suchen ihresgleichen. Als Zeichen seiner Würde trägt er *Widar-Amash*, die Endurium-Rüstung, die Perilax Sohn des Poglosch für Herzog Arngrimm fertigte, die dieser aber niemals anlegte (☞ 211 C).

Die Schwarzen Ritter

Aus den Schwarzen Reitern – ehemals Answinisten, die zu Borbarad übergelaufen sind – entwickelten sich unter der Führung Udalberts von Wertlingen die Schwarzen Ritter. Zunächst wurden ihre Reihen immer wieder durch berittene Söldner aufgefüllt, um die Sollstärke von zwei Schwadronen annähernd halten zu können. In der Folgezeit verschrieben sie sich zunehmend dem Herrn der Rache und entwickelten aus ihrem Glauben einen bizarren Ehrenkodex, der für ihre weltlichen Herrscher mitunter unerfreulich ist. So kann es sein, dass einzelne Ritter oder gleich mehrere Hände von ihnen – schlimmstenfalls ein ganzes Banner – Rache für ein widerfahrendes 'Unrecht' üben wollen und dafür alles stehen und liegen lassen. Auch kommt es vor, dass die Reiter sich in Kämpfen gegenseitig dezimieren, sei es aus verletztem Ehrgefühl oder um die Hackordnung in ihrer Einheit zu bestimmen. In der Vergangenheit hat das zum Verlust einiger fähiger Rittmeister geführt. Glücklicherweise stand ein möglicher Nachfolger in solchen Fällen immer gleich über der Leiche des Erschlagenen. Ihr Gleichmut gegenüber jedweder praisgegebenen Ordnung macht die Schwarzen Ritter zu einer Einheit, die man eher ungern in seinem Rücken stehen hat.

Nicht zuletzt aus diesem Grund verloren sie unter Galotta zunehmend an Bedeutung und Schlagkraft. Doch mit dem Fall des Dämonenkaisers änderte sich für sie vieles zum Guten. Neuer Anführer ist Rittmeister *Rondradan von Streitzig ä.H.* (siehe Seite 51); er schwört die Ritter und Edelinges Transsylvaniens auf den Dunklen Herzog ein. Diese folgen dem Ruf zunehmend und schließen die Reihen der Einheit. Ausgestattet mit Dreiviertelplatte, einem wolfsköpfigen Kübelhelm, Anderthalbhändern, Streitäxten oder Kriegshämmern, genießen die Ritter hohes Ansehen in Transsylvanien, selbst wenn sie oft Furcht und Schrecken verbreiten. Wo immer sie auftauchen, ist es ihr Privileg, im Namen des Herzogs zu handeln, zu sprechen und zu richten. Einige Offiziere sind nach wie vor dem Sehenden Sohn verschworen und als 'Schwarze Richter' bekannt. Andere wiederum streben danach, den 'Weg des Wolfes' (siehe Seite 40) zu gehen.

Die Schwarzen Ritter sind der verlängerte Arm Arngrimms, der vornehmlich in der Schwarzen Sichel, den Flussältern von Bendrom, Firdrom und Tobimora sowie den großen Waldgebieten des Herzogtums angetroffen werden kann. Die angestrebte Stärke von drei Schwadronen ist beinahe erreicht. Unter dem Rittmeister dienen vier Leutnants, die je eine Halbschwadron befehligen. Dienstälteste Offizierin ist *Kryptild von Augstein* (*982 BF, hager, farblos und wortkarg, Gerechtigkeitswahn, Meisterin mit dem Schwert), eine Blakharaz-Paktiererin, die

bislang noch jedem Herausforderer einen schmerzhaften Tod beschert hat. Sie führt *Viridomar*, das alte Richtschwert der Mark Osterfelde, als Waffe. Ihr gegenüber steht *Rigbald von Granelfels* (*1009 BF, rothaarig, gedrunken, eng stehende gelbe Augen, leutselig aber aufbrausend, führt eine Kriegsaxt), ein junger Ritter aus der gleichnamigen Baronie, der unlängst zum Werwolf gewandelt wurde und sich der Treue aller Ritter sicher sein kann, die den Weg des Wolfes anstreben. Die

beiden anderen Leutnantsstellen wechseln auf Grund äußerer und innerer Umstände recht häufig. Halbschwadronen werden nur bei größeren Schwertzügen eingesetzt, sonst sind die Ritter üblicherweise in *Händen* (4 Ritter unter der Führung eines Unteroffiziers) unterwegs.



Todesdiener der Taubrimora

Die einst regimentsstarke schwere Reitereinheit Galottas hat in den letzten Jahren arg gelitten, von ihr sind nur noch zwei Schwadronen übrig und die Reihen werden nicht wieder aufgefüllt. Diese stiefmütterliche Behandlung ist in erster Linie darauf zurückzuführen, dass Arngrimm sich den Schwarzen Rittern stärker verbunden fühlt. Zudem sind ihm die hohen Kosten für den Unterhalt der schweren Reiterei ein Dorn im Auge. Dass die *Todesdiener* immer dann ausziehen müssen, wenn ein Kampf schon so gut wie verloren ist, scheint angesichts all dessen Methode zu haben. Darüber ist sich auch Hauptmann *Vorlop von Bebendorf* (*996, kräftig, Vollbart, verwegene, übersteigertes Ehrgefühl) im Klaren. Der in Ungnade gefallene Ritter von altem Schrot und Korn lässt sich von der Drangsal jedoch nicht ins Bockshorn jagen, sondern begreift sie als Möglichkeit, dem Schwarzen Herzog seinen Wert zu beweisen.

Graveshs Gelbauge

Die von Gorlogh Khamram, einem Gravesh-Priester, gegründete Gruppe treibt sich vornehmlich in der Gegend um den Yslisee sowie im Osten Transsylvaniens herum. Burg Arkenstein ist immer wieder Ziel ihrer Beutezüge: Gorlogh hat den Frevel Yelnan von Dunkelsteins, der mittels Nagrach-Ritual einen zweiköpfigen Wolf erschuf, nicht vergessen und beansprucht die Ruine für sich.

Ursprünglich aus dem Großstamm der Orichai stammend, ist *Graveshs Gelbauge* unterdessen das Sammelbecken für versprengte Angehörige vieler Sippen, aus dem Gorlogh schließlich den Stamm der Gorlochai gründete. Dem Glauben des neuen Stammes nach wurde Brazoragh von Gravesh unlängst im Zweikampf bezwungen. Daraufhin erwählte der orkische Gott des Feuers die Gorlochai, um einen unerbittlichen Kampf gegen die Frevelschmiede von Yöl-Ghurmak zu führen. Neben Orks werden auch immer wieder versprengte Goblins in die Bande aufgenommen, die zwar wenig besser behandelt werden als Hunde, aber immerhin unter dem Schutz der Gorlochai leben. Sie dienen vor allem als Späher. Der Stamm pflegt einen halbnomadischen Lebensstil und folgt dabei den Visionen seines spirituellen Führers. Über die Jahre ist Graveshs Gelbauge zu einer Gruppe von beinahe hundert Köpfen angewachsen, wobei nur die Hälfte des Stammes auch als Jäger und Krieger zu betrachten sind. Orkweiber, Orkjunge, Goblins und Sklaven bilden die andere Hälfte der Gemeinschaft, die orkischen



Traditionen folgt. Der Stamm bekämpft jeden, der in sein erklärtes Stammesgebiet eindringt, wobei Agrimoth-Paktierer und Handlanger des Dunklen Herzogs besonders unbarmherzig verfolgt werden.

Sokramors Hetzer

In dieser Einheit haben sich die Überreste der 'Karmanthi von Sokramor' (leichte Reiterei) unter ihrer Anführerin *Manatha Langatem* (*1007, klein, sehnig, Eiskristallaugen, gefühllos), der sogenannten 'Ersten der Meute', zusammengeschlossen. Viele der Hetzer sind dem Treffsicheren Hetzer verfallen. Sie dienen dem Dunklen Herzog, weil Manatha dies von ihnen verlangt, und niemand, der bei Trost ist, widersetzt sich den Wünschen 'der Ersten', sobald diese einmal Witterung aufgenommen hat.

Die Hetzer sind des Herzogs Späher; sie weisen seinen Streitkräften den Weg, besorgen, was er begehrt, und hetzen diejenigen zu Tode, die in Ungnade gefallen sind. Obgleich die Einheit ungefähr die Größe eines Banners hat, halten sich selten mehr als vier bis fünf von ihnen gleichzeitig auf Burg Ehrenstein auf. Die Übrigen sind unterwegs und können überall in, aber auch fern von Transysilien angetroffen werden.

Obwohl ehemals eine Einheit von Reitern, sind die Hetzer inzwischen nur noch zu Fuß unterwegs. Dennoch scheint jeder Hetzer zumindest einen (annähernd) tierischen Begleiter zu erwählen, meist Daimonide in Wolfs- oder Hundegestalt, die ihre Abstammung von Karmanthi nicht verhehlen können. Aber auch wieselgestaltige Wesen wurden bereits gesichtet. Manatha, deren Beinamen daher rührt, dass sie durch nichts aus der Puste zu bringen ist, wird stets von zwei Karmanthi begleitet, die durch Magie an ihre beiden langen Jagddolche gebunden sind.

Sokramors Hetzer sind leicht bewaffnet (Jagdmesser oder -dolche, Säbel, Bögen oder Wurfspeere) und kleiden sich wie Waldläufer. Allerdings haben sie eine große Affinität zu hellen Fellen und Pelzen, unter denen sie sich mit Lederrüstungen schützen, die Herzog Arngrimm ihnen zur Verfügung stellt. Das gehärtete, helle Leder trägt neben dämonischen Wolfsfratzen wiederkehrend das Signet Sokramoriens. Als Zeichen ihres hervorgehobenen Standes trägt Manatha eine Mammutonrüstung, in die kunstfertig Bilder von Nagrachs Wilder Jagd geschnitten wurden.

Abgesehen von der 'Ersten der Meute', die nominell den Rang eines Leutnants bekleidet, gibt es keine weiteren militärischen Ränge. Die Hetzer machen die Hierarchie unter sich aus. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass die Disziplin in dieser Einheit üblicherweise zu wünschen übrig lässt, solange Manatha nicht anwesend ist.

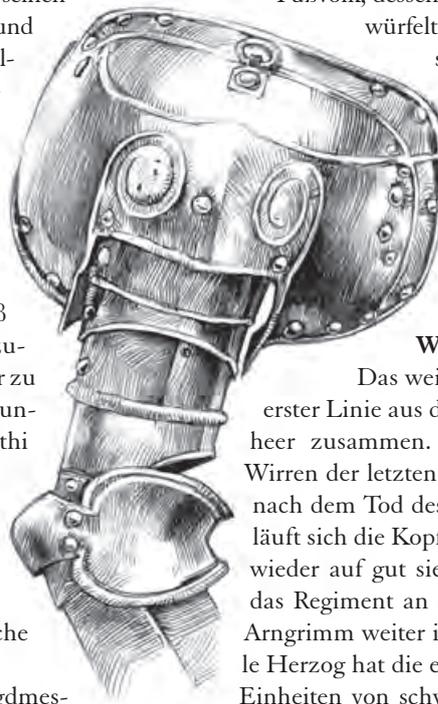
Die Pechblender

Die Pechblender sind eine Söldnerinheit, die nach der Schlacht um Eslamsbrück von *Gisbrannt Privignus* (*983 BF, groß, athletisch, grausam, linke Hand eine schwarze Klaue) gegründet wurde. Der Landsknecht erfuhr mitten im Schlachtenreigen Belhalhars hilfreiche Nähe und zögerte nicht lange, einen Pakt

mit dem Jenseitigen Mordbrenner einzugehen. Um sich versammelte Gisbrannt die Reste seines Rudels sowie weitere Halsabschneider und skrupellose Kämpen und diente sich unmittelbar den Borbardianern an. Inzwischen stehen die Pechblender in ständigem Sold Arngrimms und sind auf beinahe vier Banner angewachsen. Viele der Söldnerinheit haben sich auf einen Pakt mit Belhalhar eingelassen. Ihr Sold ist das Recht, eine einträgliche Silbermine in der Baronie Lindenheim auszubeuten. Faktisch beherrschen sie damit die gesamte an Menschen arme Baronie. Allerdings dürfen sie das Silber nur außerhalb Transysiliens handeln und unterhalten rege Kontakte nach Mendena. Unter Gisbrannt und seinem Stellvertreter *Erdin Rudensen* (*987 BF, vierschrotig, stechend grüne Augen, beständig blutende Wunde auf der Wange, blutdurstig) dient vorwiegend schweres

Fußvolk, dessen Ausrüstung ebenso bunt zusammengewürfelt ist wie die aus allen Teilen Aventuriens stammenden Mitglieder der Einheit.

Selbst Magier, wie der zunehmend wahnsinnige Amazeroth-Paktierer *Glockenzunge* (*997 BF, Kampfmagier, wahnhaft, Zunge verwandelt sich langsam in Metall), verdingen sich dem *Stiefsohn*, wie Gisbrannt sich gerne nennen lässt.



Weiteres Fußvolk

Das weitere Fußvolk Transysiliens setzt sich in erster Linie aus den Restbeständen von Galottas Reichsheer zusammen. Während die *Irrhalkengarde* in den Wirren der letzten Jahre stark dezimiert wurde und auch nach dem Tod des Kaisers in Yol-Ghurmak verblieb, beläuft sich die Kopfstärke der *Vollstrecker von Vallusa* heute wieder auf gut sieben Banner. Schon unter Galotta hat das Regiment an allen Fronten gekämpft und wird von Arngrimm weiter in diesem Sinne eingesetzt. Der Dunkle Herzog hat die ehemals gemischte Truppe allerdings in Einheiten von schwerem und leichtem Fußvolk getrennt und sie mit neuen Namen versehen. Im Kampf werden die Vollstrecker jeweils durch Söldnerbataillone ergänzt.

Die vier Banner der mit Piken und Speeren bewaffneten Einheit *Gorbanors Spreißel* stehen unter dem Befehl der ehemaligen Söldnerhauptfrau *Hitta Gartimpski* (*984, skrupelloser Haudeggen, widerwärtiges Aussehen). Nach langen Jahren als 'Frontschwein' bei der schweren Infanterie verfügt die Schleiferin nur noch über die Hälfte ihrer Gliedmaßen. Die fehlenden wurde durch Konstruktionen wirrer Agrimoth-Paktierer ersetzt, was ihr auf dem Schlachtfeld die Anmutung eines fiebrigen Albraums verleiht. Unter dem Namen *die Sokramorie* firmiert das leichte Fußvolk, das sich mit Äxten und Streitkolben bewaffnet zum Angstgegner jedes planvollen Feldherrn gemausert hat. *Zarr'thuarr* (*996 BF, wirrer Haarschopf, irrfunkelnde Augen, Raubtiergeruch, sehnig), der Oberbefehlshaber, bezeichnet sich selbst als Sokramor-Priester. Er stimmt seine Leute gern mit blutigen Ritualen und Rauschkräutern auf bevorstehende Schlachten ein. Dass die brüllende und geifernde Meute ohne jedes Schmerzempfinden hin und wieder auf Paktierer aus den eigenen Reihen niedergeht, scheint Arngrimm im Anbetracht ihrer sonstigen Erfolgsquote gern in Kauf zu nehmen.



Schützeinheiten

Die Schützeinheiten Transsiliens rekrutieren sich vor allem aus der Landwehr, denn viele einfache Männer und Frauen verstehen sich gut auf den Umgang mit Pfeil und Bogen. Besondere Erwähnung verdienen die drei mit Schleudern bewaffneten Kompanien *Kaiser Kunibrand*. Es mag ewiggestrig anmuten, im Zeitalter von Eisenwalder und Balestrina eine solche Truppe zu unterhalten. Im Dickicht der tobrischen Wälder wird der Vorteil dieser Bewaffnung allerdings schnell offenbar. Das schrille Kreischen und Sirren geräuschtechnisch aufgerüsteter, teils dämonisch verbesserter Schleudern hat zudem schon oft dazu geführt, dass Kämpfe gar nicht erst ausgetragen werden mussten, weil der Feind sein Heil in der Flucht suchte.

TRANSYSILIEN – LANDSCHAFT IM ÜBERFLUSS

»Dieses Land erwählt sich seine Bewohner. Seine Berge sind hoch und zerklüftet, die Wälder tief und undurchdringlich. Überall leben Geschöpfe, die Alpträumen entsprungen sein mögen und die eher Jäger sind denn Beute. In der Heide ist es karg und sturmumtost, und an den Flüssen herrschen von jeher summende, brummende und vielgliedrige Legionen, die jede Rüstung durchdringen und Armeen mit Fieber schlagen. Nicht viele sind dazu bestimmt, in einem Land wie diesem zu leben.«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der *Tijaqool*, 1033 BF

Das Herzogtum Transsilien erstreckt sich weitgehend über das ehemalige Zentrum Tobriens. Vor der Invasion der Verdammten waren die Gebiete westlich des Yslisees als fruchtbare Landschaft bekannt, in der eine erkleckliche Anzahl Tobrier lebte. Östlich des Sees nahm die Bevölkerungsdichte in dem Maße ab, in dem die Landschaft rauer und unwirtlicher wurde. Nach der dämonischen Besetzung hat sich die Situation angeglichen, denn Transsilien ist ein auf weiten Strecken entvölkertes Land. Galottas Dämonenhorden haben blutige Ernte gehalten, derweil Schwarze Wälder Land und Mensch ausgezehrt haben und der Moloch Yol-Ghurmak die Verzweifelten mit falschen Versprechungen in seine Arme gelockt hat. Fernab der Inseln der Zivilisation, auf denen die Menschen Transsiliens gestrandet sind und ums Überleben kämpfen. Entlang der Flussläufe lassen sich hin und wieder Siedlungen finden, deren Bewohner ein Dasein ohne Schutzmacht wagen und darum oft zum Spielball der Mächtigen werden. Häufig stößt man auf Ruinen oder Andeutungen derselben, die beinahe zur Unkenntlichkeit von dämonisch pervertierter Natur überwuchert sind. Eine gewisse Sicherheit verheißen einzig die tiefen, zuweilen unentdeckten Schluchten der Schwarzen Sichel, in denen es Orte beschaulicher Ruhe gibt, die so weit abseits liegen, dass nicht einmal das Wirken des Agrimoth-Splitters Einzug gehalten hat. Eine Gunst des Schicksals, die ihre Bewohner verbissen verteidigen.

Agrimothische Abartigkeit hat das Land unwiederbringlich verändert und teilweise unrettbar verdorben. Doch inzwischen gibt es vermehrt Hinweise einer Entwicklung, auf die die Überlebenden kaum zu hoffen wagen: Wo es noch möglich ist, heilt das Land. Wetterphänomene wie Regen und

Schnee – lange Zeit durch den Einfluss des Agrimoth-Splitters ferngehalten – folgen weitgehend wieder natürlichen Gegebenheiten. Wind und Sturm ebenso; wo sie auf Schwarze Wälder treffen, vergehen diese zu stinkender Asche, aus der sich – dem Kreislauf der Jahreszeiten folgend – Baum, Gras und Strauch erheben, um vom Wiedererstarken der Natur zu künden.

MARKEN UND GRAFSCHAFTEN

»Es gibt nur einen Herrn über Transsilien: mich! Ich gebe dem Adel eine Richtung, stifte Ordnung, durch die wir uns das Land untertan machen. Ich kenne die Bedürfnisse all jener, die hier leben. Was tut Balphemor? Oder Leonardo, der Wahnsinnige? Sie folgen Ideen, Visionen, Plänen, die sich keinem erschließen, die niemandem nutzen und keinen Feind wehren. Marken und Grafschaften erschließen das Land und schaffen Grenzen, die verteidigt werden können. Maschinen, schwarze Wälder ... was nützen sie? Gar nichts!«

—Arngrimm von Ehrenstein m.H., zeitgenössisch

Die Ordnung seines Herzogtums durch die Einrichtung neuer Grafschaften in ausnahmslos alten Grenzen zeigt den erstarrenden Herrschaftsanspruch Arngrimms von Ehrenstein. Zugleich dokumentiert sein Festhalten an traditionellen Gebieten aber auch die tiefe Verbundenheit des Ehrensteiners zu seiner tobrischen Heimat.

Grafschaft von Wald und Moor – Windgau

Die Grafschaft Windgau entspricht der früheren tobrischen Gaugrafschaft Tobimora. Die natürliche Grenze der Grafschaft und zugleich die Transsiliens bildet im Westen die Tobimora, in deren näherem Umfeld Moor- und Sumpfland dominieren, aus dem ab und an tobrisches Hüggelland empor wächst. Im Zentrum der Grafschaft finden sich ausgedehnte Waldflächen, die weder Weg noch Steg aufweisen. Die namensgebende Burg Windgau, eine uralte Spornburg, überragt mit dem *Gauweg* den einzigen namhaften Verkehrsweg der Grafschaft. Zugleich ist sie Sitz der Gräfin *Yosmina von Dunkelstein* (siehe Seite 38). Dieser Tage gilt Yosminas Aufmerksamkeit vor allem den Grenzen nach Weißtobrien und in die Komturei Eslamsbrück, denn diese um jeden Preis zu halten ist ihre Aufgabe. Unterstützt wird sie dabei vor allem von einer Halbschwadron Todesdiener der Taubrimora (siehe Seite 41) und ergänzenden Fußtruppen. Das Dorf Windgau (350 Einwohner, gräfliche Garnison, Agrimoth-Schrein) ist im Schatten der Burg inzwischen zum ansehnlichen Hauptort der Grafschaft herangewachsen. Menschen, Orks und Goblins bevölkern die Gassen des Marktfleckens, ebenso wie Dämonendiener und Altkultler. Handgreifliche Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung und werden von der gräflichen Garde teilweise brutal unterbunden. Nach ihrem Hauptmann *Kulman Kürzer* (*998 BF, unter setzt, Schlägervisage, beherrscher und versierter Kämpfer, unangenehme Stimme) wird die Garde die 'Kulmannen' genannt und besteht aus einem Dutzend erfahrener Kämpfer. Sie durchwühlen auf der Suche nach verbotenem Silberwerk mit Vorliebe das Gepäck von Durchreisenden, die schon ein lukratives Angebot unterbreiten sollten, wenn sie sie der Strafe des Ausblutens (siehe Seite 39) entgehen wollen.



Im Süden der Grafschaft sind die Verhältnisse unbeständiger. Die Ruine von Burg Arkenheim ist nach wie vor ein unheimlicher und weitgehend verlassener Ort. Die wenigen Dörfner, die hier ausharren, sind weitgehend schwachsinnig und lassen die regelmäßig ausgetragenen Kämpfe zwischen den Recken der Gräfin und Orks von Graveschs Gelbauge (siehe Seite 41) stumpf über sich ergehen. Von Turm Bergenhus aus herrscht der von Gräfin Yosmina mit dem väterlichen Lehen bedachte Baron und zugleich Schwarze Richter *Meinloh von Bergenhus* (* 992 BF, Blakharaz-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis, lichtscheu, imposante, ritterliche Erscheinung) unbarmherzig und mit der Unterstützung von zwei Händen ihm zur Seite gestellter Schwarzer Ritter. In einem Weiler nördlich von Eslamsbrück sind weitere Truppen des Herzogs stationiert. Zwar sind große Teile der Mark Ällingen in der Hand der Fürstkomturei, doch behaupten die Streiter Arngrimms sich im Norden der Mark, vor allem auch, um Komturin Nissa im Auge zu behalten.

Grafschaft von Fluss und See – Sildromtal

Sildromtal ist der heutige Name der Kaisermark Yol-Ghurmak, vormals Landgrafschaft Ysilia. Der Dunkle Herzog wählte bewusst den alten Namen des Bendrom-Zuflusses Firdrom, um seine Verbundenheit mit dem Land zu betonen. Von Hügel-land begrenzte Moorgebiete prägen die Grafschaft im Osten, im Westen überwiegen Wald- und zunehmend unwirtliches Hügelland. Im Herzen der Grafschaft dominieren hingegen der Ysilisee und das ausufernde Yol-Ghurmak.

Der bescheidene Turm Ysilische Wehr hat sich in den letzten Jahren zum Hauptort der Grafschaft Sildromtal entwickelt. Graf *Lechdan von Mittelleydingen* (siehe Seite 38), Sohn der nach wie vor vermissten Reichsvögtin von kaiserlich Oberdarpatien, beaufsichtigt persönlich den Ausbau der Anlage zu einer Festung, von der aus die Grenze nach Weißtobrien schnell erreicht ist. Ein Banner Pechblender (siehe Seite 42), eine Halbschwadron Todesdiener der Taubrimora (siehe Seite 41), ansehnliche Verbände von leichtem und schwerem Fußvolk sowie Kundschafter der Sokramors Hetzer (siehe Seite 42) haben hier ihre Kriegslager aufgeschlagen. Eine stattliche Anzahl Bewaffneter, die auf weißtobrische Übergriffe gebührend reagieren sollen. Inzwischen erheben sich drei Tobrische Thürme in dreieckigem Grundriss, verbunden durch solide Palisaden, die fortlaufend durch Mauerwerk ersetzt werden. Aus dem Lager der Steinmetze, Zimmerleute und anderen Handwerker ist unterdessen ein prosperierendes Dorf entstanden, dem der Graf den Namen *Sildromswehr* (500 Einwohner, Belhalhar-Schrein, Gorbanor-Schrein) gegeben hat. Söldner, Ritter und anderes Waffenvolk drängen sich in den engen Gassen und sorgen mit ihrem Sold dafür, dass Tavernen, Marketender, Schwertfeger und allerlei andere ihr Auskommen haben. Der eigentliche Grafensitz *Burg Eichenmoor* ist zugig, alt und liegt zudem abseits von allem. Darum überlässt ihn der Graf in seiner Abwesenheit auch gerne den Sokramoriern. Unter Hauptmann Zarr'thuarr (siehe Seite 42) mischen sich die unberechenbaren Fußtruppen ein um andere Mal in die Auseinandersetzungen zwischen Dämonenpaktierern und Anhängern der Alten Kulte ein.

Am Ostufer des Ysilisees erstrecken sich ausgedehnte Moore zwischen den zahlreichen Seen. Begrenzt wird das zunächst flache Land von Höhenzügen, die sich bis weit in den Süden der Grafschaft ziehen. Unmittelbar am Seeufer befindet sich

der Weiler Falkenberg (250 Einwohner, Agrimoth-Tempel, Charyptoroth-Schrein). Statt der alten Falkenburg erhebt sich heute jedoch ein überdimensioniert wirkender Agrimoth-Tempel aus den geborstenen Mauern der Festung. Ein Gnarishaj-Tumar soll das Unheiligtum, dem jede Regelmäßigkeit, jede gerade Kante, jeder fassbare Winkel abhold geht, erbaut haben. Die Mauern sind mit spiegelndem Metall verkleidet und im Dorf heißt es, das Gebäude wachse, indem es sich unschuldig Leben einverleibe. Oberpriester ist *Arkħobalrik der Dängler* (verküppeltes altes Männlein, eine Hand ein Hammer, die andere eine Zange), ein Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis, dessen ganze Sorge seinem Tempel gilt. Wanderpriester des Feurigen Vaters beherrschen die Region, denn in weitem Umkreis sind Feld und Flur verseucht und nur Zeremonien zugunsten Agrimoths vermögen dem Boden noch etwas abzapfen. Zudem sorgt die Nähe zu Yol-Ghurmak mit dem Zentrum des Kultes für eine gewisse Verbundenheit mit der Kirche. Hinzu kommen Kreaturen aus dem Gefolge der Tiefen Tochter, die nach wie vor im angrenzenden Moor, den Seen und der nahen Tobimora hausen. Selbst jenseits der Grafschaftsgrenze, in Kummersfelden, fallen diesen Schrecken immer wieder Leben zum Opfer. Erst in der Baronie Mundtbach beginnt der agrimothische Einfluss langsam zu schwinden. In den drei Dörfern *Mundtbach*, *Mahlberch* und *Kummerteich* liegen Anhänger der erstarkenden Alten Kulte und Agrimoth-Paktierer in zum Teil offenem Schlagabtausch miteinander. Der junge *Druide Dornwill* (* 1011 BF, groß und bullig, aufbrausend, kampferprobt, beherrscht seinen Kanon) beansprucht und behütet einen druidischen Steinkreis, der sich im südlich gelegenen Waldgebiet erhalten hat. Er schart eine wachsende Anzahl 'Jünger' um sich, die die Knute der Dämonenknechte leid sind und abzuschütteln trachten. Ihnen gegenüber stehen jedoch zahlreiche Anhänger des Feurigen Vaters und der Tiefen Tochter, die von ihrem Glauben nicht lassen wollen. *Hehrja von Kathenberg* (* 998 BF, fettleibig, charismatisch, hinterhältig), Herrin über die gleichnamige Baronie und Stadt, ist dies nur recht. So kann sie sich immer wieder der neuerdings hier stationierten Hand Schwarzer Ritter entledigen, die des Herzogs Ordnung auch in den Süden Sildromtals bringen sollen. Hehrja ist viel eher an lukrativen Geschäften mit Yol-Ghurmak interessiert. Ihre Schergen – gedungene Schlagetots und Söldner – patrouillieren immer wieder auf der Herzogenstraße, um Handelszügen wahlweise ihren Schutz oder ihre 'Kontrolle' anzutragen. Die Kathenbergerin hat sich zu einer einflussreichen Hehlerin gemausert, auf die selbst Leonardo hin und wieder zurückgreift.

Der Südwesten der Grafschaft besteht aus weitem tobrischen Hügelland, das zu den Bendrom-Auen hin abfällt und weitgehend von tiefen Wäldern bedeckt ist. Tobrische Thürme, besetzt von lokalen Kleinherrschern unterschiedlicher Couleur, prägen diese Region bis hinein nach Sokramor. Der Sildrom schließlich begrenzt den großen Schwarzen Wald von Nevelung im Westen. Mehrere *Arkħobalim* sind im uralten Nebelwald beheimatet und beseelen das Gebiet von den Gestaden des Sees bis zu den Sildromauen. In Schloss Nevelung haust zudem ein *Tuur-Amash*, der die Anlage in ein bizarres Altraumschloss verwandelt hat, in dem Dornenranken skurrile, sich ständig wandelnde Gebilde, Statuen und Labyrinth formen, denen kaum ein denkendes Wesen lebend entkommt. Ein finsterer Eschenschrat ist



dem Dämon ganz und gar verfallen und dient ihm als eine Art 'Hausmeister', der Eindringlinge unbarmherzig verfolgt und schließlich vor seinen Herrn schleppt.

Doch sind die Verbindungen des Schwarzen Waldes nach Westen und Osten inzwischen unterbrochen worden. Altkultler und zurückkehrende Waldschrate haben entlang des Sildroms und einer Achse nördlich seiner Quelle regelrechte Schneisen geschlagen, indem sie reine Elemente zur Anwendung brachten. Südlich von Kathenberg und im Dreieck Sildrom und Bendrom gibt es nur noch vereinzelt Schwarze Wälder. Ein Großteil der Natur erholt sich langsam aber sicher wieder (☞ 208C).

Herzogsmark von Gipfel und Tal – Sokramor

Die Herzogsmark ist das Herz Transsylvaniens. Die Schwarze Sichel schirmt das Land gen Westen zuverlässig ab und krümmt sich schützend um die überschaubare Region, die nicht von Hochgebirge und Urwald eingenommen wird. In seltenen Anflügen von Sentimentalität gefällt es Arngrimm, die dortigen Lehen unter dem Begriff *Liebliche Mark* zusammenzufassen. Doch lieblich ist es auch hier nicht, denn wildes Heideland und dichte Waldflecken prägen das Land. Die Bauern trotzen der Heide von jeher unter großen Mühen kleine Äcker ab und leben ansonsten mehr schlecht als recht von der Schafzucht. Der bescheidene Reichtum der Herzogsmark liegt in der Sichel, ihren zahlreichen Erz- und Silberminen und den unerschöpflichen Wäldern.

Sitz des Markverwesers *Rondradan von Streitzig ä.H.*

(siehe Seite 51) ist die Festung Praske, eine der hier häufigen Spornburgen. Das gleichnamige Dorf lebt ganz von der Versorgung und Ausstattung der Burgbewohner, zu denen stets eine große Anzahl Schwarzer Ritter gehört, die sich in Praske versorgt. Die Zustände hier ähneln denen in einer vergleichbaren mittelreichischen Region, sieht man von den oft grausamen Gesetzen und dem generellen Mangel an Geweihten ab.

Sämtliche wichtigen Festungsbauten Sokramors sind mit Schwarzen Richtern, selten Schwarzen Richtern, besetzt. Auf Festung Freudenberg sind zudem ergänzende militärische Einheiten stationiert, um die möglichen Ambitionen der 'Befreier Warunks' gleich im Keim zu ersticken. Baron *Morling von Freudenberg* (*981 BF, herrschsüchtig und sadistisch, normale Statur, Vollbart und Glatze), ein alternder Ritter tobrischer Tradition und Arngrimm bedingungslos loyal, dringt zu diesem Behufe hin und wieder in die Warunkei ein. Er liebt es, Gefangene zu machen, an denen er auf seiner Festung dann grausame Exempel statuiert, um die entstellten Leichen schließlich den neuen Herrschern der Stadt Warunk zu schicken.

Auf Burg Bendromstal herrscht *Roban von Willbergen* (*1019 BF blondgelockt, kräftig, talentierter Kämpfer, verwöhnt), angeblich ein Bastard des vormaligen Barons. Der verzogene Knabe wird von seiner Mutter Wala – einer zur Schwarzen Ritterin aufgestiegenen Burgwache – zum Ritter ausgebildet. Dem Umstand, dass Roban bereits als Kind einen Pakt mit Blakharaz einging und seine grausame Rachsucht weitgehend

zügellos auslebt, steht sie ohnmächtig gegenüber. Roban wird zudem von Schwarzen Richtern, die immer wieder hier Station machen, unterstützt und ebenfalls ausgebildet.

Den *Drachenthurm* beansprucht Balphemor von Punin für sich. Als Statthalterin dient ihm *Paisuma von Stippwitz-Sappenstiel* (*996 BF, unscheinbar, schielt, brillante Botanikerin, miserable Menschenkenntnis), die rund um den Turm einen mauerbegrenzten Garten angelegt hat, in dem sie allerlei Experimente durchführt. Immer wieder erhält Paisuma von Balphemor oder dessen Handlanger vielversprechendes Saatgut sowie Objekte zur Aufbewahrung. Sie unterliegt einem minderen Pakt mit Agrimoth, den Balphemor ihr aufgezwungen hat. Herzog Arngrimm toleriert den Status des Turms zähneknirschend, seine Ritter meiden das Gebiet üblicherweise (☞ 208 D).

Im Übergang zwischen Lieblicher Mark und den tiefen Wäldern des Schwarzen Sichel erhebt sich Burg Ehrenstein (siehe Seite 47) auf einem steil aus dem Wald ragenden Gipfel. Der Weg hinauf zur Burg ist von zahlreichen Pfählen gesäumt, auf denen die toten oder sterbenden Leiber von Verrätern aufgespießt wurden. Der Dunkle Herzog verlässt seine Heimstatt nur noch selten, stattdessen pflegt er einen recht aufwändigen Lebensstil und ist schnell bei der Hand,

Adlige aus seiner Nähe zu verbannen und andere herbei zu rufen. 'Bei Hofe' zu sein ist Gunst und Drohung zugleich. Haushofmeisterin *Dimiona von Lindenhain* (siehe Seite 48) müht sich redlich, dem Ehrenstein Würde und Bedeutung eines großen Herzogenhofes zu verleihen. Die unumgänglichen Begleiterscheinungen eines zeitweise instabilen Herrschers, der zudem ein Werwolf

ist, ignoriert sie tapfer. Sie führt ein hartes Regiment, verliert aber nie die Fassung und behandelt jeden Gast mit dem ihm zustehenden (und vom Herzog bewilligten) Respekt.

Burg Tobelstein (☞ 209 A) schließlich ist die letzte nennenswerte Burg in Transsylvanien. Abgelegen und schwer erreichbar befindet sie sich auf einem vorgelagerten Gipfel der zentralen Schwarzen Sichel, nahe der Nardesfälle und der Tobimora-Quelle. Burgherrin ist Baronin *Praiodane von Falkenstein* (siehe Seite 52). In der Umgebung befinden sich mehrere Silber- und Erzminen, die meisten davon sind bereits ausgebeutet und stillgelegt. Die Bewohner des kleinen Weilers Ebersfeld (100 Einwohner, verwaister Ingerimm-Schrein) arbeiteten einst in Minen und stehen nun in Diensten des Tobelsteins. Im Auftrag Baronin Praiodanes schürften sie in einer winzigen Mine erneut nach Silber, das durch das Gebirge auf den Sichelstieg und weiter nach Weiden oder Weißtobrien geschmuggelt wird. Zwar gilt die Falkensteinerin offiziell als Vasallin Arngrimms, doch vermeidet sie es beharrlich, eindeutige Hoheitszeichen auf ihren Zinnen zu hissen. Ihrem unerschütterlichen Überlebenswillen folgend, ist die Burgherrin eine wankelmütige Verbündete, die beide Seiten bei Laune zu halten versucht. Die Ebersfelder hingegen würden sich lieber heute als morgen zu Weißtobrien bekennen. Sie kennen viele Schleichwege durch die Schwarze Sichel und halten Kontakt zu tobrischen Widerstandskämpfern, die sie nach Kräften unterstützen.





HANDEL UND WANDEL

Die Stabilität, die Herzog Arngrimm's Herrschaft bringt, zieht in Transsylvanien vermehrte Handelstätigkeit, gerade mit Eslamsbrück, nach sich. Obgleich Angrim selbst der Handel weitgehend gleichgültig ist, entwickeln sich innerhalb seines Herrschaftsbereiches einige wenige merkantile Zentren. Allen voran sind die Grafenstädte Prasko, Sildromswehr und Windgau zu nennen. Kathenberg ist als der Ort bekannt, an dem man "das bekommt, was es in Transsylvanien eigentlich nicht gibt".

Doch der Warenverkehr wird vielfach von den hier herrschenden Gegebenheiten überschattet, denn Adlige und andere Kleinherrscher wollen mitverdienen. Allenthalben werden Zölle, Abgaben und Schutzgelder erhoben. Auf Gold sind dabei die Wenigsten aus, denn hier regiert der Tauschhandel. In den Gebieten, die nach wie vor arg von dämonischen Präsenzen gebeutelt sind, gelten wirkungsvolle Schutzamulette oder Signets als harte Währung, die – je nach Wirkung des Kleinods – kaum mit Gold aufzuwiegen ist.

Der größte Reichtum des Landes sind sicher Holz und daraus hergestellte Waren. Bauholz, Holzkohle und Pottasche werden vornehmlich in die Fürstkomturei geliefert. Selbiges gilt für Schiefer, denn die Güte der Schindeln, die in der Schwarzen Sichel gebrochen werden, gilt als unerreicht und wird gerade im Bereich des Festungsbaus sehr geschätzt. Wolle verlässt das Herzogtum nur in verarbeiteter Form, und die transsylvanischen Weber erfreuen sich einer zunehmenden Nachfrage im eigenen Land, wie in Tobimora, wo es schließlich eine Armee auszurüsten gilt.

In jüngster Zeit verzeichnet die Pferdezucht einen Aufschwung. Neben Warunkern werden besonders Tobimora-Falben gezüchtet. Doch ist der Handel mit den Kaltblütern starken Restriktionen unterworfen, denn zuvörderst sind die Rösser für die Schwarzen Ritter bestimmt.

Der Schmuggel mit Silberwaren ist eigentlich nie zum Erliegen gekommen. Doch nur mutige und verwegene Zeitgenossen lassen sich auf diese gefährliche Art des Broterwerbs ein. Ihr Ziel ist nicht nur der Nachbar im Süden, sondern auch Weißtobrien oder gar das angrenzende Herzogtum Weiden.

BESONDERHEITEN TRANSYSILIENS

DIE SCHWARZE SICHEL

Landschaft: düster und unheimlich erscheinendes Schiefergebirge mit vielen bizarren Felsformationen, schroffen Kerbtälern und Türmen aus mächtigen Schieferplatten.

Bekannte Erhebungen: Drachenthron, Eiskogel, Gehörnter Kaiser, Klirrfrostspitze, Kurimskrone, Purpurberg, Yrrwenzacke

Pässe: Golderhelds Steige, Sichelstieg

Besonderheiten: Der Hängende Gletscher, Durum Lorgolosch, Grotte Keranvor, Orakel vom Purpurberg, verzelte Schwarze Wälder, Yrrwen-Gletscher

Das dunkle Gebirge ist Transsylvanien's Segen und Fluch zugleich. Die unwirtlichen Höhen schützen die angrenzenden Regionen vor den jeweils anderen. Heere können sie nur an wenigen Stellen überhaupt überqueren und diese sind wohlbekannt. Doch es gibt eine Vielzahl von Schlupflöchern, von denen nur Wenige wissen oder die noch ihrer Entdeckung harren. So gewährt die Schwarze Sichel eine nur trügerische Sicherheit, denn jeden Tag kann sie Feinde ausspeien.

Hinzu kommt, dass das Gebirge angestammtes Siedlungsland von Goblins ist. Diese können keiner der beiden Seiten zugerechnet werden und liegen in der Regel mit allen Menschen im Streit. Zwar instrumentalisieren einige Vasallen Arngrim's die Rotalpe für ihre Zwecke, doch von Dauer oder aber verlässlich sind diese Bündnisse nicht.

So ist die Schwarze Sichel immer wieder Schauplatz erbitterter Gefechte, wenn feindliche Patrouillen vor wilder Bergkulisse aufeinandertreffen und sich aneinander aufreiben. Die Region ist aber nicht nur Grenzwall, in ihr warten auch viele besondere Orte auf ihre Entdeckung, und bei diesem Wettlauf will keine Seite das Nachsehen haben. Gerade Balphemor von Punin ist stark an den Mysterien des Gebirges interessiert. Immer wieder entsendet er schwer bewaffnete Gardisten, die Magier und Alchimisten begleiten, um zum Teil nur vagen Andeutungen nachzugehen. Auch er selbst durchreist die Sichel. Seit einiger Zeit geht unter den Bergbauern das Gerücht, dass ein neuer Drache, Feracinor geheiß, den Hort Lessankans bezogen hat, den man schon seit über einem Jahr nicht mehr über der Sichel gesehen hat; so gilt bisher der geheimnisvolle Purpurnorm Isladir als Herr der Sichel.

DIE GRENZE ZU WEIßTOBRIEN

Weißtobrien, der Gegner im Norden, ist weitaus bedrohlicher als Herzog Arngrim sich eingestehen will. Das Selbstbewusstsein der Tobrien ist nach der Rückeroberung Misamunds gewachsen und die Grenze längst nicht mehr so sicher oder starr wie ehemals. Scharmützel sind an der Tagesordnung, der Grenzverlauf ist in manchen Regionen in stetem Fluss.

SCHWARZE WÄLDER

Die Schwarzen Wälder gelten vielen als der wahre Fluch Transsylvanien's. Sie erheben sich inmitten großer Waldflächen und sind zunächst kaum von diesen zu unterscheiden. Doch je tiefer man eindringt, desto augenscheinlicher wird die Veränderung: Bäume krümmen sich unter Knollen und Wucherungen, die sie wie Krebsgeschwüre überziehen. Zuweilen scheinen darin gar die Gesichter gequälter Wesen abgebildet. Ohnehin ungeliebte Pflanzen wie Ogerbeere, Brennnessel und Eitriger Krötenschemel nehmen Überhand. Oft sind Bäume, Felsen und Boden unter einer Schicht Ruß und Asche verborgen, die von unnatürlich trockenen Böen ebenso aufgewirbelt wird wie widernatürliche Gerüche. Tiere, die sich in diese Wälder verirren, sind aggressiv und böse wie nirgendwo sonst. Selbst die hiesigen Pflanzen sind aggressiv und fleischfressend. Wurzeln, Äste, Ranken, all dies kann zu Fallstrick oder Angreifer werden. Farbenfrohe Blüten locken mit verführerischen Düften, um ätzenden Schleim abzusondern, und prächtige Früchte, die an schwarzverkohlten Ästen gedeihen, bergen pures Gift. Darüber hinaus ruft die Präsenz Agrimoths bei den Elementen niederhöllische Effekte wie plötzliche Sturmböen, unkontrol-



liebbarer Lagerfeuer oder sich jäh verflüssigenden Fels hervor. Natürliches Wetter hat im Bereich Schwarzer Wälder hingegen keinerlei Einfluss: es regnet und schneit nicht, und Stürme umgehen solche Gebiete.

Je näher man dem Zentrum eines Schwarzen Waldes kommt, desto bedrohlicher sind die auftretenden Effekte. Meist bilden Beschwörungspplätze – oft druidische Steinkreise – den Mittelpunkt, an dem sich dann ein Arkhobal erhebt oder eine Tuur-Amash auf Beute lauert. Zuweilen sollen auch magische Kraftknoten oder lokale Kraftlinien die Quelle sein. Blutblatt gedeiht in diesen Wäldern nicht, allein am Rand wächst es üppig und nährt sich von der Lebenskraft, die der *Widirarc*, wie die Elfen Schwarze Wälder nennen, verdrängt. Im Inneren des Forstes verdorrt das Blutblatt jedoch umgehend. Gänzlich unbeeindruckt ist allerdings die Alraune, ihr magisches Potential wächst sogar. Dank des schwindenden Einflusses Agrimoths sind die zuvor geschilderten Erscheinungen vielerorts rückläufig. Unter dem Einfluss von reinem Wasser und Eis vergehen dämonische Gewächse, aber auch der Boden, aus dem sie sprießen, gerade so, als wären sie einem Feuer ausgesetzt worden. Zurück bleibt stinkende Asche, die schließlich zu Staub zerfällt. Damit ist die Verderbnis gebannt und die Natur nimmt wieder ihren Lauf. Und je rückläufiger die Existenz der Schwarzen Wälder ist, desto größer ist der Einfluss, den natürliche Wetterphänomene haben.

ASKUSHAAR

Das abgelegene Tal hat Galotta mit Agrimoths Macht erschaffen, oder vielmehr: durch sie angepasst. Abseits der Hektik seines Lebens als Herrscher des Dämonenkaiserreiches wollte er in der Abgeschiedenheit dieses Widharc-gefälligen Ortes seinen eigenen Studien nachgehen. Doch war ihm dieser Rückzugsort nicht lange beschieden, ein Erdbeben hat all seine Bemühungen zunichte und das Tal weitgehend unpassierbar gemacht. Dies war der erste nennenswerte Erfolg der Altkultisten auf transsylischem Boden.

Askushaar ist nun ein wunderlicher Ort, in dem sich die Natur aus den Ruinen erstarrter agrimothischer Monumente zwingt. Doch wurde das Tal so sehr verändert, dass es nach wie vor Spuren seiner dämonischen Herkunft zeigt. Noch ist der Einfluss des Erzdämons nicht gebrochen, ein Arkhobal wurzelt am Rand des Tals und ringt mit dem Druiden, der als Wächter des Tals hier verweilt (👁️ 209 B)

DER YSLISEE

Der beeindruckende Yslisee hat seine größte Ausdehnung mit etwa 50 auf 30 Meilen und ist damit einer der größten Binnenseen Aventuriens. Meist liegt sein Wasser klar, glatt und geheimnisvoll im Sonnenschein, weswegen er auch den Beinamen 'Elfenspiegel' trägt. Bisher ist es noch niemandem gelungen, die Tiefe des Yslisees auszuloten, so mancher Gelehrte

behauptet, des See sei gar bodenlos. Am flachen Südufer des Sees wächst ein breiter Schilfgürtel so dicht, dass er beinahe undurchdringlich erscheint.

Und der Nebelwald an seinem Westufer gilt als verfluchter Schwarzer Wald, wemgleich viele auch behaupten, dass sich hier Elfen in Bäume verwandelt hätten. Flüchtlinge aus *Isriel der Marmorblauen*, sollen das gewesen sein, die sich einst in der Mitte des Sees erhoben haben soll. Auch von einem riesigen und unheilig lodernen Stier erzählt man, den die tobritischen Druiden während der Magierkriege in den Fluten des Sees ausgelöscht haben. Auf der Insel Sumus Kate, die den Druiden des Landes als heilig gilt, soll der Riese *Gorbanor* bis heute im 'Langen Schlaf' liegen. Jedoch erwachte er nicht, als im Borbaradkrieg eine heftige magische Schlacht um die Insel tobte, in deren Verlauf sie in zwei Teile zerbrach.

Bis heute erzählen Fischer von Pferden mit Nebelleibern, die in Efferdnächten über das Wasser reiten, von geisterhaftem blauem Schimmern und Leuchten in der Tiefe, dämonischen Algentepichen oder mondsilbernem Geschmeide alhanischen Ursprungs, das sich selten mit den Tobritzen im Netz findet. Alle sieben Jahre soll es an den Ufern des Yslisees zur deutlichen Vermehrung von Carlog, Wasserrausch, Pestsporenpilzen und Wirselskraut kommen, zu dieser Zeit soll dann sogar Kairanrohr an einigen abgelegenen Stellen gedeihen (👁️ 209 C).

WICHTIGE ORTSCHAFTEN TRANSYSILIENS

BURG EHRENSTEIN

»Wie ein düsterer Vorposten der Sichel ragt Burg Ehrenstein auf ihrem Schieferberg aus der Landschaft. Beinahe unerreichbar thront sie auf einem Gipfel aus schwarzem Fels und ist nur über einen steilen Pfad an seiner Nordseite zugänglich. In Serpentina windet er sich empor, begleitet von spitzen Pfählen, auf denen die Leiber von Verrätern stecken; nur das Krächzen der Raben und das erbärmliche Wimmern der qualvoll Verendenden durchbrechen die Stille.



Oben türmt sich die Burg selbst wie ein Berg auf. Die Gebäude recken sich himmelhoch. Sie stehen dicht an dicht und umschließen Höfe, deren Grund das Sonnenlicht nur mittags erreicht. Auf den Zinnen knallen die Banner des Herzogs und seiner Vasallen im Wind, wachsam und scharfsichtig drehen Wulfengarde und Schwarze Ritter ihre Runden, während – wie andernorts Tauben – Krähen, Raben und Dohlen ein- und ausfliegen. Der höchste Hof ist zugleich der größte. Kampfspiele und Hinrichtungen werden hier abgehalten, aufmerksam beobachtet vom Dunklen Herzog und seinen Getreuen. Arkaden sowie großzügige Fensterreihen aus kostbarem Bleiglas säumen diesen und verleihen ihm etwas Hochherrschaftliches. Der Palas ist das letzte, das höchste Gebäude des Ehrensteins, und er wurde direkt über dem Abgrund errichtet. Glückliche sollen sich diejenigen schätzen, die der Herzog im Zorn aus den Fenstern seines Rittersaales wirft. Denn am Ende ihres mehrere hundert Schritte tiefen Falls ist ihnen ein schneller Tod gewiss. Eine Gunst, die hier nur Wenigen zuteil wird.»

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaḱool, 1033 BF

Burg Ehrenstein ist das schwer bewachte Herz Transsiliens. Hier inszeniert Arngrimm von Ehrenstein sich selbst als Herzog Tobriens. Hofdamen warten seiner Gemahlin Frenija auf, seine Günstlinge treffen sich zu Ratsversammlungen und Festen. In den Höfen der Burg werden Knappen ausgebildet und Kampfbungen abgehalten. Dutzende von Bediensteten sor-

gen für das leibliche Wohl der hier Versammelten. Auch Gaukler und Barden finden Einlass und können sich großzügiger Belohnungen sicher sein, wenn sie Arngrimm erfreuen. Es gibt ausgedehnte Stallungen mit Schlacht- und Reitpferden, Hundezwinger – eine der Meuten besteht aus Weißen Hetzern – und eine Falknerei in einem der Türme. Gäste werden in allen Ehren empfangen und bewirtet. Dennoch schwebt über allem die Unberechenbarkeit des Hausherrn. Furcht und Missgunst bestimmen das Leben auf Burg Ehrenstein, ebenso wie die Gewissheit, dass sich niemand jemals in Sicherheit wiegen kann.

PRASKE

Praske für den eiligen Leser

Einwohner: 800

Herrschaft: Rondradan von Streitzig ä.H. vertreten durch Vögtin Gishelma von Rinckenklamm

Garnisonen: Schwarze Ritter (Halbschwadron), Gorbarnors Spreißel und Sokramorier (je Halbbanner), Sokramors Hetzer (halbes Dutzend), freie Söldner, halbes Dutzend Büttel

Tempel: Peraine-Tempel (zerstört), Belhalhar-Schrein
Schänken / Gasthöfe: Schänke Wolfshaupt (Q4 / P6 / S8), Gast- und Spielhaus Wolling (Q5 / P7 / S16), Schänke Zum hinkenden Dieb (Q3 / P4), Gasthaus Ritterruh' (Q5 / P6 / S10)

Herausragende Bewohner des Ehrensteins

Herzogin *Frenija von Ehrenstein* (*978 BF, Krallennarben im Gesicht, herrschaftlich) ist nach langen Jahren, in denen sie Arngrimm stets antrieb, nach Höherem zu streben, mit ihrem jetzigen Leben dennoch unzufrieden. Burg Ehrenstein ist ihr zu provinziell, der Hofstaat ihrem Gemahl nicht angemessen. Sie ist eine geschickte Politikerin und Arngrimm bedingungslos ergeben. Ihr gemeinsamer Sohn *Brandolf* (*1005 BF, groß, schlank, listig, grausam, meisterlicher Schwertkämpfer) ist ein – über die Grenzen Transsiliens hinaus – gut gehütetes Geheimnis. Brandolf ist der Stolz seines Vaters, dem er in vielen Belangen ähnelt. Gegenwärtig dient er in der Wulfengarde und wird auf sein Erbe vorbereitet. Haushofmeisterin *Dimiona von Lindenhain* (*988 BF, hager, groß, distinguiert, näselnd) ist dem Herzog loyal. Sie ist als Haushofmeisterin unantastbar, denn ihrer Souveränität ist es zu verdanken, dass auf dem Ehrenstein eine Art beruhigende Routine herrscht. Schon lange in der Gunst des Herzogs steht die *Sehende Tanḱa* (*947 BF, lange weiße Haare, jugendlich, blind). Sie ist eine unheimliche Seherin von Heute und Morgen und verdankt ihren Einfluss ihren Informanten – Tieren aller Art –, durch deren Augen sie sieht. Ihre anhaltende Jugend ist ein Paktgeschenk Amazeroths (II. Kreis). Burghauptmann ist *Terran Birat* (*1008 BF, gutaussehend, intrigant, brillant mit dem Zweihänder), ein windiger horasischer Söldner, der seinen Posten einem Gespinnst undurchsichtiger Intrigen verdankt. Um des eigenen Vorteils Willen geht er jedes Geschäft ein. Er und Dimiona sind verfeindet.

Praske ist Hauptort der Herzogenmark Sokramor und die gleichnamige Festung Sitz des Markverwesers. Früher ein Ort im Nirgendwo, ist der Name Praske heute untrennbar mit dem 'Verrat zu Praske' (1020 BF) verbunden, als dreierlei Unfassbares geschah: Ein Anschlag wurde auf Reichsbehüterin Emer verübt, Herzog Bernfried wurde entführt und zuletzt fiel Praske durch den Verrat Rondradans von Streitzig, damals schon Verweser der Mark, in die Hände Borbarads. 1022 BF wurden Teile des Dorfes durch die Ausläufer eines niederhollischen Erdbebens zerstört. Doch danach ging es aufwärts mit Praske. Herzog Arngrimm bestimmte Rondradan von Streitzig erneut zum Herrn von Dorf und Feste, und dieser wertete beides durch die Stationierung militärischer Einheiten sowie den Bau einiger prächtiger Gebäude auf. Nach dem Fall des Dämonenkaisers im Jahre 1027 BF hielt der Markverweser zu Ehren Arngrimms eine Parade durch einen eigens errichteten Triumphbogen ab und lockte mit den begleitenden Feierlichkeiten Menschen von nah und fern an. Handwerker und Gäste blieben und bauten sich in Praske ein neues Leben auf.

Die herrschende Stimmung ist laut, raubeinig und geprägt von der großen Anzahl des hier ansässigen Kriegsvolks. Doch es geht auch bieder zu, denn die alteingesessenen Prasker klammern sich an ihr vertrautes Leben und begegnen Neuem mit Argwohn. Es gibt zwei Ortsteile: Das alte, sich an den steilen Burgberg schmiegende Böverdorp (Oberdorf) und das neue, zu Füßen desselben errichtete Niestadt (Neustadt).



BÖVERDORP

Fachwerkhäuser, windschiefe Katen und winzige Steinhäuschen flankieren die enge, sich bergauf windende Straße zur Festung. Einige der im Erdbeben zerstörten Häuser liegen noch immer in Ruinen und es heißt, in ihnen spuke es. In Böverdorp leben die alteingesessenen Handwerker Praskes. Wie ehemals stellt man aromatischen Käse her und ist bekannt für solide Holz- und Lederarbeiten. Nahebei gibt es mehrere Schieferbrüche, in denen in ganz Transsilien und darüber hinaus begehrte Schindeln hergestellt werden. Die meisten Handwerker stehen im Dienst des Markverwesers und haben ein gutes Auskommen. So auch der Kerzenzieher *Bernhelm Nettelblatt* (*1003 BF, schlaksig, verkrüppelte Hand, angenehme Stimme), der sich unlängst als 'Hoflieferant' in seinem Elternhaus – einer Ruine – niedergelassen hat. Die Böverdorper sehen die Rückkehr eines der Ihren gern. Allen voran *Grodan Ruttel* (*982 BF, fettleibig, gemütlich, misstrauischer Geheimniskrämer), Wirt der unter Einheimischen und auch den Hohen Herrschaften Transsiliens beliebten Schenke *Wolfshaupt*. Familie Ruttel rühmt sich dessen, und nicht einmal das zerstörte Gesicht von Grodans ältester Tochter Doride – in jäh aufbrandendem Zorn vom Herzog zerschlagen – schmälert ihren Stolz. Im ehemaligen Peraine-Tempel Praskes haust die Geweihte *Uthjane Peresen* (*970 BF, schütteres Haar, unsteter Blick, Flüsterstimme). Sie weigert sich, den 'Ort ihrer Schande' zu verlassen, und hat sich in den Trümmern heimisch eingerichtet. Peraine hat sie abgeschworen, als man sie blendete, dennoch arbeitet sie im Verborgenen immer noch als geschätzte Heilerin und Hebamme (🐾 209 D).

NIESTADT

Der neue Teil Praskes entstand zu Füßen des Berges, auf weitgehend ebenem Boden. In einigem Abstand vom Dorf erhebt sich ein *Triumphbogen*, der die Palisaden als Stadttor mit inzwischen eingepassten Torflügeln durchbricht. Der Hauptstraße folgend gelangt der Reisende zum *Paradeplatz* im Zentrum Niestadts. Massive Kasernengebäude, in denen die hier stationierten Fußtruppen Quartier bezogen haben, fassen den Platz ein. Dem Bogen gegenüber erhebt sich das *Schwarzhaus*, ein ganz aus Schiefer errichteter Wehrbau. Da nicht alle Schwarzen Ritter in der Festung Platz finden, müssen einige von ihnen im Dorf logieren. Abseits des Platzes bietet Niestadt jedoch ein anderes Bild. Die Gassen sind eng und verwinkelt; sie schlängeln sich durch Matsch, Dreck und ein buntes Durcheinander von Läden und Werkstätten. Was hier hergestellt oder angeboten wird, ist entweder auf das Kriegshandwerk oder die Sinnenfreuden ausgerichtet. Rädelsführer der Handwerker ist *Amrifasha Binslingen* (*995 BF, groß, muskulös, einäugig), eine Waffenschmiedin, die es insgeheim mit dem Feurigen Vater hält. Ihr größter Konkurrent im Einfluss auf die übrigen Handwerker ist *Arkan Zulwart* (*1004 BF, normale Statur, gepflegt, rastlose Hände), Besitzer der größten Herberge Praskes, des *Wolling*. Im Wolling verkehren hauptsächlich Söldner, die Arbeit, aber auch Unterkunft und Zerstreung suchen. Für ein wenig Ordnung – zumindest tagsüber – sorgen die Büttel *Drala Bodiaks* (*997 BF, mädchenhaft hübsch, listig, eigensüchtig). Nach Sonnenuntergang trifft man die Ordnungshüter meist in der Spelunke *Zum hinkenden Dieb* an.

TRANSYSILIEN IM SPIEL

Transsilien teilt sich grundsätzlich in zwei Bereiche. Der *Westteil* mit Schwarzer Sichel und Lieblicher Mark bietet sich zum Einstieg in die Region an. Die hiesigen Strukturen ähneln denen in anderen feudalen Ländern, obgleich die Herrschaft hier in der Regel absoluter verstanden wird. Dämonische Schrecken und Paktierer kommen hingegen nur punktuell vor. Allgegenwärtig sind stattdessen die Gefahren ungezähmter Natur, bedrückender, oft unheimlicher Einsamkeit und der darin wandelnden Schrecken wie Werwölfe und Daimoniden. Das Land ist weit, und Begegnungen mit den herrschenden Kräften sind mit etwas Geschick vermeidbar. Trotzdem ist Vorsicht geboten, denn einmal in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt, kann eine Heldengruppe schnell in arge Bedrängnis geraten.

Im *Osten* Transsiliens verhält es sich grundsätzlich ähnlich. Hinzu kommen jedoch die hier noch immer recht häufig auftretenden dämonischen Verheerungen und Paktierer. Zwölfgöttertreue Helden begeben sich in große Gefahr, treten sie allzu offen auf.

Insgesamt bietet Transsilien viele spannende Abenteueransätze, von klassischen Wildnisabenteuern in bester Horrortradition über wunderliche Kleinreiche, die abseits der wenigen Machtzentren seltsame Blüten treiben, bis hin zu hochkomplizierten Verwicklungen im Reigen der widerstreitenden Kräfte. Beinahe jede Gruppierung im Gefüge des Herzogtums verfolgt eigene Ziele und benötigt dabei zuweilen die Unterstützung reisender Abenteurer.

Ein Held aus Transsilien

Die Menschen Transsiliens sind hin- und hergerissen zwischen Traditionen und der Suche nach immer neuen Wegen des Überlebens. Ihre Gesellschaft fußt auf strikten Regeln, die von den Mächtigen gemacht, aber auch interpretiert werden. Doch die Willkür menschlicher Herrscher ist eine Kleinigkeit im Vergleich zu der Ausweglosigkeit dämonischer Verseuchung oder Präsenz.

Ein Transsilier kennt vielerlei Schrecken und er hat gelernt, mit ihnen zu leben. Daimonide und pervertierte Pflanzen lassen ihn nicht aus der Fassung geraten, ein verlorener Talisman hingegen schon. Paktierer sind Teil seines Alltags, man begegnet ihnen vielleicht nicht mit Respekt und Achtung, aber mit Furcht und Höflichkeit, denn ihnen gelingt es, die Schrecken umzuleiten oder zu besänftigen. Ein Transsilier erwartet von Höherstehenden Stärke und Autorität. Vermeintliche Ungerechtigkeit oder Grausamkeit sind natürliche Begleitumstände, die er hinnimmt. Dennoch ist er nicht duckmäuserisch, sondern zurückhaltend und verschlossen. Mit Dämonenwerk und Erzdämonen kennen sich viele Transsilier besser aus als mit den Zwölfgöttern, denen einige kaum mehr Respekt entgegen bringen. Ein Held aus der Region ist üblicherweise *Mittelländer*.



Transsilien in den Augen ...

... **des Mittelreichs:** "Der so genannte gesalbte Herzog beruft sich auf eine Rechtmäßigkeit, die nicht existiert. Das Reich Rauls bekämpft dieses Zerrbild einer gerechten Lehnsherrschaft mit aller Entschlossenheit."

... **Weißtobriens:** "Angrimm von Ehrenstein ist übler noch als die anderen Heptarchen, denn er verführt das Volk, so dass es in ihm den wiedergeborenen Heiligen Jarlak zu erkennen glaubt. Er ist ein Ketzer und der Erbfeind des wahren Herzogtums!"

... **des Fürstprotectors:** "Der Dunkle Herzog ist gefährlich, aber berechenbar. In ihm schlummert die Bestie und es ist einfach, diese zu entfesseln, wenn es meinen Zwecken dient."

... **des Volkes:** "Herzog Angrimm ist ein strenger Herr, doch er schützt uns und er sorgt dafür, dass das Land heilt."

Gängige Ansichten der Transsilier über ...

... **das Mittelreich:** "Es ist schwach. Niemals hat es uns geholfen, und seine Kaiserin ist eine Maulfechterin."

... **das Bornland:** "Dort ist es auch nicht anders als zu Hause."

... **Weißtobrien:** "Sie jammern viel und leben in der Vergangenheit. Ihr Herzog ist schwach."

... **die anderen Heptarchien:** "Ich bin froh, dort nicht leben zu müssen."

... **die Zwölfgötter:** "Früher haben wir zu ihnen gebetet, doch es hat uns nie genutzt."

... **die Erzdämonen:** "Wir fürchten sie, doch ihre Diener vermögen einiges."

... **die Alten Kulte:** "Sie haben unsere Heimat nie aufgegeben und nun drängen sie die Dämonischen zurück."

WICHTIGE PERSONEN TRANSYSILIENS

ARNGRIMM VON EHRENSTEIN M.H., HERZOG VON TOBRIEN

Arngrimm, ein Nachfahre des in den Kaiserlosen Zeiten gescheiterten Herzogs Kunibrand von Ehrenstein, wuchs in dem Bewusstsein auf, um sein wahres Erbe – den tobrischen Thron – betrogen worden zu sein. Seiner vornehmen Herkunft zum Trotz war er landlos und in Adelskreisen nicht geachtet. Lange Zeit blieb ihm nichts, als sich wie ein Söldner dem Meistbietenden anzudienen. 998 BF heiratete er die Junkerstochter *Frenija von Darbonia*, die ihm 1005 BF den ersehnten Erben *Brandolf* (siehe Seite 48) gebar. Dennoch blieb Angrimm ein Außenseiter und zog sich immer wieder auf das Junkerleben seiner Gemahlin in der Schwarzen Sichel zurück. 1011 BF stellte er hier einen Werwolf, der ihn ihm Todeskampf biss. Sein Werwolfdasein ließ ihn in der Folgezeit zwischen Triumph und Verzweiflung hin- und herschwanken. Einerseits verhiess es ihm Macht. Andererseits bedeutete es völligen Kontrollverlust in Vollmondnächten, zumal seine Veränderung nicht unbeachtet blieb und ihn weiter in die Isolation trieb. Erst 1019 BF änderte sich alles zum Besseren: Galotta bot Angrimm ein Bündnis an. Dieser schlug ein und wurde wenig später von Borbarad selbst zum tobrischen Herzog gesalbt. Die ihm einmal verliehene Krone hat Angrimm nicht mehr abgelegt; er überdauerte selbst Borbarad und Galotta.



Heute ist er – als Teil des Triumvirats von Yol-Ghurmak – mächtiger denn je: Burg Ehrenstein, der Stammsitz seines Hauses, ist fest in seiner Hand und seine Herrschaft über Transsilien nahezu unangefochten.

Der Dunkle Herzog ist Machtmensch und Leitwolf zugleich. Sein Land regiert er grausam, aber kompetent. Intrigen sind ihm zuwider, dennoch greift er gerne auf List und Täuschung zurück, wenn sie seinen Zielen dienen. Angrimm weiß um den Nutzen der Furcht, aber auch um den Segen persönlicher Verbundenheit. Darum herrscht er rüde, zuweilen grob über seine Barone und Ritter. Aber er bindet einzelne Adlige gerne fester an sich, indem er sie mit großzügiger Hand belohnt. Ebenso ergeht es dem transsilischen Volk. Es zittert vor der harten Hand seines Herrn, verehrt ihn aber zugleich für seine unbändige Kraft und den Schutz, den es sich davon verspricht.

Arngrimm sieht sich selbst als einzig rechtmäßigen Herrscher Tobriens, dem mit Brandolf ein würdiger Nachfolger geschenkt wurde. Der Gedanke an eine schwache Kaiserin, die weit entfernt um die Reste ihres Reiches kämpft und seinen Anspruch nie anerkennen würde, schreckt ihn nicht. Tobrische Sitten bedeuten ihm viel, ebenso die Kraft des Landes, als deren Verkörperung er sich sieht. Er verabscheut es, wenn ihm Grenzen gesetzt werden. Darum hasst er die Zwölfgötter, die ihm ihr Verständnis versagen (☹ 209 D), und fürchtet die



Erzdämonen, da sie noch unberechenbarer sind als er selbst. Widerstand in jeder Form empfindet er als Provokation und gerade das beständige Aufbegehren Bernfrieds schürt seinen Hass und bringt ihn um seine Ruhe. Die Abhängigkeit von Balphemor, dessen Trank ihm dringend benötigte Kontrolle und Überlegenheit verschafft, erfüllt ihn mit ohnmächtiger Wut (☹ 208 B). Arngrimm ist eine imposante Erscheinung, hochgewachsen und sehnig bewegt er sich trotz seiner beinahe 70 Jahre kraftvoll und geschmeidig. Sein lockiges Haupthaar ist silbergrau und fällt ihm meist ungebündelt in den Rücken. Der Vollbart – früher wild wuchernd – ist heute sorgsam gestutzt und gepflegt. Der Ehrensteiner ist allgemein stark behaart: Seine Augenbauen sind zusammengewachsen und den Nacken hinab wächst dichtes Haar, ebenso wie am übrigen Körper. Meist trägt der Herzog edle, aufwändig bestickte, mit Pelz und Reißzähnen verzierte Jagdkleidung. Selbst im Kampf zieht er seine meisterliche gearbeitete Lederrüstung einem Kettenhemd oder Perilax' Endurium-Rüstung *Widar-Amash* vor.



Geboren: 965 BF

Größe: 1,87 Schritt
(2,13 Schritt als Werwolf)

Haarfarbe: silbergrau

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: brillanter Tyrann, Krieger und Werwolf

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16, KK 17; Herausragende Balance, Richtungssinn; Blutdurst (10), Herrschsucht, Raubtiergeruch, Raumangst (8)

Herausragende Talente: Schwerter (21), Speere (18); Körperbeherrschung (17), Selbstbeherrschung (18); Fährtsuchen (Gebirge) 17 (19), Wildnisleben (Gebirge, Wald) 18 (20)

Sonderfertigkeiten: zahlreiche Kampfsonderfertigkeiten mit dem Schwert und im waffenlosen Kampf, *Kampfspeür, Kampfflexe, Kriegsreiterei, Eiserner Wille II.*

Besonderheiten: Ist mit Reichsacht und Kirchenbann belegt; auf seinen Kopf sind 750 Dukaten ausgesetzt, trägt *Ysring*, ein altes Zauberschwert.

Verwendung im Spiel: Arngrimm ist der klassische Antagonist, dessen Handlungen nur schwer vorherzusehen sind. In bestimmten Situationen kann er für Spielerhelden zu einem (gefährlichen) Verbündeten werden, dessen wahre Absichten und Pläne jedoch nur schwer einschätzbar sind. Er begreift sich als unumschränkter Herr Transsiliens, und als solcher will er behandelt werden. Infolgedessen ist er empfänglich für Respekt und Schmeichelei, verliert aber jede Beherrschung, wenn er sich hintergangen fühlt.

Es gelüstet ihn nach Macht, staatsmännische Ambitionen sind ihm eher fremd. Liebend gern delegiert er 'langweilige Pflichten' daher an Subalterne, was ihn teilweise Einfluss und Überblick kostet.

**ROND RADAN VON STREITZIG Ä.H.,
GRAF VON SOKRAMOR,
RITTEMEISTER DER SCHWARZEN RITTER**

Rondradan von Streitzig ä.H. (*971 BF), dessen Name untrennbar mit dem schändlichen Verrat von Praske (1020 BF) verbunden ist, ist der neue Verweser der Herzogsmark Sokramor. Für seinen Hochverrat wurde er zwar gefasst, verurteilt und mit der Reichsacht belegt. Doch er entkam der Henkersschlinge. Bis heute gibt es dafür keine Erklärung, und es herrscht kein Zweifel daran, dass finstere Magie dabei ihre Rolle gespielt hat. Der Abkömmling des ehrwürdigen älteren Hauses Streitzig ist Borbaradianer aus Überzeugung und darüber hinaus Purist. Pakte, abgesehen von dem minderen Pakt, den jeder Borbaradianer – oft unwissentlich – eingeht, locken ihn ebenso wenig wie die Kirche Borbarads als Institution. Den Kriegsnamen 'Belharion' – angenommen im Überschwang der Gefühle zu Anfang der Invasion des Dämonenmeisters – hat er schon lange abgelegt, denn für den Jenseitigen Mordbrenner empfindet er keine Sympathie. Stattdessen folgt Rondradan der reinen Lehre Borbarads, nach der man tun und lassen soll, was man vermag und wonach einem der Sinn steht, dies aber um jeden Preis.

Von Erziehung und Genese her ist der Streitziger ein standesbewusster Ritter, der den klassischen Werdegang von Knappen-



schaft zur Schwertleite beschriftet. Auf seine Weise folgt er auch heute noch der streitzigischen Maxime, nach der die Würde und das Ansehen des Herrschenden nicht durch prunkvolles Gehabe, sondern durch Weisheit, Stolz und Unbeugsamkeit erworben wird. Eine Haltung, die Arngrimm von Ehrenstein zu schätzen weiß und belohnt: Der Ehrensteiner bringt unter seinen Vasallen einzig Rondradan ein gewisses Vertrauen entgegen. Der Rittmeister weiß dies maßvoll auszunutzen und seinen Einfluss im Schatten des Herzogs zu mehren. Ihm ist bewusst, dass Arngrimms Herrschaft Garant für seine Macht ist, nicht zuletzt deswegen ist er ihm ein treuer Vasall. Dennoch ist Rondradan bestrebt, ein kultiviertes Gegenstück zu seinem oft unbeherrschten und groben Lehnsherrn zu bilden. Doch höfliche Floskeln und gezielte Gesten können die kalte Grausamkeit, die Rondradan auszeichnet, sobald er ein Ziel verfolgt, nur unzureichend überdecken. Auf seine zurückgenommene Weise ist er nicht minder furchteinflößend und gefährlich als der Dunkle Herzog selbst.

Der Markverweser ist ein hervorragender Kämpfer sowie ein charismatischer und erfahrener Anführer, der um einiges jünger wirkt, als er Jahre zählt. Seine Waffe ist nicht nur die Klinge – ein magischer Zweihänder, dessen Berührung HÖLLENPEIN verursacht –, sondern auch virtuos eingesetzte borbaradianische Magie. Bis heute ist er zudem ein herausragender Lanzenreiter. Rondradan ist groß und breitschultrig; er trägt das graue Haar schulterlang und einen wohl gestutzten Vollbart. Seine blauen Augen funkeln durchdringend und er kleidet sich stets ritterlich.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Borbaradianer, brillanter Ritter und Anführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 15, KK 17, Vom Schicksal begünstigt, Arroganz 8, Eitelkeit 7

Wichtige Talente: Lanzenreiten 21, Zweihandschwerter 19; Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 12; Überzeugen 16; Kriegskunst 17

Wichtige Zauber: Brenne toter Stoff 6, Eigene Ängste 8, Erinnerung verlasse dich 5, Hartes Schmelze 10, Höllenpein 7, Schwarz und Rot 5, Weiches erstarre 5

Sonderfertigkeiten: Als Ritter ist Rondradan im Kampf mit dem Zweihänder sowie im Reiterkampf ausgebildet und beherrscht die entsprechenden Sonderfertigkeiten.

PRAIODANE VON FALKENSTEIN, CPOPIIHTEPIN, BARONIN VON TABELSTEIN

Eine schillernde Karriere liegt hinter der ehemaligen Gräfin Balihos (*959 BF, steife Haltung, schulterlange eisgraue Haare (Dutt), harte blaue Augen, edle Kleidung): Sie stieg bis zur Reichsrichterin des Mittelreiches auf, fiel auf Grund ihrer engen Verbindungen zum Usurpator Answin von Rabenmund jedoch in Ungnade. Der Grafentitel wurde ihr genommen und durch den der Baronin des entlegenen Tobelstein ersetzt, wohin man sie in die Verbannung schickte. Borbarad folgte die Weidenerin eher unfreiwillig, doch um ihr Leben nicht zu gefährden, vermied sie es stets, sich entschieden und eindeutig gegen den Dämonenmeister und seine Erben zu stellen. Schlimmer noch: Von Galotta ließ sie sich zur Reichsrichterin seines Dämonenkaiser-

reiches ernennen, nannte sich auf sein Geheiß gar 'Tyakradane' und war für ihre blutigen Urteile gefürchtet. Den ungeliebten Vornamen hat sie inzwischen wieder abgelegt, ihre Rolle als geradezu lehrbuchhafte Mitläuferin, die allein auf den eigenen Vorteil bedacht ist, füllt sie jedoch nach wie vor aus.

Praiodane dient dem Dunklen Herzog als Cronrichterin, ohne auf der faktischen Ausübung des Amtes zu beharren. Stattdessen verkriecht sie sich lieber auf dem heimatlichen Tobelstein und hält sich aus den transsylvanischen Machtspielen heraus. Mit beinahe an Paranoia grenzender Vorsicht beutet sie allen Verboten zum Trotz eine Silbermine nahe ihrer Burg aus und duldet die Schmuggelgeschäfte ihrer Vasallen, die sie jedoch hart bestraft, agieren sie zu auffällig. Darüber hinaus ist die Baronin bemüht, keinem der Aspiranten auf den tobtrischen Herzogsthron eine Angriffsfläche zu bieten, und vermeidet es nach wie vor, sich eindeutig zu positionieren.

In den letzten Jahren ist die Falkensteinerin zunehmend gealtert, doch auch mit Mitte siebzig verfügt sie noch über einen scharfen Verstand, der es ihr erlaubt, Situationen blitzschnell einzuschätzen. Praiodane hat die Gabe, kaum wahrnehmbare Stimmungen und Strömungen zu erspüren, für ihre Belange zu nutzen und stets das Beste für sich selbst und die Ihren zu erreichen. Hinzu gesellt sich jedoch zunehmender Altersstarrsinn, der ihre Paranoia befeuert. Je nach Ausgangslage stellen reisende Abenteurer wertvolle Verbündete und Vermittler von Botschaften oder auch unwillkommene Spione sowie eine reale Bedrohung dar.

Kurzcharakteristik: brillante Rechtsgelehrte, opportunistische und eigensüchtige Adlige

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15; Arroganz 6, Schwer zu verzaubern, Gerechtigkeitswahn 6, Prinzipientreue (eigener Vorteil) 15, Rachsucht 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 17; Etikette 16, Menschenkenntnis 18, Überzeugen 17; Rechtskunde (Strafrecht, Staatsrecht) 18 (20)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Nandusgefälliges Wissen

DER TRAUMSCHINDER, EIN RÄCHER SUMVUS UND WAHRER DER MACHT

Die Machtergreifung Borbarads und der anschließende Kampf gegen dessen Erben haben den *Traumschinder* (*999 BF, gebückte Haltung, langes rostrotes Haar, das sein Gesicht meist verbirgt, wache braune Augen) nicht nur seinen Mentor, sondern auch einen Gutteil seiner Menschlichkeit gekostet. Einst von einem Belzhorash-Paktierer mit einer dämonischen Sieche geschlagen, sieht der Mann im besten Alter heute aus, als wäre er selbst einem grausigen Nachtmahr entsprungen: Das Gesicht von wulstigen Pockennarben entstellt, die Hände zum Teil mit kurzen Fingerstummeln versehen, die Beine steif, der Rücken krumm. Und doch spiegelt die äußerliche Versehrtheit das Trümmerfeld in seinem Innern nur unzureichend wider. Die Jagd auf Paktierer ist zum einzigen Lebenszweck des wortkargen Einzelgängers geworden, dem Freundschaft und Mitgefühl nichts mehr gelten und der die Rache über alles stellt.



Da er den Kampf gegen die Dämonenbuhlen nach seiner Genesung nicht in gewohnter Weise fortführen konnte, beschritt der Schinder neue Wege. Er ließ sich von einer uralten hexischen Seherin aus der Roten Sichel in die Geheimnisse des Traumwandels einweisen, um seine Feinde fürderhin im Schlaf heimzusuchen, wo körperliche Unzulänglichkeiten kein Hindernis darstellen. Seit seiner Rückkehr in die Heimat hat es unter den transsylvanischen Agrimoth-Paktierern einige merkwürdige Todesfälle gegeben, die erst nach und nach mit dem Wirken eines ebenso begnadeten wie skrupellosen Traumgängers in Verbindung gebracht wurden – dann aber zu hektischer Betriebsamkeit führten. Allein, wie findet man einen Feind, dessen Gesicht niemand kennt? Selbst unter den Altkultisten gibt es nur wenige, die wissen, dass der Traumschinder nicht nur in Märchen existiert. Und unter ihnen finden sich noch weniger, die seine Identität kennen.

Kurzcharakteristik: brillanter Traumgänger und meisterlicher Beherrscher

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 18, Affinität zu Geistern, Magiegespür, Verhüllte Aura; Angst vor Krankheiten 8, Rachsucht 9, Stigma, Wahrer Name

Wichtige Talente: Heilkunde Seele 18, Magiekunde 17, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 12, Sternkunde 16, Wildnisleben 15

Wichtige Gaben & Zauber: Albgestalt 18, Band & Fessel 12, Blick durch fremde Augen 18, Blick in die Gedanken 14, Geisterruf 12, Halluzination 9, Körperlose Reise 14, Somnigravis 16, Traumgestalt 21, Zorn der Elemente 9

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Traumgänger

YOL-GHURMAK – DIE DÄMONENSCHMIEDE

Yol-Ghurmak für den eiligen Leser

Einwohner: 8.500 (sinkend, um etwa 2% pro Jahr)

Wappen: auf schwarz-weiß gespaltenem Schild zwei Türme und darüber ein Zirkel in invertierten Farben

Herrschaft/Politik: bürgerlich-klerikaler Zunftrat unter der Hohepriesterin Garla Gengris in Vertretung des Heptarchen Leonardo
Garnison: 70 Irrhalkengardisten, eine Lanze Reiter des Widharcal, 300 weitere Söldlinge, stets zwei bis drei stählerne Schildkröten, etwa 100 kampffähige Brogarzwerge, 300 bewaffnete Mitglieder der Zunftgarde, ansonsten Dämonen, Golems in jeder Form (darunter belebte kolossale Ogerstatuen), 3 gebundene Karakilim

Tempel: Agrimoth, Blakharaz, Tasfarelel, Amazeroth, Schreine aller anderen Erzdämonen, Borbarad

Lokale Fest- und Feiertage: Warenschau von Yol-Ghurmak (erste Woche im Rondra), Aschetag (2. Peraine, der Tag, als sich die Fliegende Festung erhob), Zunftfest (8. Ingerimm)

Handel und Gewerbe: Schmiede- und Edelhandwerkserzeugnisse (Waffen, Rüstungen, mechanische Gerätschaften, Messer), Kristallabbau, Yol-Ghurmaker Spitze, Bier- und Schnaps Herstellung, Schwarzkorn, Fischfang, Pilzzucht



Wichtige Gasthäuser: Hotel 'Schwarz und Rot' (Q8/P10/S14), Gasthaus 'Blutkaiser' (Q7/P9/S17), Gasthaus 'Schwarzstein' (Q4/P5/S4), Bierhaus 'Tobrischer Landhof' (Q6/P5), Schänke 'Blutkrug' (Q6/P6), Schänke 'Ogerhöhle' (Q5/P4), Kaseschemme 'Yslistolz' (Q2/P4)

Stimmung in der Stadt: Von himmelstrebender Architektur und dämonischen Bewohnern geprägt, wirkt die riesige Stadt mit ihren wenigen Bewohnern häufig wie ausgestorben. Wer hier wohnt, hat sich mit den schleichenden Schrecken arrangiert, ahnt aber zumindest, dass die Stadt ihn früher oder später töten wird.

Besonderheiten: Agrimothäum, Heptagonakademie; irrsinnige, spärlich bewohnte Architektur (riesige Plätze, himmelhohe Türme in bizarrer Gargylenarchitektur, monströse Paläste und Kasernen, begehbbare Statuen); hohe Dämonenpräsenz; nachts ist die Stadt in unaufhörlicher Veränderung

Was die Yol-Ghurmaker über ihre Stadt denken: Wenn wir es schaffen, in dieser Stadt zu überleben, dann können wir alles erreichen. (ein Zunftmeister) Die Stadt erhält mich am Leben, doch eines Tages wird sie mich umbringen. (ein einfacher Bürger)

»Schon von Weitem ist Yol-Ghurmak gewaltig. Gigantische Türme scheinen mit den Gipfeln der Schwarzen Sichel, die sich am Horizont abzeichnen, konkurrieren zu wollen. Fauchend stieben Feuer säulen in die Höhe und beleuchten Riesenstatuen und Gargylenfratzen, die sich bis dahin in den Schatten der dunklen Gebäude verborgen hielten. Dir kommen die Worte in den Sinn, mit denen man dir Yol-Ghurmak verheißen hat: schillernd, umtriebzig, anregend sei die Stadt, die einst Kapitale von Galottas Dämonenkaiserreich war. Wenn du dich in der Stadt befindest, magst du auf Viertel stoßen,

auf die diese Beschreibung durchaus zutreffend ist. Doch ebenso wie dich lärmende Märkte mit allerlei dunklen Wundern und einzigartigen Handwerksstücken erwarten, lauern auf dich die unheilvollen, weiten Plätze, umgeben von verlassenen Himmelstürmen – und du hoffst und bangst gleichermaßen, bald jemandem zu begegnen.«
—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijakool, 1033 BF

»Das neue Bosparan? Ha! Yol-Ghurmak ist das neue Angbar!«
—ein Handwerksmeister der Dämonenwerkstätten, neuzeitlich



»Von dem Feurigen Vater erwählt, kehrte das schaffende Genie, der unaufhörlich konstruierende Geist zurück nach Yol-Ghurmak, in die Schmiede des neuen Zeitalters: Leonardo der Mechanicus, Meister der dunklen Wunder, der die Natur unterwirft und nach seinem Willen formt. Fortan sollte der menschliche Geist keinen Beschränkungen mehr unterworfen sein, so wie der Feurige Vater es uns, seine Kindern, lehrt und wie wir in dem Heiligen Leonardo ein leuchtendes Vorbild finden. Das neue Zeitalter ist das Unsrige, und wir werden es gestalten, wie wir es wünschen!«
—aus einer Predigt der Hohepriesterin Garla Gengris, 1031 BF

STADTGESCHICHTE

1000 v.BF: Auf den Überresten einer trollischen Siedlung errichten die Alhani die Stadt Ysil'Elah.

840 v.BF: Die Stadt wird Hauptstadt des Königreichs Alhanien.

301 v.BF: Das alhanische Reich wird mit der Eroberung und Brandschatzung Ysil'elahs zerschlagen.

279 BF: Die tobrischen Herzogs-Protektoren errichten auf dem Ysilistein die Festung Ysilia.

522 BF: Das auf über 3.000 Einwohner angewachsene Ysilia wird vom neuen Herzog Jarlak von Ehrenstein zur dauerhaften Hauptstadt Tobriens erhoben.

6. Praios 1003 BF: Ysilia wird im Zug der tausend Oger durch die Menschenfresser zerstört.

1018 BF: Die wiederaufgebaute Stadt wird erneut Sitz der tobrischen Herzöge.

15. Tsa 1020 BF: Helme Haffax erobert Ysilia, die Schwarze Horde brandschatzt und zerstört die Stadt bis auf die Grundmauern.

29. Ingerimm 1021 BF: Unmittelbar nach der Dritten Dämonenschlacht erhebt Galotta die mit Dämonenhilfe wieder aufgebaute Stadt unter dem Namen Yol-Ghurmak zur Kapitale seines Reiches.

10. Rahja 1021 BF: Schlacht von Yol-Ghurmak. Ein Weidener Heerzug wird vor den Toren der Stadt weitgehend aufgerieben.

Tsa 1025 BF: Das Große Turnier der Schwarzen Sonne von Yol-Ghurmak findet erstmalig statt.

2. Peraine 1027 BF: Die Fliegende Festung Kholak-Kai erhebt sich aus dem Herzen Yol-Ghurmaks und hinterlässt den Krater der Kristalle.

Ende 1027 BF: Es kommt zu etlichen Beschwörungsunfällen, bei denen mehrere Gebäude vollkommen zerstört werden.

Anfang 1028 BF: Leonardo der Mechanicus kehrt im Besitz des Agrimoth-Splitters der Dämonenkronen in die Dämonenschmieden zurück und erhebt Anspruch auf die Regentschaft über Yol-Ghurmak. Galottas Dämonenkaiserreich zerfällt.

1029 BF: Einem Aufruf Leonardos folgend erreichen mehrere Sippen der Brogarzwerge die Stadt.

1. bis 7. Rondra 1031 BF: Zum ersten Mal findet die Tobrische Warenmesse zu Yol-Ghurmak statt. Auch Händler aus zwölfgöttlichen Landen suchen die Stadt ungefährdet auf.

Erdacht von dem größtenwahnsinnigen Dämonenkaiser Galotta, erbaut von Dämonen und mit der Macht des Agrimoth-Splitters, scheint Yol-Ghurmak nicht von dieser Welt zu sein. Schon der Name – das *Arcanum* bezeichnet mit diesem Namen die Domäne des erzdämonischen Schänders des Handwerks – deutet an, dass hier ein Bollwerk der Niederhöhlen wuchert. Und in der Tat ist keine andere Stadt der Schattenlande gleichermaßen von der Verdammnis gezeichnet.

Seit dem Sturz des Dämonenkaisers, dessen letzter Angriff auf das Mittelreich durch die Erhebung der Fliegenden Festung weite Teile der Stadt zerstörte, versucht sich Yol-Ghurmak einen Anstrich von Normalität zu geben und nach außen zu öffnen. Man sieht sich nicht als Feind anderer Reiche, sondern als Handelszentrum und Wiege eines neuen Zeitalters, in dem die Menschheit von keiner Moral beschränkt alle Wunder vollbringen kann.

HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

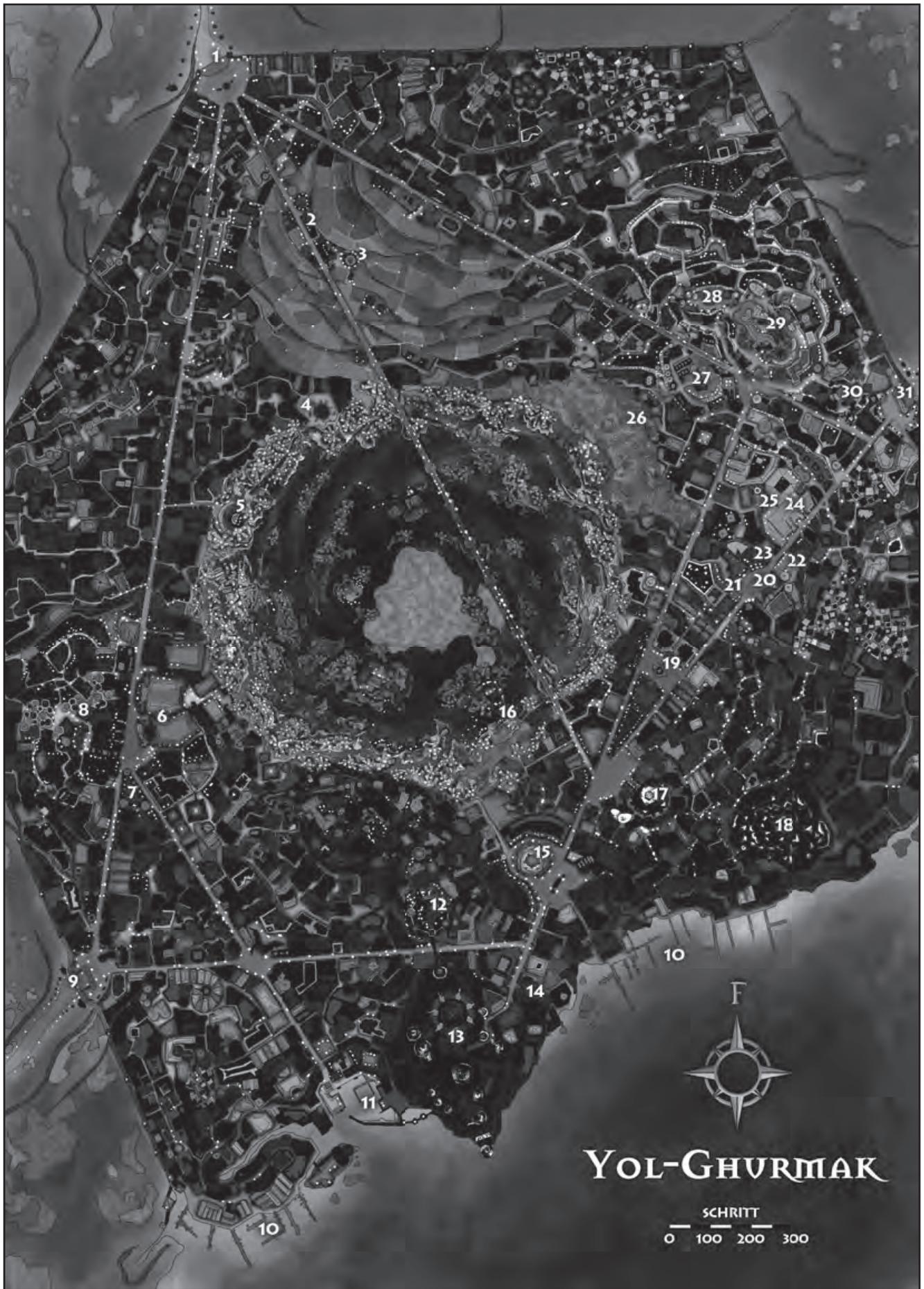
Hielt Galotta die Kapitale seines Reiches stets unter strenger Kontrolle, überließen seine Erben die Stadt größtenteils sich selbst. Der Heptarch *Leonardo*, der Dunkle Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* und der Verhüllte Meister *Balphemor von Punin* widmen sich der Stadt nur in dem Maße, in dem es ihren jeweils eigenen Plänen zuträglich ist.

Nach der *Tobrischen Warenmesse* mit neuem Selbstbewusstsein ausgestattet und von *Garla Gengris*, der Hohepriesterin des Agrimoth (siehe Seite 64), darin bestätigt, drängten die Zünfte in das Machtvakuum und nahmen die Verwaltung der Stadt in die eigenen Hände. Unter dem Vorsitz der Kirche des Feurigen Vaters hat sich ein *Zunftrat* gebildet, in dem die einflussreichsten und mächtigsten Zünfte und Gilden vertreten sind, allen voran die *Goldene Gilde der Händler*, die *Herren der Klöppellei*, die *Metallscheider* und die *Kristallgräber*, aber auch *Brogars Stahlkocher*, die *Schlackeschieber* und die *Yslifischer*. Leonardo scheint dies nur recht zu sein, da er alltägliche Verwaltungsaufgaben als lästig empfindet, und er lässt den Zunftrat in seinem Namen die direkte Herrschaft ausüben.

HANDEL UND WANDEL

Zwar liegt Yol-Ghurmak deutlich abgelegener als Mendena oder Eslamsbrück, die Handelszentren der tobrischen Schattenlande, dennoch profitiert es von den ungeheuren Mengen an produzierten Waren und den dunklen Wunderwerken, arkanomechanischen Gerätschaften und beseelten Artefakten, die in den Dämonenwerkstätten entstehen. Diese Erzeugnisse sind nicht nur im restlichen Transysilien, in der Fürstkomturei und bei den Kriegsfürsten der Warunkei begehrt, sondern finden auch Interessenten außerhalb der Schattenlande. Sie sind das wichtigste Kapital des vermögenden Patriziats und werden meist direkt gegen Rohstoffe und vor allem Lebensmittel eingetauscht. Diese werden bitter benötigt, denn ohne sie würden die Menschen in Yol-Ghurmak nicht lange überleben.

Der Handel mit Lebensmitteln begründet nicht nur den Reichtum der schmalen Oberschicht, sondern auch die Macht, die vor allem die Goldene Gilde der Händler besitzt.





MACHTVERHÄLTNISSE IN YOL-GHURMAK

Die faktische Ausübung der Macht liegt in den Händen des **Zunfrates**. Die Zünfte sprechen Recht, unterhalten ihre eigenen Garden und sorgen in ihren Stadtgemeinschaften für Ordnung, vor allem mit dem Hintergedanken, Yol-Ghurmak für Auswärtige attraktiv zu machen und am Leben zu erhalten. Als Vorsitzende des Zunfrates und Hohepriesterin des Feurigen Vaters ist **Garla Gengris** die einflussreichste Person der Stadt, der es mit ihrer geschickten Politik nicht nur gelang, ihrem Kult eine mächtige Position zu verschaffen, sondern auch die Tyrannenherrschaft Leonardos auszuhöhlen.

Leonardo der Mechanicus interessiert sich nicht für die Stadt, solange sie ihren Zweck in seinen Plänen erfüllt. Nur wenn Konkurrenz heranwächst oder eine Partei seine Fortschritte gefährdet, greift er hart und entschieden durch.

Der einst staatstragende **Kult des Sehenden Sohnes** ist verkümmert und dient sich dem Zunfrat als rechtssprechende Instanz an. **Andere Kulte** besitzen in der Stadt keinen nennenswerten Einfluss.

Ebenfalls ein Relikt aus dem Dämonenkaiserreich sind die **Höflinge**, die einst um die Gunst Galottas buhlten. Die meisten sind im *Jahr des Feuers* oder den folgenden Umstürzen umgekommen, andere sind in das Umland geflohen. Einige wenige sind geblieben und haben überlebt. In ihren Residenzen verschanzt und durch ihre Garden geschützt, führen sie pompöse, aber leere Titel und hängen Träumen vergangener Zeiten nach.

Leonardos Aufruf folgten zwei **Sippen der Brogarzwerge** nach Yol-Ghurmak, die größtenteils unter der Führung von *Berosch Sohn des Bunthul* in den Dämonenschmieden arbeiten. Dieser liegt jedoch häufig im Streit mit dem Angrimosch-Priester *Borliq Sohn des Brogar*, der in Yol-Ghurmak die Pforte zum gelobten, unterirdischen Reich Mhargamak sucht und die Kirche des Feurigen Vaters bekämpft.

EIGENE MÄCHTEGRUPPEN

Yol-Ghurmak setzt sich aus einem Konglomerat kleiner Gemeinschaften zusammen. Es wird durch die Klammer des Zunfrates zusammengehalten, von denen manche aber auch völlig autark agieren. Für die meisten Zünfte und Gilden werden die Vorsteher von offizieller Seite nicht benannt werden, darüber hinaus steht es Ihnen frei, in Yol-Ghurmak eigene Gemeinschaften anzusiedeln, die entweder ein bestimmtes Handwerk ausüben, einem religiösen Führer (auch durch einen Dämon verkörpert) folgen oder schlicht einem Schwarzmagier dienen, der in seinem Turm ungestört seinen Forschungen nachgehen möchte.

VERSORGUNGSPÖTE

Trotz aller dunklen Wunder und Vorzüge, die die Zünfte stolz anpreisen, steht die Stadt stetig am Rande einer Hungersnot. Alles, was innerhalb der Stadtmauern oder auch des nahen Umlandes gedeiht, ist von Agrimoths Odem verflucht und hat oft merkwürdige Nebenwirkungen, wenn es überhaupt genießbar ist. Yol-Ghurmak ist daher auf Versorgung von außerhalb angewiesen, zumal die eingeführten Lebensmittel meist schnell verderben. Es verwundert daher wenig, dass jene Zünfte die einflussreichsten sind, die die Versorgung der Stadt sichern, allen voran die Goldene Gilde, die Niederlassungen in ganz Transysilien und der Fürstkomturei unterhält, aber auch die Brogarzwerge, mit denen die Pilzzucht nach Yol-Ghurmak kam.

Um wenige nicht zu mächtig werden zu lassen, werden die importierten Waren, die Fänge der Yslifischer und die Erträge der Schwarzkornbauern gesammelt und nach einem komplizierten Schlüssel durch den Zunfrat an seine Mitglieder verteilt. Wer nicht Mitglied einer Zunft oder Gilde ist, muss seine Nahrung bei diesen erwerben – ein zusätzlicher Anreiz, einem Handwerk nachzugehen.

Noch ein anderes Problem birgt die Dämonenstadt für ihre Bewohner: In der Stadt des Agrimoth ist Wasser das kostbarste Gut und rein nur zu horrenden Preisen zu bekommen. Gewaltige Pumpen nach Leonardos Entwürfen leiten das Wasser des Yslisees in die Stadt, und die Alchimisten haben sich in Mendena die Praxis abgeschaut, Urin aufzubereiten. Nur von der Verwertung des aus der dämonischen Wolkendecke niedergehenden Regens sieht man ab, denn dieser ist sauer, ungenießbar und schädlich.

STIMMUNG UND ATMOSPHERE

Yol-Ghurmak ist fremdartig, gewaltig und zu großen Teilen verlassen. Die gesamte Stadt ist eine dämonische Wucherung, ein alpträumhaftes Gebilde ohne wirklichen Sinn oder Zweck. Sie wurde weniger für Sterbliche als für Dämonen erbaut, dennoch wohnen Menschen in ihr. Diese haben es entweder aufgegeben zu entkommen oder sich mit Yol-Ghurmak arrangiert, sind gar – solange sie selbst davon profitieren – den Verheerungen erlegen, dass die Dämonenschmiede Fundament eines neuen Zeitalters ist.

FEVERSCHEIN UND ZWIELICHT

Kein Sonnenstrahl fällt in die dunklen Gassen und auf die hohen Türme, denn Yol-Ghurmak liegt unter einer permanenten Wolkendecke, die einzig von dem Sternenturm und der Flammensäule des Agrimothäums durchstoßen wird. Allein die allgegenwärtigen Feuerschalen, Glutsäulen und Flammenwinde erleuchten die bizarre Dämonenstadt.

Die Yol-Ghurmaker unterscheiden bereits seit Jahren nicht mehr zwischen Tag und Nacht. Viele der Jüngeren, die die Stadt noch nie verlassen haben, kennen nicht einmal Sonne oder Mond. Man vertraut ganz auf die mechanischen Zeitmesser aus den Dämonenwerkstätten und unterteilt den Tag nach zwergischem Vorbild in drei Einheiten zu jeweils acht Stunden, die *Fleiß-*, *Muße-* und *Ruhestunden* genannt werden. Als Zeitmesser dient die stündlich emporklodernde Feuersäule des Agrimothäums.



LEERE UND VERLORENHEIT

Yol-Ghurmak könnte mehr als zehnmals so viele Bewohner fassen als tatsächlich in ihr wohnen. Zwischen den gewachsenen Stadtgemeinschaften erstrecken sich daher weitläufige Straßenzüge von der Größe einer Kleinstadt, die nahezu verlassen sind. Hier hausen allenfalls Golems, Ghule, freie Dämonen oder andere Schrecken – so als wären sie die eigentlichen Bewohner Yol-Ghurmaks und würden die Menschen allenfalls dulden. Die Erkundung der *Verlassenen Bezirke* ist gefährlich und wird nur von sehr verwegenen Gestalten gewagt. Man kann nie wissen, ob die grotesken Wasserspeier Zierrat oder lauern-

de Gargylen sind, ob eine ölige Pfütze nicht ein dämonisches Eigenleben führt oder in einem Turm nicht ein Dämon sein Jagdgebiet unterhält.

DOMIZIL DER DÄMONEN

Dämonen gehören in Yol-Ghurmak so zu einem gewohnten Anblick – und nicht alle von ihnen sind beschworen worden. Manche scheinen ungerufen ihren Weg hierhin gefunden zu haben und ohne Kräftezufluss in der Stadt verweilen zu können. Das prominenteste Beispiel ist der Asqarath *Ascherherz* (siehe Seite 64), aber man kann auch Dharayim und Je-



YOL-GHURMAK IN DEN AUGEN ...

... **des Mittelreichs:** "Diese Stadt ist eine Brutstätte des Übels. Sie gebar die Fliegende Festung und lockt nun mit dem falschen Glanz ihrer dämonischen Waren gierige Händler in die Verdammnis."

... **der Ingerimm-Kirche:** "Wage es nicht, den Namen dieser Dämonenschmiede auszusprechen – schon dies ist Frevel! Einzig heiliges Feuer kann nunmehr helfen, diesen Vorhof der Niederhöhlen aus dem Fleisch von Sumus Leib zu brennen."

... **Weißtobriens:** "Zweimal zerstörte der verfluchte Galotta das stolze Ysilia, doch dieses Mal ist es endgültig verloren. Was sich nun an seiner Stelle erhebt, wurde aus den Knochen Tausender geschaffen und mit ihrem Blut und ihren Seelen gefüttert."

... **eines ungenannten Händlers:** "Borbarad ist vergangen. Seine Erben sind vergangen. Wir müssen uns fragen, ob die Ablehnung der Nachfolgestaaten des Dämonenmeisters noch gerechtfertigt ist. Es gibt weder einen Rhazazor noch einen Galotta. Selbst der Unersättliche ist nicht mehr. Unter ihren Nachfolgern kann man gute Geschäfte machen."

GÄNGIGE ANSICHTEN IN YOL-GHURMAK ÜBER...

... **das Herzogtum Tobrien:** "Freies Tobrien? Beim Feuerrigen Vater, das freie Tobrien sind wir! Dieser Usurpator Bernfried und seine Aufständischen aus den Drachensteinen wollen uns unter die Knute der Kindskaiserin zwingen, aber die neuen Götter werden uns vor diesem Schicksal bewahren!"

... **das Mittelreich:** "Yol-Ghurmak ist Yol-Ghurmak. Die Händler aus dem Mittelreich sind uns immer willkommen, aber einen Kaiser über uns brauchen wir nicht mehr."

... **das tobrische Herzogtum des Arngrimm von Ehrenstein:** "Den tumben Rittersleut sind wir gut genug, wenn sie ein neues Schwert oder eine neue Rüstung brauchen, ansonsten wissen sie die Wunder der Stadt nicht zu schätzen. Es ist gut, dass der Herzog sich hier selten blicken lässt."

... **die zwölgöttlichen Kirchen:** "Die alten Götter sind schwach und haben uns verraten. Sicher, die neuen Götter prüfen uns tagtäglich, doch sie lassen uns auch an ihren Wundern teilhaben."

... **die Warunkei:** "Sollen die Kriegsfürsten dort ruhig ihre Fehden ausfechten, wir können nur davon profitieren."



Chrizlayk-Uraya sich durch die Straßen schieben sehen, die keinem Beschwörer Rechenschaft schulden und unaufhaltsam den Wandel der Stadt vorantreiben. Agribelim beseelen nicht nur Artefakte der Dämonenschmiede, sondern fahren auch in Statuen, während ein Täfelchen der Schutzgeist eines Schrein des Feurigen Vaters sein kann.

Nur ein Teil der Dämonen dient einem sterblichen Beschwörer, die anderen scheinen sich hier längst eingerichtet zu haben, undurchsichtigen höheren Plänen zu folgen und die menschlichen Bürger allenfalls zu dulden (☞ 209 D).

STADT IM WANDEL

Yol-Ghurmak ist nach wie vor stetem Wandel unterworfen, wengleich nicht mehr so stark wie in der Zeit, als Galotta in ihrem Inneren die Fliegende Festung Kholak-Kai formte. Die Bewohner haben sich längst an das Rumpeln und Kreischen gewöhnt, das nachts ganze Straßenzüge erfasst, Türme wachsen, Gebäude verschmelzen und Statuen einstürzen lässt. Meistens betrifft dies die unbewohnten Bezirke, mitunter aber auch die Stadtgemeinschaften. Manche Bürger finden sich dann am Morgen in anderen Gebäuden wieder, als in denen sie sich zur Ruhe gelegt haben, von anderen hört man nie wieder etwas.

Auch dadurch, dass von der Kirche des Feurigen Vaters gesegnete Bauten von den Umwälzungen verschont bleiben, genießt der Agrimoth-Kult großen Zuspuch.

STADTRUNDGANG

»Sieben Monumentalstraßen führen schnurgerade durch die Stadt. Einige beginnen an den Toren, andere verbinden Bauten wie die Dämonenschmiede und den Schwarzen Palast. An ihren Seiten finden sich himmelstrebende Bauten, die in den wolkenverhangenen Himmel ragen, mit schwarzem Glas verspiegelt und mit Fratzen und rauchspuckenden Wasserspeiern geschmückt sind. Die Straßen bleiben stets eben, während sich der eigentliche Boden zum Ufer des Yslisees absenkt, und führen als filigrane Brücken über Hügel und Schluchten hinweg. Während die Gebäude am Rand der Stadt noch verhältnismäßig niedrig sind, werden sie höher, je weiter man sich dem Zentrum der Stadt nähert. Hier gibt es Gebäude, die mehr als dreißig Stockwerke aufweisen und sich seltsam verdreht in die schwarz-grauen Wolken bohren.

Viele der Gebäude bestehen aus weiteren hausgroßen Statuen, die die Gebäude stützen, aber auch selbst bewohnbar sind. Auf etlichen Dächern gibt es gewaltige Feuerschalen, die den dunklen Himmel in feurigem Rot erhellen. Weiterhin sind manche Straßen an den Seiten von Feuergräben gesäumt, anderenorts gibt es Statuen von versteinerten Menschen (dem einzigen Heilmittel gegen die Dämonenfäule) und viele Gebäude weisen eine Unzahl von Gargylenstatuen auf, von denen etliche die Straßen und Plätze Stunde um Stunde beobachten.«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaqool, 1033 BF

Begrenzt wird die Stadt von einer aus gewaltigen Steinblöcken geschaffenen Mauer, über die man sich erzählt, dass sie einstmals von Trollen geschaffen wurde. Galottas Golems sollen sie beim Bau der Fundamente für Yol-Ghurmak tief im Boden gefunden haben. Dämonische Kräfte hoben den monumenta-

len Wall aus dem Boden und mit ihm Felsen und Klippen, so dass heute nichts mehr an das Ysilia von einst erinnert. Drei überdimensionierte Tore sind in das Mauerwerk eingelassen, das **Kaisertor (9)** im Süden, das **Sichelstiegtor (1)** im Norden und die **Ebelrieder Pforte (31)** im Osten. Über Letzteres wird der größte Teil des Handels mit der Fürstkomturei abgewickelt, da ihre Straße zur Töbimora führt. Jedes Tor führt auf einen mit Statuen bestandenen Hochplatz, von dem jeweils zwei der Prachtstraßen abgehen, die die gesamte Stadt durchziehen. Beinahe drei Meilen erstreckt sich Yol-Ghurmak vom Ufer des Yslisees in das nordtobrische Hügelland hinein. Obwohl es sich damit über die dreifache Fläche einer Stadt wie Punin erstreckt, hat es weniger Einwohner als Rommilyls. Dies führt zusammen mit dem himmelsstrebenden Baustil, den Galotta prägte – kein Gebäude ist weniger als fünf Stockwerke hoch –, dazu, dass die monumentalen Straßen, Plätze und Dome verwaist wirken. Die vergleichsweise wenigen Bewohner rotten sich an wenigen Stellen zusammen und überlassen den Rest der Stadt sich selbst – sowie den Geistern und Dämonen, die in den Schatten der wahnwitzigen Bauten hausen.

Diese Stadtgemeinschaften haben sich meist um ein wichtiges Gebäude oder Gewerbe herum gebildet. Die wichtigsten unter ihnen sind **Schlotheim** (Refugium des Heptarchen Leonardo), **Feuerborn** (Hochburg der Kirche des Feurigen Vaters) und **Schwarzstoffwerk** (mit den gewaltigen Klöppeleien). Am Ufer des Yslisees ragen monströse Kais in das spiegelglatte, mysteriöse Gewässer. Hier erhebt sich auch der **Yslistein** mit den größtenteils verwaisten Monumenten, die von Galottas vergangener Herrschaft künden.

Im Herzen der Stadt hat die Fliegende Festung den eine Meile durchmessenden **Krater der Kristalle** hinterlassen, auf dessen Grund sich ein gut 200 Schritt messender See gebildet hat.

DIE LEBENDEN HÄUSER

Eine der größten Plagen der Stadt sind die **Lebenden Häuser**, Ghumai-Kalim, die sich als Tavernen oder Wohnhäuser tarnen, ihre Besucher fressen und dann verschwinden, um am nächsten Tag woanders aufzutau-chen. Der Zunfrat hat eine hohe Belohnung für jeden gebannten Ghumai-Kal ausgelobt.

YSLISTEIN UND SEEVFER

Mächtigkeitsgruppen: Balphemor von Punin; Irrhalkengarde; Yslifischer; ehemalige Höflinge

Der Yslistein ist beim Bau der Stadt regelrecht gewachsen. Schwarze Klippen haben den alten Burgberg Ysilias auf die doppelte Größe anschwellen lassen. Hier befindet sich Galottas verlassener **Schwarzer Palast (13)**.

Vom Palast aus führt eine von Kolossalstatuen getragene Paradestraße hinab zur **Arena (15)**, die mit ihrem von Dämonenfraß brüchig gewordenen Steinen wirkt, als stünde sie bereits seit Jahrhunderten hier. Um den etwa zwanzig Schritt durchmessenden Platz windet sich spiralförmig eine Rampe in die Höhe, die zugleich Tribüne für bis zu sechstausend Zuschauer ist. Kämpfe auf Leben und Tod sind heute selten geworden,



häufiger werden hingegen sehr düstere Theaterstücke und makabre Possen aufgeführt. Übergriffe der Kämpfer auf die hohen Herrschaften, die meist über eigene, stark gesicherte Logen verfügen, werden durch den Feuergraben verhindert, in dem Gerüchten zufolge ein Azzitai gebunden sein soll.

In den Yslisten hinein ließ Galotta einen 15 Schritt hohen Saal hauen, schmelzen und fressen – die **Halle der Rache (14)**, deren Wände mit Zehntausenden Totenmasken geschmückt sind, eine für jedes Opfer, das durch die Rachegeleüste des Hep-tarchen zu Tode kam. Im Ringen um die Macht in der Stadt brachten Anhänger des Feurigen Vaters den Zugang zum Insanctum zum Einsturz (☞ 210 B).

Auf dem nördlichen Yslisten befindet sich die berühmte *Hofzaubererschule der Dritten Capitale und vom neuen Zeitalter zu Yol-Ghurmak* oder kurz **Heptagonakademie (12)**. Der Verhüllte Meister *Balphemor von Punin* (siehe Seite 62) übernahm

DER SCHWARZE PALAST DES DÄMONEPKÄISERS

Als sich die Fliegende Festung Kholak-Kai erhob, ließ der Dämonenkaiser seine Residenz herrenlos zurück. Nominell gehört der wahnwitzige Bau aus schwarzen und roten Schieferplatten dem Dunklen Herzog *Arm-grimm von Ehrenstein*, doch meidet er diesen in der Regel ebenso wie die Stadt an sich.

Die Hunderte Flaggen und Wimpel, die einst die zahllosen Türmchen und Erker schmückten, hängen herab und faulen im sauren Regen vor sich hin. Nur selten einmal verfängt sich ein dämonischer Wind in ihnen. Hinter den bizarren Mauern aus geschmolzenem Gestein und getriebenem Kupfer liegen haushohe Säle, meilenlange Flure, auf denen ein ganzes Reiterregiment eine Parade abhalten könnte, sowie bodenlose Schächte, in denen früher dunkle Priester den dämonischen Götzen ihre Opfer darbrachten.

Nur in den seltenen Fällen, in denen das Triumvirat von Transysilien in Yol-Ghurmak zusammenkommt, füllt sich der Schwarze Palast mit Leben. Ansonsten sind die monströsen Hallen, die eher für Drachen oder Riesen als für Menschen gebaut scheinen, bedrohlich leer und nahezu verlassen. Nur einige gebundene Dämonen lauern hier auf Glücksritter, die von den vergessenen Schätzen und Artefakten des Dämonenkaisers träumen, oder unterhalten mit den gepeinigten Seelen der Blutopfer einen bizarren Hofstaat.

Zwischen ihnen verrichtet 'des Reiches Erzkanzler' *Bos-per von Bergenhus-Schnattermoor* weiterhin seinen Dienst. Der einstige, bei der Schlacht von Eslamsbrück gefallene Kanzler Tobriens wurde von Rhazzazor als Mumie wiederbelebt und Galotta zum Geschenk gemacht. Mit gepuderter Perücke, goldener Amtskette und der Präzision eines zwergischen Mechanismus' rezitiert er ohne Zuhörer knochentrockene Fakten, gibt mit tonloser Stimme Anweisungen an nicht existierende Schreiber und dient mit höchster Sorgfalt einem Reich, das schon vor Jahren vergangen ist.

als Spektabilität die Leitung über den siebeneckigen, sieben-türmigen Bau. Die weiteren Lehrmeister folgen ihm wissbe-gierig aufs Wort und unterstützen ihn nicht nur in der Ausbil-dung der Scholaren, sondern auch in seinen Forschungen. Die Schüler sind von Balphemor handverlesen und die Auswahl unterliegt den strengsten Kriterien.

Lag der Schwerpunkt der Akademie unter Galotta noch bei der Dämonenbeschwörung und dem Schutz vor Antizaubern, dient die Zauberschule heute einzig den undurchsichtigen Zwecken des Verhüllten Meisters. Zwar befindet sich der PRO-TECTIONIS weiterhin auf dem Lehrplan, doch widmet man sich nun vor allem agrimothischer Zauberei und der damit ver-bundenen Verwandlung belebter und unbelebter Natur.

Der höchste der sieben Akademietürme ist der viele hundert Schritt hohe **Sternenturm**, der über die allgegenwärtige Wol-kendecke hinausragt und bis knapp unter die Wolkengrenze über und über mit Gargylen geschmückt ist. Der Turm ist in-nen hohl und weist nur eine Wendeltreppe auf, die hoch zu einem Saal führt, der mit Astrolabien, Orbitalien und Bergen von bekrizteltem Pergament gefüllt ist. Gekrönt wird der Turm oberhalb der schwarzen Wolken von der Beobachtungsplatt-form, auf der ein Teleskop steht, dessen Linsen einst Drachen- augen waren.

Südwestlich und östlich des Yslisteins ragen **Kaianlagen (10)**, Stege und Molen weit in den See hinein, doch dienen diese nicht der Seeschiffahrt, da man in der Stadt des Feurigen Va-ters dem Wasser misstraut. Wohl aber unterhält die *Gilde der Yslifischer* hier ihre im Vergleich zur den monströsen Hafenan-lagen winzigen Kutter, um mit ihren Fängen die Stadt zu er-nähren. Hier liegt auch das **Institut der Tiefenforschung (11)**, in dem Leonardo Tauchglocken fertigen lässt und an einem Unterwasserschiff arbeitet, um die Geheim-nisse des Ysliesses zu erforschen und nach der legendären versunkenen Hochelfenstadt Isiriel zu suchen.

Ebenfalls am Ufer erhebt sich die **Blutrote Festung (18)**, ein asymmetrisches Gebäude von gut achtzig Schritt Höhe, in der die Reste der Irrhalkengar-de sowie ein Teil der städtischen Büttel untergebracht sind. Die Festung scheint auf Grund der zahlreichen Einflugöffnun-gen für Flugdämonen von innen rötlich zu glühen und ist mit zahllosen Gargylen, Galgen, Speißen und Käfigen geschmückt. Manche der Steinwesen mögen Wächter sein, andere nur Schmuck und wieder andere tückische, magische Fallen. Denn die Festung ist gleichermaßen Kaserne wie Gefängnis und Richtstätte.



FEVERBORN

Mächtegruppen: Kirche des Feurigen Vaters; Goldene Gilde der Händler; Schlackeschieber; der *Optolith*; Or-den des Sehenden Sohnes; Muakim al'Assarbad; zahl-reiche kleinere Zünfte

Feuerborn ist das eigentliche Zentrum des neuen Yol-Ghur-maks. Die meisten Zünfte haben hier ihre Werkstätten oder unterhalten zumindest einen hoch aufragenden Zunfturm.



Die Mächtigen der Stadt: Sorp Sanderwik, Garla Gengris und Muakim al'Assarbad.

Während in anderen Städten eine Zunft meist eine Gasse, mitunter auch ein ganzes Viertel für sich beansprucht, residieren die Handwerker in Yol-Ghurmak mitsamt ihren Gesellen und Angehörigen in düsteren Palastanlagen, die vormals zum Teil Eigentum von Galottas Höflingen waren.

Am südöstlichen Rand von Feuerborn erhebt sich das **Agrimothäum (17)**, Yol-Ghurmaks flammendes Herz. Das Heiligtum der Kirche des Feurigen Vater birgt in seinen Tiefen einen zwanzig Schritt durchmessenden Lavasee, der einen von unaufhörlich wuchernden Dornenranken genährten Feuersturm speist. Dieser entweicht stündlich heulend durch einen bizarr gedrehten Kamin in den Himmel, wo er die ewige Wolkendecke blitzzuckend aufreißt. An diesem zentralen Heiligtum wird dem Schutzpatron der Stadt eifrig geopfert. Rings um die Kultstätte befinden sich Dutzende weitere Gebäude der 'Kirche', in denen Hohepriesterin *Garla Gengris* (siehe Seite 64) die weltlichen Geschicke der Stadt als Vertreterin des Heptarchen Leonardo und Vorsteherin des Zunftrates lenkt. Zwischen den verschachtelt um das zentrale Heiligtum angeordneten Gebäuden gibt es immer wieder Flammensäulen, sumpfige Parkanlagen, bizarre Erzgebilde und stationäre Orkane, die manchem Gläubigen als Prüfung dienen.

Nur wenige Straßenzüge vom Agrimothäum entfernt erhebt sich der siebenseitige **Turm des Kristallgötzen (19)**, der hiesige Tempel der Borbarad-Kirche, in dem man dem Dämonenmeister und seiner Schwarzen Mutter huldigt und opfert. Der Prophet *Muakim al'Assarbad* (siehe Seite 64) hat sowohl das Ende von Galottas Hofstaat als auch den Fall Xeraans überstanden und predigt das Wohl derer, die ihn dafür bezahlen.

Ebenfalls in Feuerborn befindet sich die **Neue Handelshalle (24)**, in der jährlich die Tobrische Warenmesse stattfindet, mit der die Zünfte um die Gunst von Händlern aus ganz Aventurien buhlen. Manche von ihnen opfern im **Hain der Grenzenlosen Gewinne (25)** dem Erdämonen Zholvar, der in der Stadt jedoch bloß eine recht überschaubare Anhängerschaft besitzt. Nahebei predigt der Asqarath *Ascheherz* (siehe Seite 64) auf dem **Platz der Gerichtsbarkeit (20)** vom Weltengericht, und täglich

kommen Dutzende, um dem Schwarzen Greifen zu lauschen (☞ 212 B). Mönche und Schwarze Richter vom Orden des Sehenden Sohnes halten hier zudem öffentliche Prozesse ab.

An dem Platz liegen die **Schreibstuben und Druckkammern des Optolithen (22)**, der Gazette Yol-Ghurmaks, in der *Leomelia Winterbach* (siehe Seite 64) die Bürger der Stadt mit den wichtigsten Neuigkeiten versorgt, sowie die **Schänke Ogerhöhle (Q5/P4) (23)**, in der häufig Abenteurer und Söldlinge einkehren.

Das beste Haus am Platz ist das **Hotel Schwarz und Rot (Q8/P10/S14) (21)** der halbelfischen Besitzerin *Nindariel Finsterklinge* (☞ 212 D).

Der schmale, langgezogene **Aphesta-Park (26)** ist ein finsterner Wald inmitten der Stadt. Da den fleißigen Yol-Ghurmakern Müßiggang ein Graus ist, erzählt man sich, in dem Park gehe die Dämonin Aphestadil um, die jedem, der zu lange dort verweilt, den Fluch der Trägheit anhext.

SCHLOTHEIM

Mächtegruppen: Leonardo der Mechanicus; Brogar Stahlkocher; Metallscheider; Diamantschleifer; Alchymisten; kleinere Handwerkszünfte

Auf den Hügel östlich des Kraters der Kristalle erheben sich die **Dämonenschmieden (29)**, das Refugium von Leonardo dem Mechanicus. Die Yol-Ghurmakern nennen dieses Gebiet auch 'Schwefelhügel', denn auf dem gesamten Areal hat der Niederschlag aus den zahlreichen Entlüftungstürmen den Boden mit einer schwefelgelben Kruste überzogen. Einige wenige stark bewachte Rampen führen in die gewaltigen unterirdischen Hallen, in denen unentwegt produziert wird – Massenwaren (vornehmlich Werkzeuge mit teils dämonisch boshafem Eigenleben) ebenso wie hochbegehrte Spezialanfertigungen und arkanomechanische Wunderwerke. Die Fertigung, die hauptsächlich von Brogarzwerge, Golems, Dämonen und nur wenigen menschlichen Arbeitern durchgeführt wird, überwacht *Sorp Sanderwik* (siehe Seite 63),



während in den tiefsten Hallen Leonardo an seinem größten Werk arbeitet (☞ 210 C).

Inmitten der Hügel erhebt sich der – im Vergleich zum Schwarzen Palast winzige – neue **Heptarchenpalast (28)**. Mehrere metallene Türme wurden errichtet, in denen Leonardo und viele der Zwerge von Brogars Blut leben.

In einem Keller der **Metallscheide (27)** fördert ein Archobai Edelmetalle. In einer riesigen Destillationsanlage gewinnt die *Gilde der Metallscheider* daraus Gold von höchster Reinheit. Die gewonnenen Edelmetalle gehen fast ausschließlich an Leonardo, der sie für seine Apparaturen und alchemistischen Prozesse benötigt.

Im nahen **Turm der Steinschneider (30)**, einem unscheinbaren sechsstöckigen Bau, werkeln die Edelhandwerker der *Diamantschleiferzunft*, die Edelsteine in aberwitzig verdrehten Formen schleifen, um sie als Paraphernalia und Kraftspeicher für Leonardos Maschinen nutzbar zu machen.

SCHWARZSTOFFWERK

Mächtegruppen: Herren der Klöppelei; Ysilische Messerschleifer; weitere kleine Zünfte

Die nach Yol-Ghurmak verschleppten, ursprünglich in Eslamsbrück beheimateten Klöppler sind in der Dämonenstadt zu einer wichtigen Zunft aufgestiegen. Neben den etlichen kleinen Werkstätten, in denen Einsätze, Deckchen, Kanten und Schmuckelemente in Handarbeit gefertigt werden, gibt es die **Yol-Ghurmaker Klöppelei-Manufaktur (6)**, in der Schrittware in großen Mengen hergestellt wird. Während die handgearbeitete Spitze als 'echte Eslamsbrücker Spitze' gilt, ist dies bei den Erzeugnissen der Manufaktur nur selten der Fall. Dafür ist deren Preis deutlich geringer.

Ebenfalls in Schwarzstoffheim haben sich die *Ysilischen Messerschleifer* niedergelassen, die in der **Herzoglich Tobrischen Messermanufaktur (7)** hochwertige Schneidwerkzeuge herstellt – in unterschiedener Konkurrenz zu der Massenware der Dämonenschmiede.

Handwerker aller Zünfte kommen in der **Schänke Blutkrug (Q6/P6) (8)** zusammen.

DER KRATER DER KRISTALLE

Mächtegruppen: Kristallgräber; Pilzzüchter; Brogarzwerge; Gemeinschaft der Allsehenden

Die Fliegende Festung hinterließ inmitten der Stadt einen Krater von einer Meile Durchmesser. Bald begann er, vom Rand her langsam mit Kristallen zuzuwachsen, doch es wird noch Jahrhunderte dauern, bis diese Wunde geschlossen ist. In der Tiefe lässt Balthemor von Punin nach Relikten vergangener Äonen suchen und immer weiter Schächte in den Boden treiben. Von dort werden immer wieder gewaltige Kristallkonglomerate an die Oberfläche gebracht, in deren Inneren unbekanntere Kreaturen eingeschlossen sind: Zeitgefängnisse vergangener Äonen, die der Verhüllte Meister in der Heptagonakademie studiert (☞ 210 D).

Die kleine *Kristallgräberzunft* verfolgt handfeste wirtschaftliche Interessen, denn die Kristalle können nicht nur für die Alchi-

mie genutzt werden, sondern auch zu Schmuck und optischen Linsen weiterverarbeitet werden. Allerdings unterliegt ihre Arbeit strenger Kontrolle durch die Magier der Zauberschule.

Überall im Krater gibt es **Minenschächte** und **Kristallbrüche**, in denen verurteilte Gefangene, versklavte Goblins und gar zwei Trolle sowie einige wenige Brogarzwerge als Spezialisten den Abbau der Kristalle vorantreiben. Wie Vogelnester schmiegten sich die gut bewachten **Sklavenunterkünfte (16)** an den Rand des Kraters.

Bei dem aufsteigenden Patriziat hat das neue **Herzog-Arngrimm-Amphitheater (5)** der Arena längst den Rang abgelaufen. Die musikalischen Darbietungen und Theaterstücke profitieren auf Grund der zahlreichen Kristalle von einer bemerkenswerten Akustik.

Am Rand des Kraters erhebt sich der **Turm der Tausend Augen (4)**, in dem ein riesiger Schwarm Gotongis haust. Die *Gemeinschaft der Allsehenden* haust hier, eine dualistische Sekte, die den Sehenden Sohn und das *Allweise Kind* (eine Symbiose der Erzdämonen Blakharaz und Amazeroth) sowie die glotzenden Augendämonen als Orakel verehrt.

Auf dem Grund des Kraters hat sich in den letzten Jahren ein **Säuresee** gebildet, dessen beißendes Wasser schon bei kleinster Berührung Haut und Metalle verätzt.

MHAGRAMFELD

Mächtegruppen: Schwarzkornbauer

Die kleinste Stadtgemeinschaft unterhält nördlich des Kraters der Kristalle auf Terrassengärten karge Kornfelder, die – ohne jemals Sonnenlicht abzubekommen – mit dem Segen agrimothischer Priester gedeihen. Das Schwarzkorn ist dunkel und schmeckt seltsam ölig, aber leistet seinen Beitrag zur Versorgung der Dämonenstadt. Allerdings zeigen sich immer wieder Nebenwirkungen, so dass gerade vermögende Yol-Ghurmaker von dem Verzehr Abstand nehmen (☞ 210 E). Diese haben jedoch keine Skrupel, ihre Arbeiter und Sklaven damit zu füttern, da es diese sättigt und günstig zu bekommen ist.

Zentrum der Gemeinschaft ist neben der **Kapelle der Schwarzen Erde (3)** die **Bierstube Tobrischer Landhof (Q6/P5) (2)**, an die auch eine Brauerei und Destillerie angeschlossen sind. Das *Tobrische Dunkel* (ein fast schwarzes Starkbier) und der *Dämonensud* (ein klarer, scharfer Schnaps) werden ebenfalls aus dem Schwarzkorn gewonnen.

DIE VERLASSENEN BEZIRKE

Dieser Name bezeichnet die weitläufigen Straßenzüge Yol-Ghurmaks, die niemals von Menschen bewohnt waren, teils aufgegeben wurden oder deren Bewohner mitsamt ihren Häusern spurlos verschwanden. Dennoch locken vermutete Hinterlassenschaften des Dämonenkaisers immer wieder Schatzsucher in die verfluchten Bereiche. Die eigentlichen Herren der Verlassenen Bezirke sind Dämonen, von denen manche nie beschworen wurden, sondern von alleine ihren Weg in die Dritte Sphäre gefunden haben. Es geht zudem das Gerücht, dass der Schwarzschemel *Torxes von Freigeist* (siehe Seite 65) hier gleich mehrere Gebäude bewohnt.



Die Verlassenen Bezirke reichen hinab bis in die von vielen düsteren Erzählungen umgebene **Unterstadt**, deren Name in Yol-Ghurmak wörtlich zu nehmen ist: Durch die stetigen Umwälzungen, denen die Stadt unterworfen ist, durchziehen den Yslistein und die südliche Stadt zahlreiche Risse und neu entstandene Höhlen. In diesen lichtlosen Tiefen leben bleiche Schlangen, Krakenmolche, haarlose Zwergwüchsige, Sporen- und Kristallwesen, aber auch verschiedene Daimoniden und Dämonen (☛ 210 A, 211 A).

YOL-GHURMAK IM SPIEL

Die Dämonenstadt Yol-Ghurmak ist ein Vorhof der Niederhöhlen, der finsterste und verdorbenste Ort der Schattenlande und in Aventurien einzigartig. Zwar ist sie nicht mehr von den totalitären Schrecken einer permanenten Kontrolle geprägt, wie sie im Tyrannenstaat des Dämonenkaisers Galotta gepflegt wurde, doch dadurch nicht weniger gefährlich. Die Stadt selbst wendet sich gegen ihre Bewohner und ihre Gäste, doch nur wenige ahnen, dass auf lange Sicht für sterbliche Wesen kein Platz in Yol-Ghurmak ist.

Die Tyrannei ist einem alltäglicheren Grauen gewichen und geht von den Bürgern aus, für die das Leben in der Dämonenschmiede Selbstverständlichkeit geworden ist. Das Patriziat betet aus eigenem Willen Dämonen an, praktiziert freiwillig Blutopfer und isst widerspruchslos verdorbenes Korn, um am Leben zu bleiben. Die Menschen in Yol-Ghurmak sind von keinem Erzschorken unter das Dämonenjoch gezwungen worden, sondern folgen den 'neuen Göttern' aus eigenem Antrieb und zu ihrem Vorteil.

Das Fehlen einer strengen Zentralherrschaft und der Wunsch des Zunfrates, die Stadt für Auswärtige zu öffnen, macht es Helden einfach, in Yol-Ghurmak zu agieren. Doch ebenso, wie sie das schwer zu durchschauende Geflecht aus Seilschaften und Konkurrenz, das sich zwischen den Zünften, Gilden und Kulturen spannt, für ihre Zwecke ausnutzen können, kann es ihnen zum Verhängnis werden, wenn sie sich darin verfangen.

WICHTIGE PERSONEN YOL-GHURMAKS

BALPHEMOR VON PUNIN, VERHÜLLTER MEISTER

Einer der mächtigsten Magier der Gegenwart ist ohne Frage der Verhüllte Meister Balphemor von Punin (*609 v.BF, im gegenwärtigen Körper 1,82 Schritt, wirre braune Haare, halbmondförmige Augengläser, die den starren Blick seiner braunen Augen kaum verbergen). Er wurde zur Zeit Bosparrans an der Puniner Magierakademie ausgebildet und diente Fran-Horas als Berater. Nach der Ersten Dämonenschlacht unterlag er im Führungsstreit um die Akademie und zog sich als Erzmagier zurück, bis er von Basilius dem Großen ausgewählt wurde, sich an der Einschmelzung des Götterschwertes *Siebenstreich* zu beteiligen. Ihm wurde anschlie-

ßend der *Kelch des Humus* anvertraut, mit dem er sich nach Gareth zurückzog.

Innerlich seit der Dämonenschlacht korrumpiert, verfiel er in der umkämpften Nordprovinz endgültig dem Erzdämonen Agrimoth (Vierter Kreis der Verdammnis), der den Erzmagier auswählte, das Herz des Kontinents zu verderben. 512 v.BF missbrauchte er den Götterkelch für eine blasphemische Beschwörung, die die Dämonenbrache schuf. Anderthalb Jahrtausende wachte er über sein schleichendes Werk. Seine Existenz verlängerte er, indem er mittels Seelenwanderungen Körper und Identität seiner Schüler annahm. 1021 BF wurde er von den Gezeichneten enttarnt und floh in den Osten.

Als Teil des Triumvirats ist ihm das Erbe Galottas zugefallen. Mit den Hinterlassenschaften des Dämonenmeisters und des Dämonenkaisers treibt er seine umfassenden Pläne mit neuer Entschlossenheit voran. Nur eines hat er dabei nicht: Eile. Den Tod hat er bereits vor 20 Menschenleben überwunden und all seine Widersacher sind stets dem Vergessen anheimgefallen, während er immer noch am Leben ist (☛ 206 D).



Kurzcharakteristik: vollendeter Paktierer und Beschwörer, brillanter Verwandler, kompetenter Zeit- und Limbusmagier

Herausragende Eigenschaften: MU 21, KL 20, IN 17, CH 17; Zäher Hund; Agrimothwahn 7, Arroganz 10, Neugier 7

Wichtige Talente: Alchimie 16, Geschichtswissen (Bosparanisches Reich) 22 (24), Magiekunde (Dämonologie, Magietheorie) 18 (20), Pflanzenkunde 17, Sagen/Legenden 17; etliche Sprachen und Schriften (auch ausgestorbene)



Wichtige Zauber: Armatruz 16, Attributo 23, Chimaerform 18, Eisenrost 12, Gardianum 15, Eisenrost 12, Igniplano 9, Igniqueris 11, Invocatio Maior 22, Last des Alters 10, Leib der Erde 17, Leib des Erzes 14, Paralysis 14, Salander 19, Seelenwanderung 14, Sphaerovisio 13, Stein Wandle 18, Tempus Stasis 10, Transformatio 15, Transversalis 17, Zunge Lähmen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Meisterhafte Zauberkontrolle, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Zauber unterbrechen; sämtliche gängigen Objektrituale, auch einige vergessene

Schwarze Gaben: Dämonischer Fokus, Errichtung eines Unheiligtums, Herrschaft über Niedere und Gehörnte Dämonen, Hitzeimmunität, Schutz vor Göttlichem Wirken III

Besonderheiten: Balphemor ist mit mehreren landfresenden Arkhobelim verbunden, aus denen er zusätzliche Kraft gewinnt und zwischen denen er sich teleportieren kann.

LEONARDO DER MECHANICUS, HEPTARCH, MITGLIED DES TRÜMPHIRATS VON YOL-GHURMAK, GENIALER ERFINDER UND TRÄGER DES AGRIMOTH-SPLITTERS

Leonardo (*951 BF, 1,85 Schritt, wirrer grauer Bart, grüne Augen; Prothese anstelle der linken Hand), den man gemeinhin den Mechanicus nennt, gilt als genialster Geist der letzten Jahrzehnte. Allerdings ist er tief gefallen: Von Galottas Dämonen entführt und in Knechtschaft gezwungen, musste er für den Heptarchen Kriegsmaschinen entwerfen und bau-



en. Nach dem Absturz der Fliegenden Festung Kholak-Kai wurde er beim Versuch, ein Gefängnis für den erbeuteten Splitter des Agrimoth zu konstruieren, in die Niederhöllen gerissen und verlor dabei seine linke Hand. Von dort kehrte er schließlich als neuer Heptarch nach Yol-Ghurmak zurück, wo er nun Herr über die Dämonenschmieden ist und seine Visionen rücksichtslos und ohne moralische Fesseln wahr werden lässt.

Über achtzig Götterläufe und die lange Knechtschaft haben seinen Körper altersgichtig und dürr gemacht, Bart und Haupthaar wirr werden lassen und Leonardo von den Menschen entfremdet. Ein Blick in seine grünen Augen offenbart gleichermaßen Visionär und Wahnsinnigen, dem andere Lebewesen nichts bedeuten, seine Maschinen allerdings alles. Für jedes mechanische und logische Problem hat der geniale Bastler direkt mehrere Lösungen parat, menschliche Befindlichkeiten hingegen scheren ihn nicht. Der gewissenlose Technokrat träumt von einer neuen Weltordnung, in der die Menschen auf den Beistand der Götter nicht mehr angewiesen sind und die Welt aus eigener Kraft und nach eigenem Willen gestalten

☛ 210 C, 211 A, 211 B.

Kurzcharakteristik: wahnsinniger und genialer Erfinder, vollendeter Mechaniker

Herausragende Eigenschaften: KL 20, FF 16 (seine linke Hand, die durch den wandelbaren Agrimoth-Splitter ersetzt wurde, besitzt einen Wert von 22); Begabung: Mechanik; Konstruktionswahn 10

Wichtige Talente: Alchimie (Materialveredelung) 17 (19), Anatomie 15, Baukunst 14, Feinmechanik 18, Hüttenkunde 14, Mechanik (Hebwerke, Materialkunde, Wasserkraft) 24 (26), Rechnen 18, Schiffbau 10

Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen

Schwarze Gaben: Artefaktbeseelung, Meisterhandwerk

SORP SAPWIß SANDERWIK

Der Bornländer Sorp (*972 BF, 1,75 Schritt, wirre graue Haare, matte blaue Augen, trägt einen Gurgulum um den Hals; Erster Kreis der Verdammnis), ein Schüler Leonardos, stand stets im Schatten seines einstigen Meisters. Ohne Frage ein guter Handwerker, mangelte es ihm doch an der Genialität des Haveners. Nachdem ihn Borbarads Irrhalken entführt hatten, diente er sich den neuen Herren so gut es ging an, erreichte jedoch nur, als Assistent des genialen Leonardo angesehen zu werden. Mehrfach versuchte er, die Hand gegen sich selbst zu richten, doch hindert ihn daran der Gurgulum um seinen Hals.

Als Leonardo zum Heptarchen aufstieg, machte er Sorp zu seiner rechten Hand und Aufscher über die Dämonenwerkstätten. Auch wenn ihn das zu einer der einflussreichsten Personen Yol-Ghurmaks macht, wurmt es ihn, weiterhin im Schatten seines alten Lehrers zu stehen. Deswegen nutzt er, von Neid zerfressen, jede Gelegenheit – soweit es der Gurgulum zulässt –, Leonardo zu hintergehen und mit kleinen Stichen zu schaden, während er davon träumt, eines Tages selbst durch seine eigenen Meisterwerke unsterblich zu werden.



PERILAX SOHN DES POGOLOSCH, DER DÄMONENSCHMIED

Von dem Gedanken besessen, unzerstörbare Rüstungen zu schmieden, wurde der Angroscho Perilax verführt, einen Pakt mit Agrimoth zu schließen. Mit jedem Kreis der Verdammnis schuf er eine einzigartige Dämonenrüstung – darunter *Argul-Vhor*, die lebende Rüstung des Helme Haffax –, mit jedem Schritt wandelte sich sein Körper mehr in Metall, so als würde der Erzdämon aus Perilax selbst eine Rüstung schmieden. Mittlerweile hat er den letzten Kreis der Verdammnis erreicht und gleicht einem Metallgolem von Zwergengröße. Seine Seele ist noch in dem Leib gefangen, hat jedoch schon lange keinen Einfluss mehr auf seine Handlungen. Ohne Unterlass und ohne Ziel schafft Perilax ein Werkstück nach dem anderen, jedoch hat keines lange Bestand, und jedes neigt dazu, seinen Besitzer in dämonischer Böswilligkeit zu verraten (☞ 211 C).

GARLA GENGRIS, HOHEPRIESTERIN DES FEURIGEN VATERS, VORSTEHERIN DES ZUNFTRATES



Das Oberhaupt der Kirche des Feurigen Vaters und in dieser Funktion auch Vorsteherin des Zunftrates (*989 BF, 1,81 Schritt, dunkelblonde Haare, rotgelb funkelnde Augen; Erster Kreis der Verdammnis) ist die höchste Glaubensinstanz der Stadt, die sie in Leonardos Namen regiert. Die humorvolle und charismatische Frau ist keine Mystikerin,

sondern eine pragmatische und eiskalt agierende Machtpolitikerin, die Leonardos Einfluss dadurch mindert, dass sie ihn zu einem entrückten Heiligen stilisiert. Auch der Niedergang der einstigen Staatsreligion des Herrn der Rache geht auf ihre Rechnung.

Mit den Jahren machte die Hohepriesterin (Erster Kreis der Verdammnis) den Kult des Feurigen Vaters durch kluges Taktieren und dick aufgetragenes Gutmenschentum zur entscheidenden Macht in Yol-Ghurmak – und träumt davon, dass die Dämonenschmiede vom Mittelreich als Freistadt anerkannt wird.

Kurzcharakteristik: pragmatische und charismatische Priesterin

Herausragende Eigenschaften: CH 17, KO 16; Fettleibig

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 14, Staatskunst 11, Überzeugen (Predigt) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meister der Improvisation

Schwarze Gaben: Feuerhand, Hitzeresistenz

AUSGEWÄHLTE MITGLIEDER DES ZUNFTRATES

Franfried Eslamssohn (*997 BF, Glasauge) von der *Goldenen Gilde* ist der reichste Mann der Stadt und gefällt sich als bürgerlicher Kunstmäzen. Den Klöpplern steht **Hargord Klöpplinger** (*998 BF, schwarzes, zurückgekämmtes Haar, kantiges Kinn) vor, der über ausgezeichnete Kontakte bis ins Bornland und das Liebliche Feld verfügt. Der rotbärtige Angroscho **Berosch Sohn des Bunthul** (*956 BF) vertritt die Interesse der *Stahlkocher*, bevorzugt dabei jedoch seine eigene Sippe. Der *Ysilische Messerschleifer* **Nibelwulf Adersin** (*978 BF, Halbglatze, heisere Stimme) hält die traditionelle Handwerkskunst hoch und steht der dämonischen Massenfertigung ablehnend gegenüber.

ASCHEHERZ, PROPHET DES WELTENGERICHTS

Nach dem Niedergang der Blakharaz-Verehrung und dem Tod vieler Prediger war es ein Irrhalk, der den nahezu erloschenen Kult vor dem Verschwinden bewahrte. Der geierhäuptige Dämon mit dem schwarzblauen Gefieder, der sich selbst Ascheherz nannte, erschien eines Tages auf dem Platz der Gerechtigkeit und begann seine Predigten vom Weltengericht. Sein Anblick gehört zum Alltag in Yol-Ghurmak; Bürger suchen ihn in Streitfragen auf, um gegen ein Opfer einen Urteilspruch von ihm zu hören (☞ 212 B).

MVAKIM AL'ASSARBAD, VERKÜNDER DES WORTES BORBARADS

Lange Jahre wirkte der beleibte Tülamide mit dem hüftlangen, öligen Zopf (*967 BF, 1,69 Schritt, blaue Augen) als höchster geistlicher Repräsentant Xeraaniens in Yol-Ghurmak – und als Spitzel des Buckligen. Auch nach dem Ende Xeraans blieb er in der Dämonenstadt, da er sich hier mehr erhoffte als in Mendena. Der Rashduler Dämonenbeschwörer hat seinen Nemrod und seine Vella gelesen und weiß an Informationen zu gelangen und sie gegen andere zu verwenden. In Yol-Ghurmak macht ihn das zu einer einflussreichen Person, allerdings mischt er sich nur selten direkt in die Politik der Zünfte ein (☞ 211 C, 212 C).

LEOMELIA WINTERBACH, SCHRIFTFLEITERIN DES OPTOLITHEN

Die vormalige Schreiberin des Aventurenschen Boten wurde während eines langangelegten Berichts über die Schattenlande eben dort heimisch. Als ihr Garla Gengris das Angebot machte, eine eigene Yol-Ghurmaker Zeitung herauszugeben, nahm Leomelia (*997 BF, quirlig, unauffälliges Äußeres; gute Schauspielerin) aus Leidenschaft voller Tatendrang und Abenteuerlust diese Aufgabe an. Seit Rondra 1033 BF erscheint bereits der *Optolith* und hat seine Herausgeberin zu einer reichen und einflussreichen Frau gemacht. Leomelia verfügt nicht nur über Kontakte in alle Schichten der Stadt, sondern pflegt auch Beziehungen zu auswärtigen und weitgereisten Personen wie Tislan Rasket (siehe Seite 88).

BÍDON DV BERLINGHAN, FÜRST DER DICHTER

Der düster-dekadente Dichter (*990 BF, schwarze Locken, elegant) musste auf Grund seiner freizügigen und zynischen Werke, die manchen Adligen den Spott preisgaben, seine horasische Heimat bereits vor über zehn Jahren verlassen. Lange Zeit residierte er in einem Landhaus am Angbarer See und ließ



sich vom Koscher und garetischen Adel aushalten, der sich gerne mit ihm zeigte.

Die Berichte Leomelias lockten ihn in die Schattenlande, von Warunk über Mendena schließlich nach Yol-Ghurmak. Von der Verderbnis der Stadt fasziniert, blieb er und übernahm kürzlich die Leitung des Herzog-Arngrimm-Amphitheaters (vorerst für einen Zeitraum von fünf Jahren). Er will seine Bühne zur bedeutendsten Ostaventuriens machen, um anschließend in seine Heimat zurückzukehren und dort endlich die Anerkennung zu bekommen, die ihm bisher verwehrt geblieben ist. Bïdon verzichtet auf den Genuss von Fleisch, um sich eine vornehme Blässe der Haut zu erhalten.

TORXES VON FREIGEIST, DER EWIGE WANDERER, SCHWARZSCHELM

Der kleingewachsene, schlaksige Schwarzschemel (*980 BF, 1,69 Schritt, rotgraue Haare, gerötete grüne Augen, verlebt, faltiges Gesicht) ist eine friedlose, zerrissene Seele. Als er während der Ogerschlacht seine Gefährtin von eigener Hand tötete, weil er nicht mehr genug Kraft hatte, sie beide vor den nahenden Menschenfressern zu retten, zerbrach etwas in ihm, das nicht mehr zu heilen ist. Fortan trieb ihn die Rache an den Göttern und die Menschenwelt, doch seit er – wie er empfindet – um seine Rache an Galotta, dem Initiator des Ogerzu-



ges, gebracht wurde, fühlt er sich auch von den Erzdämonen verraten. Zielloos und ohne Hoffnung auf Frieden wütet der Lolgramoth-Paktierer (Vierter Kreis der Verdammnis) nicht nur in Yol-Ghurmak, sondern kann überall in Aventurien angetroffen werden, wo er Unruhe und Chaos stiftet (☉ 212 A).

Mittlerweile hat sich Torxes so weit in der Verdammnis verirrt, dass er nur noch einen Ausweg aus seiner Seelenpein sieht: Ingeheim hofft er, einen ebenbürtigen Gegner zu finden, der ihn jagt und stellt, damit seine ruhelose Hast endlich ein Ende findet. Einfach aufgeben wird er jedoch nicht.

Kurzcharakteristik: vollendeter, aber wahnsinniger Schwarzschemel, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: IN 16, GE 20, FF 16; Feste Gewohnheit (nur zum Schaden anderer zaubern), Ruhelosigkeit 10, Treulosigkeit 8, Unstet

Wichtige Talente: Akrobatik 20, Etikette 14 (auch wenn er sie ständig bricht),

Körperbeherrschung 18, Überreden 13; Torxes spricht fast alle lebenden Sprachen

Wichtige Zauberei: sämtliche Schelmenzauber mindestens *meisterlich*

Schwarze Gaben: Geschwindigkeit, Schlafresistenz, Sieben-Meilen-Stiefel, Zwist und Hader

DIE WARUNKEI

Die Warunkei für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Im Norden die Tobimora, im Süden der Golf von Perricum und die Trollzacken, im Westen die Ogermauer. Die Grenzen im Nordwesten nach Transsylvien, im Osten nach Tobimorien und im Süden nach Beilunk verlaufen fließend.

Landschaften: Radromtal, Vorgebirge der Trollzacken, Hüggelland zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel, Warunker Platte sowie Teile der tobrischen Niederung.

Bekannte Erhebungen: Molchenberg (bei Warunk), Felsenstadt Drïleuen

Wichtige Gewässer: Unterlauf des Radrom (150 Meilen), mittlere Tobimora bei Eslamsbrück (80, Grenzfluss)

Bevölkerung: um 60.000

Herrschaft: Umkämpfte Region ohne festen Herrscher.

Wichtige Städte und Dörfer: Warunk (3.500), Altzoll (1.400)

Wichtige Verkehrswege: Ehemalige Reichsstraßen von Wehrheim nach Warunk, Beilunk und Eslamsbrück. Radrom nicht schiffbar.

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Bregelsaum (Markgrafen von Warunk), Plötzbogen (reiche Familie aus Warunk)

Vorherrschende Religion: Mangel an zwölfgöttlichen Tempeln, Privatverehrung, Vielzahl von Kulturen

Magie: Vornehmlich Nekromantie, außerdem Borbaradianismus, vereinzelt Gildenmagie und Druiden- und Hexentum

Ressourcen und Handel: Viehzucht, Lederwaren, Knochen

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: der Lumpensammler, Hl. Leomar von Baburin

Wundersame Örtlichkeiten: Erdheiligtum von Altzoll (Al'Zul), die *Toten Lande*, der Molchenberg zu Warunk, Wall des Todes, Trollfesten

Stimmung in der Warunkei: Die Menschen fürchten sich vor den Schrecken der Nacht und versuchen, den wechselnden Herrschaftsverhältnissen mit Gleichgültigkeit zu begegnen, um nicht aufzufallen.

Anmerkung: Informationen zu regionalen Herrschern, ihren Gebieten und Militär finden Sie in den Abschnitten zu den Kriegsfürsten.



»Die Nacht ist ein Freund, der dich in seine Arme nimmt, hieß es in meiner Kindheit. Nein, die Nacht ist kein Freund mehr, die Nacht ist ein Feind, sie ist der Feind, der Dich langsam umschleicht und wartet, bis Du nicht mehr durchhalten kannst. Die Nacht weiß, sie bekommt Dich irgendwann, und nur widerstrebend lässt sie Dich wieder los. Und so lange, wie Du in ihren Klauen festgehalten wirst, stellt sie mit Dir an, was sie will.«

Die Warunkei entstand aus den südlichen Teilen Tobriens, dem östlichen Darpatien, Teilen Beilunks und der gesamten Markgrafschaft Warunk, als sich nach der Dritten Dämonenschlacht 1021 die Heptarchien etablierten. Das Mittelreich vermochte nicht, die verlorenen östlichen Gebiete zurückzuerobern. Der südliche Teil dessen, was fortan als 'Schwarztoerien' bezeichnet wurde, fiel an den untoten Drachen Rhazzazor, der ein Schreckensreich der Nekromantie errichtete und in Warunk auf seiner Goldenen Pyramide Hof hielt.

Rhazzazor ist bezwungen, die Pyramide geschleift, doch das Land hat bleibende Schäden davongetragen. Banden verstreuter Söldner, unabhängige Totenbeschwörer und Grabräuber durchziehen die Warunkei. Die Menschen, die hier leben, deren Existenzgrundlage in der Warunkei liegt, versuchen so gut es geht zu überleben.

DAS TOTE LAND

»Hoch von Warunķs Zinnen, wo ich auch hinschaute, sah ich nur Grau und Braun. Das Blau des Himmels und des Radroms wirkte fahl und eingetrübt. Und mir schien, als hätte jemand die Farbe Grün in einen tiefen Kerķer geworfen, aus der Welt verbannt.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum, bei der Ankunft in Warunķ

Das 'Tote Land' beziehungsweise 'die Toten Lande' sind Bezeichnungen für all die Schrecken, die seit der Invasion der Verdammten über die Warunkei, Ost-Darpatien und das Radromtal hereingebrochen sind. Niemand möchte die Dinge genau beim Namen nennen, deswegen werden sowohl die Pervertierungen der Landschaft, frevelhafte Ritualorte und Opferstätten, das Auftreten von widernatürlichen Kreaturen, von Untoten und Ghulen und Geistererscheinungen als auch Alpträume, Fehlgeburten und Wetterkatastrophen schlicht diesem Phänomen zugeschrieben.

Von der inzwischen geschleiften Goldenen Pyramide von Warunk ausgehend, dehnte sich das Tote Land über die Warunkei aus. Der Schwarze Drache Rhazzazor in seiner Gier nach Lebenskraft ließ das Land durch finstere Rituale regelrecht ausbluten. Die unheimliche Plage zog sich tief in den Boden, ließ selbst starke Bäume verdorren. Auch nach dem Ende des Tyrannen bleiben viele Landstriche in rund 100 Meilen Umkreis der Stadt Warunk gezeichnet. Am stärksten betroffen ist die Warunker Platte, die von weitem selbst im Frühling nur als graue oder fahlbraune Ebene erscheint. Doch auch entlang des Radroms finden sich trostlose Sumpfflächen, die einstmals Uferauen und Flutwiesen waren. Derartig verdorrte und verkümmerte Flecken gibt es sogar bis zu den Bergflanken der Schwarzen Sichel und der Beilunker Berge.

Die Flecken weisen oft präzise geometrische Formen auf, gerade oder regelmäßig gebogene Streifen, wie von einem Giganten mit dem Zirkel auf den Grund gezeichnet, Kreise oder Ellipsen, die einem groß angelegten, bizarren Muster folgen, welches sich in spiralförmigen Windungen durch das Land zieht (☹ 212 E).



»Hör zu, Alrik, ich habe dir das doch schon zehnmal gesagt. Wenn Du ein komplettes Skelett findest, dann nimm es nicht auseinander. Wickle es einfach ein, denn das bringt am meisten Gold ein. Wenn Du Gerippe findest, denen bestimmte Teile fehlen, vielleicht weil Tiere sie fortgebracht haben, dann verpackst Du es ebenfalls und malst auf das Tuch einen Strich mit der Kreide. Wir schauen dann, dass wir aus den Fundstücken passenden Ersatz finden. Niemals, Alrik, wirklich niemals reißt Du so ein Skelett auseinander und packst es zu den Fundstücken. Das ist Ramsch, das kauft nur der verrückte Golembauer, das wird uns nur mit Silber aufgewogen. Aber ganze Körper, ja und auch fast vollständige Körper, die bringen was, darum reißen sich die Zauberer. Davon können wir uns mal richtig was leisten!«
—Permal der Knochensammler zu seinem Gehilfen

Der größte Schinder des Landes war neben dem Schwarzen Drachen selbst der *Endlose Heerwurm*, eine gewaltige Armee aus erhobenen Leichen, Knochengolems und dämonisch besetzten Untoten. Zahllose Boronanger haben die Nekromanten der Warunkei umgepflügt, um dem Heerwurm weitere Truppen zuführen zu können. Fand man nicht genügend Tote, so wurden Lebende requiriert. Im *Jahr des Feuers* wurde der Endlose Heerwurm weitgehend aufgerieben, nach Rhazzazors Vernichtung zerfielen die Reste. Zwischen dem Wall des Todes und dem südtobrischen Hügelland hausen nun unabhängige Nekromanten mit ihrem bleichen Gefolge.

Die Kennzeichen der nekromantischen Rituale sind allgegenwärtig. Schädelpfähle und Beinpyramiden markieren die Reviere der Marodeure, mit teils belebten Knochenzäunen stellt man achtlosen Tieren und Wanderern üble Fallen. Man findet am Wegesrand zerwühlte Boronanger und blutige Steine, die als Opferblöcke missbraucht werden. Einige dieser Altäre wurden gar mit großer Handwerkskunst in Form geschlagen und mit Friesen geschmückt, deren Symbole dem Betrachter das Blut in den Adern gefrieren lassen. Auf manchen Hügeln wurden tempelähnliche Huldigungs- und Opferstätten errichtet, die man schon aus weiter Ferne deutlich erkennen kann.

Fast überall kann man auf die wandelnden Toten stoßen. Sie verbergen sich vor dem Sonnenlicht, verkriechen sich tagsüber in Höhlen, Erdlöchern oder tief im Unterholz. Holzsammler und Fallensteller gehen selbst am Tage nicht mehr alleine in die Wälder, denn auch wenn Praios' Antlitz scheint, im Zwielicht dichter Mischwälder bleibt den Untoten ein Rest Agilität auch am Tage. Auf der Hut sein müssen auch Dorfbewohner und Bauern, denn die Untoten flüchten vor dem Sonnenlicht auch in die Sphäre der Lebenden, sie verstecken sich in Scheunen, auf Kellertreppen oder auch im Regenfass hinterm Haus. So manche Magd, die einfach nur den Schinken aus der Vorratskammer holen wollte, wurde von einem Leichnam überrascht. Schutz vor dem Eindringen der Untoten bieten nur massive Türen und Riegel, viele Bauernfamilien halten zudem eine Vielzahl von Hunden, die ängstlich anschlagen, wenn im Morgengrauen wankende Gestalten in den Behausungen Zuflucht suchen.

Besonders schlimm leiden die Menschen an den trüben Tagen, wenn ein dichter Wolkenschleier den Himmel verbirgt und kein einziger Sonnenstrahl die Erde trifft. Dann nämlich vermögen die Untoten auch am Tage ihre Unterschlupfe zu verlassen und sich auf die Suche nach warmem Fleisch zu begeben. Die Menschen fürchten dieses 'Boronswetter', wie man althergebracht diese typischen Herbsttage nennt, die leider in

ganz Tobrien zu jeder Jahreszeit auftreten können. An solchen Tagen gehen die Warunker erst gar nicht aus ihren Häusern, furchtsam spricht man inzwischen vom 'Totenwetter'.

RELIGION UND ABERGLAUBE

»Oh, Herr Boron, womit hast Du uns gestraft? Du nimmst uns die Zukunft, zeigst keine Gnade. Womit können wir Dein dunkles Herz erweichen? Unsere Familie hat in den letzten Jahren einen hohen Zehnt bezahlt, Herr Boron, wenn es zu wenig war, was wir all die Jahre zuvor in Deinen Tempel gebracht haben, so vergib uns! Als Zeichen unserer Unterwürfigkeit verspreche ich Dir das erste Lamm jeden Jahres, nur damit Du wenigstens unsere Kinder und Enkel verschonst. Herr Boron, bevor Du sie nimmst, nimm mich!«
—Hausandacht in einem Warunker Bauernhof

Die Warunker und Tobrier gelten seit je her als genügsamer Menschengeschlag, was sich auch an ihrer Götterverehrung zeigt. Über viele Generationen ehrte man vor allem Gottheiten, die reiche Ernten, Jagdbeute, einen guten Fang sowie Heimat und Geborgenheit versprochen. Hinzu kam, dass in ganz Tobrien und Warunk kein überregional bedeutendes Gotteshaus zu finden war, einmal abgesehen vom Beilunker Praios-Tempel, dessen Priester aber den Bauern, Fischern und Viehzüchtern ebenso fremd waren wie die zurückgezogen lebenden Amazonen. Den Tempelzehnt zu entrichten war kommod, dafür schenkten die Götter bescheidenen Wohlstand.

Dieses Weltbild wurde durch die Invasion der Verdammten nachhaltig zerstört. Das ganze Flehen half nichts, nur die standhaften Praios-Anhänger Beilunks blieben verschont. Dämonenknechte rissen Tempelmauern nieder, opferten Priester und Gläubige auf ihren Altären und lästerten offen den Göttern – und nichts geschah. Ohnmächtig registrierten die zu Tode erschrockenen Warunker das Schweigen ihrer Götter.

Doch die Götter scheinen sich besonnen zu haben. Zuerst wies Peraine ihrem obersten Diener den Weg nach Ilsur, von wo aus unerschrockene Wanderpriester ausschärmten, um die pervertierten Ländereien wieder urbar zu machen. Und Rondra, die himmlische Leuin, entfesselte den Donnersturm und schickte ihn gegen die Nekromanten und die 'Letzte Kreatur' im Molchenberg. Warunk wurde zur lichten Festung wider die düsteren Horden, Rondrianer und Ordensritter führen Ausfälle gegen Heerhaufen von Untoten durch, und aus Westen, von jenseits der Ogermauer, fallen immer wieder Schwadronen von Golgariten ein, um gezielt Nekromanten zu jagen.

Doch trotz dieser Zeugnisse ist das Göttervertrauen der Warunker durch das Leid der letzten Jahre nachhaltig gebrochen. Predigten verhallen ungehört, man denkt sich 'reden kann man viel, wo waren sie denn damals?'. Die Macht der dunklen Erzdämonen war dagegen stets spürbar. Die Warunker fürchten sie, und doch opfern sie Thargunitoth und den anderen 'neuen Herrschern' und bitten um Verschonung oder Milde. Die Kirchen können diesen Auswüchsen nicht entschieden entgegenreten, denn es mangelt an Geweihten und Laiendienern. Die bäuerlichen Stuben haben sich daher zum Zentrum des Glaubens in der Warunkei entwickelt, hier finden sich Familien zum gemeinsamen Gebet zusammen. Auf Grund des Fehlens kirchlicher Dogmen mischen sich daher überlieferte religiöse Traditionen mit Volksbräuchen und sogar Aberglauben.



»Bauern! Glaubt nicht den falschen Versprechungen! Wo waren jene 'Götter' denn, als Ihr sie brauchtet? Sie ließen Euch im Stich. Sie nahmen Eure Gaben, als es Euch gut ging, und jetzt, da es Euch schlecht geht, da zeigen sie ihre Macht nicht. Sie sind Betrüger, die Eure Opfer nahmen und verschwanden.

Mishkara ist keine gnädige Göttin, sie ist streng, ist fordernd, und vor ihrem Zorn zittern die Mächtigen dieser Welt. Doch sie teilt ihre Macht, sie hat mir von ihrer Macht gegeben, auf dass ich in ihrem Namen wirken kann. Und so bin ich zu Euch gekommen, um Euch zu fragen: Habt Ihr Angst vor Missernten? Sorgt Ihr Euch um Eure Ernte und Euer Vieh? Unterwerft Euch der Macht Mishkaras und sie wird Euch gnädig gestimmt sein.«

—Derlek, Wanderpriester der Mishkara

Als der schwarze Drache Rhazzazor über das Land gebot, hielten etliche blutrünstige Bräuche und Rituale Einzug. Seine Knechte huldigten fremden Wesenheiten, sie beschworen Dämonen und baten die *Dunkle Mutter* Thargunitoth um Verschonung vor den Alpträumen. In Warunk selbst musste jeder Besucher ein paar Tropfen seines Blutes auf einem Opferstein hinterlassen. Auch aus den benachbarten Landstrichen hörte man von allerlei beängstigenden Ritualen, so besänftigten die Fischer der Tobimora die Flussdämonen, indem sie an Unheiligtümern Opfer darbrachten, und von Mendena aus zogen Verkünder der Borbarad-Religion durch die Lande.

Verzweiflung brachte den Menschen diese lästerlichen Bräuche nahe. Wer jede Nacht von furchterregenden Träumen heimgesucht wird, mag eines Tages vielleicht nicht mehr Boron und Bishdariel um einen sanften Schlaf bitten, sondern richtet sein unterwürfiges Flehen an die Dunkle Mutter. Ebenso fand der *Seelendieb* Nirragen Eingang in die Verehrung, da offenkundig nicht mehr Golvani die Toten beschützen konnte.

Auf diese Weise kam das 'Dunkle Pantheon' der Erzdämonen in die Glaubenswelt der Warunker. War die Not groß genug, wandte man sich an die neuen Entitäten, deren Diener ihre Macht bei der Eroberung des Landes unter Beweis gestellt hatten. Vielfach begünstigte auch eine Menge Pragmatismus diese Entscheidung, man diente sich den Herrschenden an, um durch deren Gunst das eigene Leid lindern zu können. Doch auch wenn die Huldigungen der Götzen und Dämonen nur widerwillig ausgesprochen wurden, so tragen die Menschen Zweifel und Scham in sich, eine tief verwurzelte Furcht vor den Mächten, mit denen sie sich eingelassen haben.

Die Menschen in der Warunkei folgen jeder erdenklichen religiösen Lehre. Die einen sind standhaft geblieben, tragen die Zwölfe im Herzen und sind durch die jüngsten Erlebnisse regelrecht erweckt worden, andere verkriechen sich ob ihrer Zweifel, sie opfern sowohl Göttern als auch Dämonen und Götzen, um ja keine Macht gegen sich aufzubringen, wieder andere resignierten und verloren jeglichen Glauben. Vereinzelt geben Druiden und Hexen kleineren Gemeinschaften Halt und können eine Sumu- beziehungsweise Satuarria-Verehrung etablieren.

HANDEL UND GEWERBE

Die Warunkei war weithin berühmt für ihre Viehzucht. Die Pferderasse, die als Warunker bezeichnet wird, ist in ganz Mitteleuropa verbreitet, die etwas edleren Radromtaler wurden

in vielerlei Zuchtlinien eingekreuzt. Die Warunker Braunen sind mächtige Rinder, aus deren Milch der würzige Sembelquast-Käse hergestellt wird, in erster Linie sind sie jedoch Schlachtvieh.

Die Verheerung der fruchtbaren Grasländer hat der Viehzucht die Existenzgrundlage geraubt. Auf den kargen Weiden fristen magere Kühe und Schafe ihr Dasein und finden kaum genug Nahrung. Die Pferdezucht der Warunker wird mittlerweile andernorts im Mittelreich fortgesetzt – es wird noch viele Jahre dauern, bis die Auswirkungen der Toten Lande soweit zurückgedrängt sind, dass die Bewohner der Warunkei keinen Hunger mehr leiden müssen.

Nur die wenigsten Warunker leben in den Städten, viele sind freiwillig aufs Land in die Isolation der Wildnis geflüchtet, um den Schergen Rhazzazors zu entkommen. Sie leben zumeist als Selbstversorger von ein wenig Ackerbau. Es findet ein lokaler Tauschhandel statt – einzig in Warunk sind auch bessere Handelswaren zu erhalten, die von fern in die Stadt gebracht oder geschmuggelt wurden.

Vorherrschende Handwerke sind Weberei, Tuchmacherei und alle Arten lederverarbeitender Tätigkeiten. Für Schuhe, Sättel oder Mäntel aus Warunker Leder zahlen Händler in Warunk oder Beilunk gut.

In der Zeit des Schwarzen Drachens gab es einen besonders morbiden Beruf: den des *Knochenvogts*. Jener bereiste im Auftrag seines untoten Herrn die Lande und forderte von den Lebenden den Zehnt ein – und zwar in Form von Knochen, Kadavern oder Leichnamen. Pro zehn Menschen ein Leichnam, pro zehn Stück Vieh ein Tierkadaver. Konnten die Schuldner ihren Zehnt nicht zahlen, beglichen sie mit lebenden Gaben die Schuld. Inzwischen sind die Knochenvögte in weiten Teilen der Warunkei wieder so schnell verschwunden, wie sie gekommen waren, doch in einigen Regionen drangsaliieren die lokalen Nekromanten die Bauern weiterhin.

Aus dieser makabren Pflicht hat sich der Berufsstand des Knochenhändlers gegründet, der auch heute noch große Einkünfte verspricht. Wurden damals Leichen gehandelt, damit Nachbarn ihre Schuld bezahlen konnten, so lassen sich die Knochenhändler heute von Dorfbewohnern bezahlen, Leichen und Überreste des Schlachtviehs nach Warunk zu bringen, wo sie im Tempel bestattet werden sollen. Sie schlagen Profit aus der Not der Bauern, die es nicht ertragen können, dass sich ein Nekromant der Überreste verstorbener Verwandter oder Nachbarn bemächtigt. Die Skrupellosesten unter ihnen reisen allerdings mitnichten zum nächsten Tempel, sondern verscherbeln die gesammelten Kadaver an zahlungskräftige Totenbeschwörer und verdoppeln somit ihren Gewinn.

KREATUREN UND GEWÄCHSE

»Der Tod hat auch vor der Tierwelt nicht Halt gemacht. Die Wälder sind leergefegt, es gibt kaum noch Beute. Am Bedrückendsten ist jedoch das Fehlen der Vögel. Man nimmt sie meist gar nicht wahr, und doch fehlen ihre Melodien, die durch die Luft schweben. Einzig das laute Krächzen der Rabenvögel ist zu hören, es ist dem Reisenden eine Warnung, nicht stehen zu bleiben, nicht auszuruhen.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum, nach seiner Rückkehr nach Warunk



Die Tier- und Pflanzenwelt der Warunkei ist auf Grund der vielen nekromantischen Rituale in ein beängstigendes Ungleichgewicht geraten. Das Tote Land entzieht den Pflanzenfressern die Ernährungsgrundlage, diese wiederum sind nur eine karge Nahrung für Raubtiere. Und in einem Land, in dem Knochen und Kadaver zu Handelsgütern gezählt wurden, finden auch Aasfresser kaum noch Nahrung. So hat sich der Tierbestand rapide verringert, in den wenigen unberührten Refugien der Natur kämpfen selbst scheue und friedliche Tiere wie Kaninchen oder Nagetiere gewaltsam um Revier und Futter, bisweilen ist gar zu beobachten, dass es unter Pflanzenfressern zu kannibalischem Verhalten kommt.

Auch die Vögel der Lüfte sind davon nicht unberührt geblieben. Krähen treten in großen Schwärmen auf und attackieren auch lebende Kreaturen, Tiere und sogar Menschen. Binnen kürzester Zeit hacken sie ihre Opfer tot und entschwinden mit Fleischbrocken, bevor ihnen ein Nekromant, ein Ghul oder ein übles Sphärenwesen die Beute streitig machen kann. Reisende müssen sich vor diesen gerissenen Vögeln in Acht nehmen, denn vor einzelnen Reitern fürchten sich die Vögel längst nicht mehr.

Viele Raubtiere haben auf Grund der Schwierigkeiten, Nahrung zu finden, die Region der Toten Lande verlassen, so dass die Steppen und Wälder von deutlich weniger Wölfen, Luchsen und anderen gefährlichen Kreaturen bewohnt werden und anpassungsfähige Pflanzenfresser die Landschaft für sich erobert haben. Nach dem Ende der nekromantischen Herrschaft in Warunk etabliert sich die Viehzucht wieder in größerem Maße – genügsame Ziegen und Schafe jedoch stärker als die typischen *Warunkër Braunen*. Die hohe Nachwuchsrate von Hamstern und Kaninchen kommt der Landbevölkerung zu Gute, die verstärkt auf Jagdfallen setzt, um sich zu ernähren – und auf Angel und Netz, denn die Tierwelt der Flüsse und Seen wurde von dem Odem des Todes weitgehend verschont. Vorsicht muss man dennoch walten lassen, denn gerade in der Tobimora kann sich manche unaussprechliche Kreatur in den Netzen verfangen, die besser tief im Grundschlamm verborgen geblieben wäre. Die zahlreichen Untoten zählen nicht zur 'Tierwelt', daimonische Wesenheiten dagegen schon eher. Aus Transsilien sind einige *Weißer Hetzer* eingewandert. Zum Glück für alle Lebenden sind diese grässlichen Biester nicht fortpflanzungsfähig.

»Neugier ist eine tödliche Eigenschaft in der Warunkei. Wenn Du etwas Besonderes siehst, und sei es nur eine unbekannt schillernde Pflanze am Wegesrand, bleib ihr fern! Geh nicht hin, schau nicht nach. Ich habe gehört, dass es drüben beim Dunklen Herzog noch schlimmer sein soll, aber dort quillt die Natur förmlich über. Hier ist sie ausgemergelt – ein Grund mehr, misstrauisch bei jeder blühenden Blume, jedem austreibenden Busch zu sein.«

—Ratschläge an Söldner und Reisende, ähnlich so gehört in Beilunk und Warunk

Auch wenn das Tote Land dem Boden viel Fruchtbarkeit entzogen hat, so können wieder Äcker bestellt werden. Die Ernten sind karg, das Gemüse kümmerlich, aber mit jedem grünen Halm auf dem eigenen Acker wächst die Hoffnung. Manche Dorfgemeinschaften schicken Boten nach Warunk oder Ilsur mit der Bitte an den Peraine-Tempel, einen Geweihten zu entsenden, der die Felder segnen möge. Näher liegt dagegen eine Spende an den örtlichen Mishkara-Priester, der Rituale zur Verschönerung der Ernte zelebrieren kann.

Ein Wanderer darf jedoch nicht denken, nur weil ein naher Bauernhof die Äcker bestellt, gäbe es keine Gefahren mehr. Im Gegenteil, die dämonische Verunreinigung der Natur treibt längst neuen Samen, gefährliche und vielen Reisenden unbekannte Gewächse verbreiten sich rasch im ganzen Land und lassen sich nicht aufhalten.

Zu bereits einiger Bekanntheit hat es der *Graue Lotos* gebracht, den man am Ufer stehender Gewässer findet. Er besitzt eine aschgraue Blütenfarbe und einen leicht modrigen Geruch. Wer den Blütenstaub einatmet, wird von schweren Alpträumen heimgesucht. Alchimisten vermuten eine besondere Wirksamkeit für bestimmte Varianten des Regenbogenstaubs, weswegen immer wieder Unerschrockene gezielt ausgeschickt werden, um die Pollen zu ernten. Ebenfalls auf Grund seiner alchimistischen Verwendung gesucht werden das *Libellengras*, welches zwar roh ungenießbar ist, aber als Zutat eines Elixiers die Sinne schärft, und der *Seelenhauch*, dessen Blüte Geister anlockt.

An fließenden Gewässern findet man bisweilen den charyptisch verseuchten *Schwarmschwamm*, der Wasser verpestet. Wer davon trinkt, wird besonders anfällig für Besessenheiten. In Acht nehmen müssen sich Wanderer vor allem vor der Säure des *Tuur-Amash-Kelches* und den widerstandsfähigen Fangranken der *Braunschlinge*, die auf dem Markt in Warunk als Seil hohe Preise erzielen.

Als Zeichen besonderen Segens gilt dagegen das Auftreten einer seltenen Pflanze, der *Boronie*. Diese Orchideenart stammt ursprünglich aus Südaventurien, aber ist auf mysteriösen Wegen auch nach Tobrien und in die Warunkei gelangt. Die intensiv duftende Blüte, die im alfanischen Boronkult für zahlreiche Liturgien verwendet wird, kennzeichnet Orte, von denen man sagt, sie stünden unter besonderem Schutze Borons. Nekromanten und vor allem ihre unheiligen Geschöpfe meiden diese Orte.

MACHT UND HERRSCHAFT

»Höret! Dieses Dorf mitsamt zugehöriger Ländereien steht nunmehr unter Herrschaft der Drachengarde. Aufrührerei wird nicht geduldet! Als Akt gütiger Herrschaft erklärt Seine Hoheit Lucardus von Kémet eine Aussetzung des Zehnts bis zur Erntezeit. Seine Hoheit erwartet im Gegenzug die Beteiligung dieser Ortschaft an der Aufstellung eines neuen Spießträger-Banners. Innerhalb der nächsten sieben Tage haben sich zwanzig gesunde und fähige Jungfrauen und Burschen im Zollhof am Bach einzufinden. Andernfalls muss Seine Hoheit seine Verfügungen zurücknehmen.«

—Ausrufer in einem warunkischen Weiler



Die Warunkei ist ein führungsloses Land. Es gibt zahlreiche Mächtegruppen und Persönlichkeiten, so genannte *Kriegsfürsten*, doch keine hat die Macht, sich entscheidend gegen die Feinde durchzusetzen. Scharmützel und Kriegszüge beherrschen das Land, innerhalb eines Jahreslaufes wechseln viele Regionen gleich mehrfach den Herrscher.

Das Gesetz dieses Landes ist das Faustrecht. Der Stärkere setzt sich durch und bestimmt über Steuern und Abgaben, über Land und Lehen, über Recht und Unrecht. Nicht selten müssen die Menschen auf dem Land mehrmals pro Jahr an verschiedene Kriegsfürsten den Zehnt entrichten, müssen Getreide oder Vieh zur Versorgung der Soldaten geben (ansonsten wird es requiriert) und werden bisweilen zum Kriegsdienst gezwungen. Viele Menschen fliehen daher in die abgelegenen Gebiete der Warunkei oder versuchen, durch die Trollpforte oder den Arvepass ins Mittelreich zu entkommen. Manche flüchten in die Fürstkomturei Tobimora, wo es einen gewissen Schutz vor solcher Willkür gibt.

Die Dorfgemeinschaften haben gelernt, sich selbst zu organisieren, um weitest möglich unabhängig von der wechselhaften politischen Lage zu sein. Es herrschen sippenähnliche Zustände, die Familienältesten oder –oberhäupter genießen Ansehen und Respekt, ihrem Wort ordnet man sich unter. Zwischen den einzelnen Familien kommt es jedoch oft zu Streit, da nur der Reichtum einer Sippe oder ihre Größe maßgeblich dafür ist, wessen Familie die mächtigste im Ort ist.

DIE DORFGEMEINSCHAFT

Die Macht der Dorfvorsteher wird nur eingeschränkt, wenn Soldaten des gegenwärtig herrschenden Kriegsfürsten anwesend sind. Sind die Schergen jedoch fernab in Gefechten gebunden, obliegt den Dorfvorstehern jegliche Herrschaft bis hin zur Gerichtsbarkeit. Legitimiert wird diese Macht auf archaische Weise: je mehr Bewaffnete – Sippenmitglieder oder Angehöriger anderer Familien – ein Dorfvorsteher hinter sich weiß, desto selbstherrlicher kann er regieren.

Fehden sind an der Tagesordnung, die Durchsetzung des Rechts und die Vergeltung werden zumeist in die eigenen Hände genommen. Denn schmerzvoll haben die Warunker gelernt: Wer sich fügt, wird fortwährend ausgebeutet.

Sobald aber Soldaten des Kriegsfürsten in der Nähe sind, haben die unerfahrenen Dorfbewohner keine andere Wahl, als sich zu unterwerfen, denn jeglicher Widerstand wird mit grausamen Mitteln niedergekämpft. Hierin unterscheiden sich die einzelnen Kriegsparteien auch nur gering voneinander, Aufrührerei gegen die Obrigkeit wird rigoros bestraft. Bei den Rondrianern mag es wenigstens ein Standgericht und eine Hinrichtung am Galgen geben, während ein Nekromant schlicht Familienmitglieder des Übeltäters ermordet, um ihnen als wieder erweckten Untoten zu befehlen, den Aufrührer zu töten.

BURGEN UND WEHRTÜRME

Fixpunkte der Macht sind die Befestigungsanlagen der Warunkei. Sie versprechen Sicherheit und Schutz – und vor allem eine Kontrolle der umliegenden Ländereien, denn zu diesem Zweck wurden sie schließlich erbaut. Die kriegerische Vergangenheit, zuletzt der Zug der tausend Oger und die Invasion der Verdammten, hat ihre Spuren in Form von intakten sowie verfallenen oder geschleiften Wehranlagen hinterlassen. Die

Kriegsfürsten unternehmen große Anstrengungen, diese Orte in ihre Hand zu bekommen, denn sie sind nur schwer einzunehmen, da der militärische Alltag von blitzschnellen Überfällen, Reiterangriffen und marodierenden Söldnerbannern dominiert wird. Kaum jemand kann die Energie aufbringen, schweres Belagerungs- und Sturmgerät herzustellen, um den Feind in einer gut gesicherten Befestigung zu attackieren.

Es existieren mehrere Arten von Wehranlagen in der Warunkei. Zum einen findet man viele Zollfesten an den früheren Grenzen der mittelreichischen Fürstentümer. Diese dienten entweder der Zolleinnahme an Brücken und Furten oder am Radrom der Wacht gegen Schmuggler und wurden zumeist als ummauerte, befestigte Gehöfte oder Wehrtürme errichtet. Entlang der Trollpforte, in den Ausläufern der Schwarzen Sichel und der Trollzacken gibt es eine Reihe so genannter 'Trollfesten', die zum Schutze des Handelsweges gebaut wurden. In ihnen können größere Karawanen Zuflucht finden. Zudem finden sich in den einzelnen Baronien der ehemaligen mittelreichischen Provinzen zahlreiche Burgen, Wehrhöfe und Wachtürme. Der Zustand all dieser Anlagen kann unterschiedlicher nicht sein, da viele von ihnen schon vor Hunderten von Jahren errichtet wurden und während der Invasion Borbarads schweren physischen und magischen Angriffen ausgesetzt waren.

Feldschlachten zwischen den Kriegsfürsten sind selten, da ihre Heere oft weit verstreut in kleineren Gruppen tätig sind. Schnelle Überfälle und Rückzüge sind das Mittel der Wahl, man lässt dem Feind selten die Zeit, einen großen Heerbann aufzustellen. Aus diesem Grund verzichten einige Kriegsfürsten auf die Rekrutierung der Landbevölkerung und setzen stattdessen Söldner ein, die man allerorten anwerben kann. Weil in der stark verheerten Warunkei auch nur wenig Viehzucht möglich ist und Bergwerke und Stahlhütten nur mit

Die Warunkei in den Augen der ...

... **Mittelreicher:** „Die Tapferen sind eingegangen in Borons Hallen, die Frevler erschlagen von der Götter Zorn. Wer jetzt noch dort lebt, muss ein Duckmäuser sein – aber das waren sie ja schon immer.“

... **Tobimorier:** „Mit ihnen tauschen? Niemals!“

... **Boronis (Alanfaner und Puniner Ritus):** „Die armen Seelen verdienen unser Mitleid. Doch es gibt nicht zu wenige, die sich losgesagt haben, um mitzutanzten im Reigen der Frevler. Boron wird die Seinen erkennen.“

Gängige Ansichten in der Warunkei über ...

... **das Mittelreich:** „Den Leuten dort ist der eigene Acker näher als das hiesige Leid.“

... **Transsylvien und Tobimora:** „Lieber einen Despoten als ein Dutzend.“, „Lieber ein Dutzend schwacher Despoten als einen starken, so können wir das Schicksal beeinflussen.“

... **die Kirchen:** „Na, wo waren sie denn? Jetzt kommen sie, aber jetzt ist es doch zu spät.“

... **die erzdämonischen Kulte:** „Inzwischen opfern wir nicht mehr, um einen Segen zu erhalten, sondern um vor dem Fluch verschont zu werden.“, „Gnade, grimmer Knochenmann, verschon' mein Haus, zünd' and're an.“



Mühe betrieben werden können, sind Waffen und Rüstungen, aber insbesondere Pferde bedeutende Kriegsbeute. Wenn die Sonne über einem Schlachtfeld untergeht und die siegreichen Soldaten ihre Beute errungen haben, tauchen zahlreiche zwielichtige Gestalten auf, die die Leichen der Besiegten bis auf die

Haut ausplündern, um mit der Habe Handel treiben zu können. Leichensammler, so genannte 'Aasgeier', nehmen auch die übrigen Reste mit und verscherbeln sie an zahlungskräftige Interessenten, sie buddeln auch Gräber von bestatteten Opfern der Schlacht aus.

DIE WARUNKEI IM SPIEL

In der Warunkei gibt es kein einfaches Leben. Zwar ist mit der Vernichtung Rhazzazors und der Vertreibung des Nekromantenrates nach Eslamsbrück die Tyrannei zusammengebrochen, doch das bedeutet noch lange keine Freiheit für die Warunker. Sie müssen sich mit stetig wechselnden Machtverhältnissen arrangieren, müssen tagtäglich um ihr Leben fürchten und Mühen und Entbehrungen überwinden.

Das Spiel in der Warunkei ist gekennzeichnet von Unsicherheit und Misstrauen. Die Verhältnisse können schlagartig wechseln, Verbündete zu Verrätern werden, aus dem Nichts können untote oder dämonische Kreaturen über die Helden herfallen. Sichere Rückzugsmöglichkeiten sind selten und verstärken das Gefühl des Ausgeliefertseins. In der Warunkei passieren viele Dinge, auf die eine einzelne Heldengruppe keinen Einfluss hat, viele Dinge, denen sich die Helden stellen müssen, um sie zu überwinden. Dabei kann man sich nicht auf die Macht der Götter verlassen, denn der Landstrich wurde von Rhazzazors Schergen brutal geschändet. Jede Begegnung mit einem Geweihten, jede Liturgie und jeder Segen sind kleine Hoffnungsschimmer, die kleine Tat zählt mehr als die große Ambition.

Die dämonische Pervertierung äußert sich vor allem in den *Toten Landen* und im gehäuften Auftreten von Untoten und Wesenheiten in ihrem Umkreis. Viele von ihnen sind herrenlos und lassen sich nicht befehlen. Es fehlt der Oberschurke, der das gesamte Land unter seine Knute zwingt, stattdessen buhlen viele Rivalen lokal und regional um die Vorherrschaft. Die verschiedenen Kriegsherren der Warunkei und ihr andauernder Kampf um Macht und Revier ermöglichen vor allem kriegslustigen Spielrunden ein herausforderndes Erlebnis. Sie können als Streiter für

Recht und Ordnung von Warunk aus Attacken gegen die Feinde reiten oder sich selbst als eigene Partei am Ringen beteiligen.

Ein Held aus der Warunkei

Wer in der Warunkei aufgewachsen ist, hat das Schlimmste gesehen. Wandelnde Tote, Alpträume, marodierende Banden und skrupellose Nekromanten – es ist nicht leicht, hier zu überleben und klaren Verstandes zu bleiben. Nach der Vernichtung Rhazzazors hielt das Faustrecht Einzug in die Warunkei. Wer sich keiner Kriegspartei anschließen wollte, lief Gefahr, von allen Parteien ausgebeutet zu werden.

Viele Warunker verließen in den letzten 15 Jahren das Land. War die Region einstmals dicht besiedelt, so leben nur noch die Unerschütterlichen hier – und jene, denen das Schicksal nicht die Gelegenheit zur Flucht gab.

Für einen Helden aus der Warunkei gibt es zwei Optionen: Entweder ist er rechtzeitig geflohen und verbrachte die letzten Jahre in sichereren Gefilden, oder er hat durch Geschick und Robustheit einen Weg gefunden, in der Warunkei den Gefahren für Leib und Seele zu widerstehen.

Auf Grund des starken Bevölkerungsrückgangs fehlt der Warunkei vor allem eine intellektuelle Elite – Gelehrte, Künstler, Edelhandwerker und vor allem Geweihte. Wer sich zum Magier hat ausbilden lassen, lernte vermutlich so manche obskure Wissenschaft. Die Mehrheit der Warunker indes haben vor allem einfache Tätigkeiten erlernt, neben ihrem eigentlichen Beruf oftmals auch das Kriegshandwerk, um sich verteidigen zu können. Kombinationen mit *Breitgefächerter Bildung* zwischen kriegerischen und profanen Professionen sind nicht selten.

Nachteile wie *Alpträume*, *Schlechte Regeneration*, *Schlafstörungen*, *Einbildungen* und viele Arten von Ängsten, insbesondere *Totenangst*, eignen sich für einen Helden aus der Warunkei.

Die Kriegsfürsten der Warunkei

Im Folgenden werden die bedeutenden Parteien in der Auseinandersetzung um die Macht in der Warunkei näher beschrieben. Anhand einiger Merkmale werden sie und ihre Anführer in ihren Handlungen, Motiven und Zielen charakterisiert, damit sie im Spiel frei agieren können. Die **Basis** bezeichnet, wo die Kriegspartei ihr Hauptquartier besitzt. Ein Verlust dieser Basis bedeutet zumeist das Ende der Partei – oder zumindest ihre Marginalisierung. Mit **Anführer** wird der Kriegsfürst benannt, mit **Gefolgsleute** die wichtigsten Schergen. Wenn bei einer Person ein Sternchen (*) aufgeführt ist, wird sie den Konflikt um die Warunkei nicht überleben. Ihr Schicksal kann Gegenstand einer privaten Kampagne sein, offiziell werden

diese Figuren keine Hauptrolle mehr spielen. Als grobe Hilfestellung bieten wir Kurzbeschreibungen dieser Figuren am Ende des Abschnitts an.

Wichtig für die Handlungen einer Kriegspartei sind die **Ziele**, die **potentiellen Verbündeten** und die **Erzfeinde**. Mit diesen drei Angaben kann bestimmt werden, welche Aktionen die Kriegspartei unternimmt und welche Bündnisse entstehen können. Als letzter Aspekt werden die Mittel der Partei unter die Lupe genommen. In der Rubrik **Strategien** werden die wichtigsten Vorgehensweisen benannt, beim Eintrag **Heer** die zur Verfügung stehenden Ressourcen für Soldaten und andere Kämpfer und Kriegsgerät. Die hierbei verwendete Skala besitzt folgende Einträge:



- 0 nicht vorhanden.
- 1 minimal/vereinzelt: Mit einem solchen Eintrag sind die jeweiligen Ressourcen nur sehr gering verfügbar und werden vor allem eingesetzt, wenn es um wichtige Konfrontationen handelt. Einzelne Zauberer oder Geweihte oder Belagerungsmaschinen fallen in diese Kategorie, bei Reiterei oder Fußtruppen handelt es sich um kleinere Gruppen deutlich unter Banner- oder Lanzenstärke. Ein Verlust wäre eine deutliche Schwächung.
- 2 durchschnittlich: In diese Kategorie fällt alles, was besser als vereinzelt ist und schlechter als außerordentlich stark. Bei Fußtruppen kann es zwischen der Größe eines Banners und eines halben Regiments schwanken, wobei geringere Zahlen zumeist mit besserer Qualifikation und Moral einhergehen. Verluste sind schwerwiegend, können aber ersetzt werden.
- 3 außerordentlich stark: Schwerpunkt der jeweiligen Armee. Bei Fußtruppen umfasst dies etwa eine Zahl zwischen 250 und 500 Soldaten (also maximal ein Regiment), bei Reiterei ein bis zwei komplette Schwadronen mitsamt Hilfstruppen (Knappen, Waffenknechte) oder bis zu 20 Ritterlanzen. Verluste können schnell kompensiert werden.

Auf die exakte Festlegung von Zahlenwerten wird verzichtet, da diese Angaben durch Kriegshandlungen und die wechselnde Loyalität vieler Söldner ständigen Schwankungen unterworfen sind. Ein Maßstab für die Schlagkraft einer Partei ist die Summe aller Kennzahlen.

Unter dem Eintrag **Sonstige Ressourcen** werden alle einzigartigen Besonderheiten genannt.

Neben den bedeutenden Kriegsfürsten, die um die Vorherrschaft in den Landstrichen kämpfen, gibt es eine Reihe kleinerer Parteien, deren Macht begrenzt ist, aber in einer Auseinandersetzung das Zünglein an der Waage sein können.

DIE RONDRA-KIRCHE

Wappen: auf rotem Schild mit schwarzer Lilienbord ein weißer Innenschild mit vier roten Blutstropfen

Basis: Warunk

Anführer: Jaakon von Turjeleff, Meister der Senne Mittellande (siehe Seite 85)

Gefolgsleute: Kajandra von Kohlrungen (siehe Seite 86), Walram Bylur von Mendena (*)

Ziele: Sicherung des Landweges nach Beilunk, Vernichtung von Unheiligtümern, Verhinderung einer Ausdehnung Transsiliens und der Fürstkomturei, schlussendlich Befriedung der Warunkei

Potentielle Verbündete: Praios-Kirche, mit Abstrichen Golgariten (werden als Konkurrenten um Lehen und Einfluss wahrgenommen)

Erzfeinde: Fürstkomturei, Waldlöwen (einseitige Abneigung, wird als ehrlos angesehen)

Strategien: Rückzugsort Warunk, Vorstöße gegen Heerhaufen im Umland

Heer: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 0, Zauberei 1, Geweihte 3

Sonstige Ressourcen: Warunk ist Wallfahrtsort für Rondrianer, daher sporadischer Zufluss neuer Kämpfer.



DIE PRAIOS-KIRCHE

Wappen: Geteilter Schild in Silber und Grün. Im oberen Feld ein roter Greif, im unteren Feld fünf goldene Bedonblüten.

Basis: Beilunk

Anführer: Gwiduhenna von Faldahon, Fürst-Illuminata von Beilunk (siehe Seite 136)

Gefolgsleute: Meinhard von Dergelmund (*), Kistra Greifenaug (*)

Ziele: Eroberung des Radromtals und der ehemaligen Markgrafschaft Beilunk

Potentielle Verbündete: Rondra-Kirche, Golgariten

Erzfeinde: Fürstkomturei

Strategien: Errichtung von Außenposten, langsames Vordringen

Heer: Infanterie 2, Reiterei 1, Schützen 2, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 3

Sonstige Ressourcen: Bestehendes *Arcanum Interdictum* in Beilunk, daher herausragender Schutz gegen feindliche Zauberei und magische Wesenheiten.



DIE DRACHENGARDE

Wappen: Gespaltener Schild in Schwarz und Silber. Rechts ein silbernes Drachenhaupt, links eine schwarze Knochenhand

Basis: Altzoll

Anführer: Lucardus von Kémet (siehe Seite 246)

Gefolgsleute: Arnhild von Darbonia (siehe Seite 87), Ceryo, Herr der Krähen (*)

Ziele: Eroberung Ost-Darpatiens, Ausdehnung auf die westliche Seite des Walls des Todes

Potentielle Verbündete: Transsilien, Menschenjäger

Erzfeinde: Golgariten, Chaykas Horde

Strategien: Kontrolle von Landstrichen durch Besetzung von Burgen und Wehrtürmen

Heer: Infanterie 3, Reiterei 1, Schützen 2, Kriegsgerät 2, Zauberei 1, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: Der Abschaum der mittelreichischen Verbrecherwelt flieht durch die Trollpforte vor den Kopfgeldjägern und wird bereitwillig von Lucardus aufgenommen. Die Drachengarde ist ein Sammelbecken vieler übler Gestalten mit Kontakten ins Mittelreich.



CHAYKAS HORDE

Wappen: auf Silber ein brauner, schwarz bewehrter Säbelzahnziger

Basis: marodierend im ganzen Gebiet

Anführer: Chayka Gramzahn (siehe Seite 246)

Gefolgsleute: Warlosch Pferdeschinder (*), Shorlor (*)

Ziele: Reichtum und Macht in Allianz mit einem siegreichen Verbündeten

Potentielle Verbündete: Gräberschänder

Erzfeinde: Drachengarde

Strategien: Verrat am Verbündeten, Verschleppung von und Sklavenhandel mit Zivilpersonen und Kriegsgefangenen.



Heer: Infanterie 2, Reiterei 3, Schützen 2, Kriegsgerät 0, Zauberei 1, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: Chayka und ihre Gefolgsleute kennen etliche Ritualplätze und geheimen Orte in der Wildnis.

DIE GOLGARITEN

Wappen: auf Silber ein schwarzes gebrochenes Rad, darüber ein Schwingenpaar in Schwarz

Basis: Burg Mersingen westlich des Walls des Todes

Anführer: Gernot von Mersingen, Markgraf der Rabenmark (Schild des Reiches 165)

Gefolgsleute: Alwen Dunkelfähr, Alchimistin (Schild des Reiches 165), Ridumar der Seher (*)

Ziele: Eroberung Ost-Darpatiens, der Anspruchsgebiete der Rabenmark

Potentielle Verbündete: Praios-Kirche, Waldlöwen, mit Abstrichen Rondra-Kirche (Konkurrenten um Ost-Darpatien)

Erzfeinde: Drachengarde, Nekromantenrat

Strategien: Eroberung von Burgen und Wehrtürmen, Ausfälle gegen Untotenheere, Massensegnungen

Heer: Infanterie 1, Reiterei 3, Schützen 0, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 2

Sonstige Ressourcen: Heiligtum Sancta Boronia am Wall des Todes bietet vielfältigen Schutz und Rettung aus Verzweiflung und Wahnsinn.

DIE FÜRSTKOMTUREI

Wappen: auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter (Wappen der Fürstkomturei)

Basis: Valdahon

Anführer: Elgor Baron von Wickrath (siehe Seite 103)

Gefolgsleute: Yerob Harlinger (*), Terja die Seidene (*)

Ziele: Eroberung des Landes bis zum Radrom und Absicherung der Grenze

Potentielle Verbündete: Drachengarde, Menschenjäger

Erzfeinde: Praios-Kirche, Rondra-Kirche, Waldlöwen

Strategien: Feldschlachten, Belagerungen, Niederringen durch überlegene militärische Macht

Heer: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 2, Zauberei 1, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: Eingaben an Fürstkomtur Helme Haffax haben gelegentlich Verstärkungen zur Folge, Seeunterstützung, in Notfällen Einsatz aus Shamaham (Steigerung der ersten drei Kategorien um +1), aber unter Befehl der Präfektin, nicht Elgors.

DIE WALDLÖWEN

Wappen: auf Schwarz ein roter Löwe

Basis: marodierend in der Nordwest-Warunkei

Anführer: Leomar vom Berg (Schild des Reiches 157)

Gefolgsleute: Minai Schattenwolke (*), Rashiman ben Faisal (*)

Ziele: Reinwaschung von der Ehrenschande des Verrats, Triumph über Haffax

Potentielle Verbündete: Golgariten, Markgrafschaft



Erzfeinde: Fürstkomturei

Strategien: Hinterhalt, Abschneiden von Versorgungswegen

Heer: Infanterie 1, Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 1, Geweihte 1

Sonstige Ressourcen: Obwohl als Reichsverräter geltend, besitzt Leomar bei einigen Verwandten und früheren Weggefährten einen Rest Ansehen und wird bei seinen Vorhaben gelegentlich durch Nachschub unterstützt (der auf verschlungenen Wegen zu ihm transportiert werden muss).

TRANSYSIILIEN

Wappen: auf Rot der doppelköpfige Wolf Tobriens in Schwarz

Basis: Feste Freudenberg

Anführer: Baron Morling von Freudenberg (siehe Seite 45)

Gefolgsleute: Baron Roban von Willburgen, Derka Giftzahn (*)

Ziele: Sicherung Transysiliens gegen Eindringliche und Eroberungen

Potentielle Verbündete: Drachengarde

Erzfeinde: Rondra-Kirche

Strategien: Grenzpatrouillen, vereinzelte Ausfälle, dämonische Zauberei gegen Eindringlinge

Heer: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 2, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: Die Werkstätten Yol-Ghurmaks bringen gelegentlich niederhöllische Maschinen hervor. Konflikt mit Weißtobrien fortdauernd, daher kann es zu spontanen Verstärkungen (bei Ruhephase im Norden) oder Rückzügen (bei Aufflammen von Gefechten) kommen.



KLEINERE KRIEGSPARTEIEN

Markgrafschaft Warunk

Wappen: zweifach schräggeteilter Schild von Grün, Blau, Grün, darauf ein goldener Apfel

Basis: Warunk

Anführer: Sumudan von Bregelsaum, Markgraf von Warunk (siehe Seite 85)

Ziele: Rückeroberung der Gebiete der Markgrafschaft

Potentielle Verbündete: Rondra-Kirche, Praios-Kirche, Waldlöwen

Erzfeinde: Transysilien, Fürstkomturei

Strategien: Finanzierung von Söldnern, Schmieden von Allianzen

Ressourcen: Durch Unterstützung der Peraine-Kirche geringe Gefahr von Hungersnöten.



Die Gräberschänder

Wappen: auf Schwarz die Zhayad-Glyphe TGT in Silber

Basis: marodierend in der Südwest-Warunkei

Anführer: Korobar der Norbarde (siehe Seite 87)

Ziele: Entdecken alhanischer Begräbnisstätten, Erhebung bestatteter Alhani-Herrscher

Potentielle Verbündete: Transysilien, Drachengarde



Erzfeinde: Golgariten

Strategien: Plünderung von Gebeinfeldern, Erhebung von Untoten

Ressourcen: Mit von Korobar hergestellten Nägeln aus Mindorium, die man Untoten in die Stirn schlägt, wird die Wirksamkeit einer *Nephazz*-Beseelung der Untoten deutlich erhöht.

Die Menschenfänger

Wappen: auf Gold ein schwarzer Hundekopf

Basis: marodierend in der Südwarunkei

Anführer: Der Zornbrechter (*)

Ziele: Fangen von lebenden Personen zwecks Weiterverkauf in die Sklaverei

Potentielle Verbündete: Drachengarde, Transsilien

Erzfeinde: Praios-Kirche, Markgrafschaft, Chaykas Horde

Strategien: Überfälle auf Arbeiter in Feld und Wald, nächtliche Überfälle auf Dörfer

Ressourcen: Die Menschenfänger verfügen über einige *Gumal-Kai*-Dämonen, auf denen sie sich fortbewegen. Abnehmer für die Gefangenen gibt es zuhauf, in Transsilien, der Fürstkomturei, sogar in Al'Anfa und Thalusa.

Das Reich der Denkerin

Wappen: auf Gold ein schwarzer Kristall, darin eine goldene gewundene Schlange

Basis: Hügelgräber und Nekropolen der Nordost-Warunkei

Anführer: Die Denkerin (siehe Seite 87)

Ziele: Nichteinmischung, Verteidigung der eigenen Ländereien

Potentielle Verbündete: keine

Erzfeinde: Gräberschänder, Golgariten

Strategien: Konflikten ausweichen, nachts mit Besessenheiten und Flüchen attackieren und Heerhaufen zerstreuen.

Ressourcen: Einige noch nicht entdeckte alhanische Gräber bergen weitere Verstärkungen.

Die bleichen Reiter

Wappen: auf Rot eine silberne Spitze, darin ein rot bewehrter Nachtmahr in schwarz

Basis: wechselnde Basis in den Höhenzügen Ost-Darpatiens

Anführer: Xondar Ritter von Rotenzenn (*)

Ziele: Mehrung der untoten Truppen, Eroberung von Burg Sensenhöh

Potentielle Verbündete: Gräberschänder

Erzfeinde: Praios-Kirche, Golgariten

Strategien: Nächtliche Reiterüberfälle auf Heerlager und Spähtrupps, Erweckung der Besiegten, Demoralisierung durch Tortur, Albträume

Sonstige Ressourcen: Kerntruppe sind die erweckten *Tempelherren von der Goldenen Hand*, einem kleinen Orden zur Priesterkaiserzeit. Durch den Hauch des Untodes schließen sich bisweilen Untote anderer Parteiungen den bleichen Reitern an.

Armee der Kadaver

Wappen: keins

Basis: marodierend in der ganzen Warunkei, tiefe Wälder

Anführer: Kohkra, untote Eule (*)

Ziele: keine, Verhalten ist nahezu völlig willkürlich

Potentielle Verbündete: fast alle Parteien

Erzfeinde: Golgariten

Strategien: Spionage und Sabotage durch kleinere untote Tiere, Hinterhalt in der Wildnis.

Sonstige Ressourcen: Tote Tiere aller Art finden Aufnahme in die Armee der Kadaver. Hohe Verluste, aber beständig Verstärkungen.

KURZBESCHREIBUNG DER PERSÖNLICHKEITEN

Ritter der Göttin **Walram Bylur von Mendena** (*) ist ein strammer Töbrier und wurde als einer der letzten Novizen im Mendener Tempel geweiht. Er ist unnachgiebig und wird vom Sennemeister zumeist mit der Drecksarbeit beauftragt. In diesem weiten Rahmen erlaubt er sich das Verfolgen privater Interessen und sucht im Umland nach ehemals geweihten Orten. Mit dem Heermeister Rondred Donnerklinge ist er freundschaftlich verbunden, ihre gute Beziehung sorgt bisweilen für Misstrauen.

Meinhard von Dergelmund (*), Ritter und Akoluth, gilt als besonnener, beständiger Zeitgenosse. Er wirft einmal getroffene Entscheidungen nur schwerlich um – man muss ihn schon sehr explizit dazu auffordern. Meinhard ist ein wenig naiv und glaubt, dass mit festem Gottvertrauen ein Sieg erstritten werden kann.

Die Praios-Geweihte **Kistra Greifenaug** (*) ist eine begabte Predigerin. Sie schloss sich den Bannstrahlern an und zog mit ihnen nach Beilunk. Sie vertritt die Meinung, dass in Zeiten eines Notstandes die Gesetze Praios' zur Wahrheit und Ehre gebrochen werden können, um das 'große heilige Ziel' der Vertreibung der Dämonenpaktierer zu verfolgen. Als bekennende Geißlerin peinigt sie sich anschließend, um Abbitte zu leisten, und verlangt dies auch von ihren Gefolgsleuten.

Der zwergische Streitwagenlenker **Warlosch Pferdeschinder** (*) hat sich seinen Namen redlich verdient. Inzwischen knechtet er einen Tatzelwurm, dessen Widerstandskraft höher ist. Obwohl beide im Kampf ein schreckliches Gespann darstellen, sind sie einander in inniger Feindschaft verbunden. Man sagt, bevor ein Feind Warlosch bezwingt, wird es der Wurm tun.

Shorlor (*) ist ein Schamane aus dem Volk der Trollzacker, der mit seinen wilden Blutrualen manche Schlacht für seine Herrin Chayka Gramzahn gewonnen hat. Er ist selbst ein gefürchteter Kämpfer mit seiner gewaltigen Zweihandkeule und stürzt sich todesverachtend ins Gefecht.

Ceryo, Herr der Krähen (*), ist ein junger Hexer, dessen Mutter einst als Nekromantin beschuldigt und ermordet wurde. Er besitzt eine ausgesprochene Begabung im KRÄHENRUF und vergisst vor Hass auf die Ritter Golgaris bisweilen Befehle und Anweisungen.

Ridumar der Seher (*) ist ein Ritter Golgaris, dessen prophetische Gabe verstörend auf seine Mitmenschen wirkt. Er fällt in herausfordernden Situationen in eine Trance, in der er als Verkünder von Blut und Tod auftritt und manch furchtsame Soldaten mehr verschüchtert als ihnen Mut zuzusprechen. In diesem Zustand scheint er nahezu unverwundbar und fährt wie der Todesrabe höchstselbst unter seine Feinde.



Yerob Harlinger (*) steht selten an vorderster Front. Der Alchimist braut in Valdahon Gifte und Brandmittel für Elgor von Wickraths Heerzüge. Er hat heimlich einige Unterlagen von Aluris Mengreyth geraubt und versucht sich an der Rekonstruktion diverser Experimente.

Terja die Seidene (*) erlernte in einem Bordell in Mendena ihr Handwerk. Sie hat sich durch eine gute Portion Verschlagenheit die Gunst Elgor von Wickraths (der auch zu ihren Liebhabern zählt) erworben, für ihn spioniert sie bei den Feinden und setzt dabei auf die Macht der Sexualität.

Die Halbfelbe **Minai Schattenwolke** (*) wartete als Mörderin bereits auf ihre Hinrichtung, als sie von den Waldlöwen befreit wurde. Als Dank unterwarf sie sich dem Kriegsfürsten. Sie beherrscht das Meuchlerhandwerk meisterlich und kann dank ihrer viertelzauberischen Begabung unerkannt im Hinterhalt liegen.

Rashiman ben Faisal (*) ist ein novadischer Wüstenkrieger und alter Freund Leomars. Trotz seines Verrats an Kaiserin Rohaja steht Rashiman unverbrüchlich als Adjutant an Leomars Seite und bekommt stets die bedeutendsten Kommandos zugewiesen.

Wer **Derka Giftzahn** (*) noch eine Druidin nennt, kann falscher nicht liegen. Die Mishkara-Paktiererin mit dem schorfigen Gesicht hat sich längst von Sumu abgewandt und wird nur widerwillig von Morling von Freudenberg als Gefolgsfrau akzeptiert. Er – wie jeder, der Derka kennenlernt – verachtet ihre tückische und schadenfrohe Art. Derka straft feindliche Heerzüge mit Plagen und kann einer Speikobra gleich ein giftiges Sekret spucken.

Der Zornbrechter (*), von grober, kräftiger, beinahe feist zu nennender Statur und Persönlichkeit, behauptet, Sohn des berühmten Sklavenhändlers Nareb Emano Zornbrecht zu sein. Zumindest sein Akzent weist ihn als Südaventurier aus. Er ist ein übler Feilscher und Betrüger, Verrat ist nur eine Frage der Belohnung.

Xondar Ritter von Rotenzenn (*) war einstmals ein Ritter alten Schlages. Er starb im Gefecht in den Kaiserlosen Zeiten und wurde nach 100 Jahren Grabruhe zum Unleben erweckt. Zunächst als Gefolgsmann Adram von Aschenfelds in Drileuen, entkam er der Vernichtung dieser Bastion und übernahm die Kontrolle über die Reste der Knochenritter. Ihm ist die Kriegsführung durch Moralschädigung nicht unbekannt.

Kohkra (*) ist eine untote Schädeleule, einstmals Vertrautentier einer Hexe, von der sie einige Charaktermerkmale übernommen hat. So ist Kohkra sehr launisch und boshaft, vermag aber auch einzelne Zauber (v.a. aus den Merkmalen Verständigung und Einfluss) zu wirken. Die kluge Eule gebietet über die Armee der Kadaver und kann eine wahre Vielzahl von Ratten, Fledermäusen, Vögeln, aber auch untoten Wildschweinen, Wölfen oder gar Löwen in die Schlacht führen.

BESONDERE ÖRTLICHKEITEN IN DER WARUNKEI

Warunk ist die Stadt, die in der Region alles überstrahlt, ihr widmet sich ein eigener Abschnitt ab Seite 87. Der Rest der Warunkei ist ländlich geprägt, einzig Altzoll und die Festungsstadt Rauffenberg, welche sich in den Händen der Fürstkomturei befindet, stellen nennenswerte Ansiedlungen dar. Der Schwerpunkt in den nachfolgenden Beschreibungen liegt auf Befestigungsanlagen, da diese für die Kriegsfürsten von starker Bedeutung sind.

ALTZOLL

Altzoll für den eiligen Leser

Einwohner: um 1400

Wappen: auf Blau drei weiße Pfähle

Herrschaft/Politik: Despotie unter Lucardus von Kémet

Garnisonen: 3 Banner Drachengarde, zusätzlich bis zu 100 Söldner

Tempel: **Thargunitoth**, Borbarad

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthof *Zur alten Weide* (Q4/P5/24S), Taverne *Sattlerstube* (Q3/P3), Taverne *Knochenfaust* (Q6/P8)

Handel und Gewerbe: größter Handelsposten im Umland, Markt für Lebensmittel und Vieh, Viehzucht, Stellmacherei

Besonderheiten: Erdheiligtum nahe der Stadt (☞ 213 A)

Stimmung in der Stadt: Die Herren treten fordernd und arrogant auf, die Bevölkerung fügt sich aus Angst.

Was die Altzoller über ihre Stadt denken: „In den Mauern der Stadt sind wir sicher. Jedenfalls vor dem, was draußen ist.“

Altzoll hatte – trotz seiner geringen Größe – schon immer eine hohe Bedeutung für die Region, als Hauptstadt der Landgrafschaft Trollzacken war es das wichtigste Zentrum Darpatiens jenseits der Trollzacken. Doch maßgeblich für die Prosperität des Ortes waren die reisenden Händler auf der ehemaligen Reichsstraße 1, deren Ziele Wehrheim und Gareth sowie Warunk, Ysilia, Eslamsbrück und Ilsur hießen, und die oft bis ins Bornland weiterzogen. Der Markt in Altzoll war daher weit bekannt in Ost-Darpatien, auch die Arbeiterbörse, in der Kundschafter, Kutscher oder Söldner vermittelt wurden, brachte es zu einiger Bekanntheit. An Handwerkerzeugnissen wurden vor allem Lederwaren wie Stiefel, Ranzen oder Sättel gefertigt, Hufschmiede und Stellmacher boten ihre Dienste an, zahlreiche Gaststätten und Herbergen boten Platz für die Reisenden. Noch immer – oder vielmehr: inzwischen wieder – sind diese Merkmale prägend für das Leben in Altzoll, der Flecken ist ein betriebliches Zentrum der näheren Region. Nach der Vertreibung der marodierenden Trollzacker hat die Drachengarde unter Lucardus von Kémet die Kontrolle über die Festungsanlagen übernommen und den Ort zu ihrem dauerhaften Quartier gemacht. Auch wenn sie gnadenlos ihre Macht durchsetzen, ermöglichen sie der Stadtbevölkerung doch ein Auskommen mit ihrem Tagwerk. Anders als zu Zeiten von Si-



riom Grim dem Schinder gibt es nun wieder klare Erlasse und Gesetze, nach denen man sich richten kann. Auf diese Weise hat man eine recht gute Chance, keiner der vielfach gegenwärtigen Untoten zu werden, die Thargunitoths Einfluss auf die Stadt ebenso dokumentieren wie schädel- oder knochen-geschmückte Hausfassaden und Bauten aus morbide beinernem Fachwerk.

Rundgang durch die Stadt

Die **Grafenburg** wurde auf einem aufgeschütteten Hügel errichtet. Sie ragt nicht besonders hoch in den Himmel, zeichnet sich aber durch dicke Mauern aus. Ringartig liegen die Vorhöfe um den Palas, der als niedriger Turm von fünf Stockwerken über die Burgmauern ragt.

Von weitem deutlicher zu sehen ist die **Trollenwarte**, der Wach- und Schulturm der Stadt, der eine Höhe von über 25 Schritt erreicht. Er steht zu Füßen des Burghügels auf festem Grund und kann die weite Ebene überblicken. Als der Endlose Heerwurm die Stadt einnahm, tötete man den Türmer und bannte ihn im Ausguck. Die Gefesselte Seele stößt auch heute Tag und Nacht ein klägliches Geheul an, sobald ein Heer in Sichtweite auftaucht.

Auf dem **Großen Markt** im Zentrum der Stadt bieten Bauern und Handwerker ihre Erzeugnisse feil, alle paar Monde gibt es einen Viehmarkt und ansonsten dient er der Drachengarde als Exerzierplatz. Im Keller des benachbarten **Rathauses** findet die Arbeiterbörse statt.

Auf der Südseite des Marktes sind einige windschiefe Hütten an die dicke Mauer der **Zollstation** gebaut. Sie gehören Krä-mern und Kleinhändlern und werden stillschweigend geduldet. Hier findet man bisweilen die kuriosesten Dinge. Die Zollstation selbst ist ein beeindruckend befestigter Stadthof mit Stallungen und Speichern.

Auf dem Weg zum Osttor findet man die **Kampfarena**, die einst von Chayka Gramzahn geschaffen wurde, damit sich Mitglieder ihrer Horde darin beweisen konnten. Heute werden hier gefangene Golgariten von lebenden wie untoten Gladiatoren blutrünstig hingemetzelt – sowohl dem Stadtherren als auch der Erdämonin zum Gefallen. Der Bau wird von einem Graben umschlossen, in welchem sich einst das Blut von Chaykas Feinden sammelte. Heute trennt er den Markt von seinen Ausläufern, die sich in Gestalt kleiner Verkaufsstände in den Schatten der Arena und zwischen die Säulen ihrer Fassade ducken.

Weiter östlich kommt man zum **Richtplatz**, auf dem sowohl ein gemauerter Galgen steht als auch ein Podest mit dem Pranger, an dessen Holzgerüst die neusten Urteile und Kopfgelder ausgehängt werden. Mitten auf den Platz, sogar genau in den Verlauf der Straße, wurde der **Thargunitoth-Tempel** gebaut, ein architektonisch interessantes Bauwerk aus dunklem Gestein. Es nimmt den Befreiungsstil der Klugen Kaiser auf, stellt hohe Fassaden zur Schau, die allerdings ganz untypisch mit Alkoven und darin stehenden Statuen geschmückt sind. Mit diesem Bau hat Lucardus von Kémet seiner Geliebten Madalena einen Schrein errichtet, was auch die überbordenden Figuren und Ornamente des Innern, die eine Mischung aus Kitsch und Groteske darstellen, erklärt.

Viel edler nimmt sich dagegen der örtliche **Borbarad-Tempel** aus. Aufwändige Prunkbögen aus weißem Marmor wurden

auf den alten Travia-Tempel gesetzt und machen das einst heimelige Gotteshaus zu einem kalten Bau von menschenverachtender Eleganz. Der Goldlack, mit dem Erkerdächer, Panneele und Wandornamente geschmückt wurden, soll gar aus geschmolzenen Schätzen Xeraans hergestellt worden sein. Beindruckt von der Pracht kehren hier viele Hilfesuchende ein, um vor dem kristallinen Alveraniars-Abbild zu beten oder in den weitläufigen Gärten des Tempels zu wandeln.

Von den Kneipen und Gaststuben, die es auf Grund der vielen Söldner zuhauf gibt, ragt besonders die Taverne **Knochenfaust** (Q6/P8) hervor, die gutes Bier und Fleisch bietet und sich zum Treffpunkt von Offizieren und Magistralen entwickelt hat. Reisende, deren Äußeres keinen hohen Stand erkennen lässt, werden schnell hinauskomplimentiert. In der Taverne **Sattlerstube** ist es dagegen sehr günstig und es wird keiner schief angesehen. Gute Übernachtungen findet man im Gasthof **Zur alten Weide**, der am Löschteich steht und über eine recht große Hühner- und Entenzucht verfügt.

Ein Sprichwort besagt „Klappern gehört zum Handwerk“ – in Altzoll ist es das Hämmern. So sind in der **Hammergasse** die Schmiede, Plattner und Stellmacher angesiedelt. Hier liegt stets Rauch über den Hausdächern, von morgens früh bis zum Sonnenuntergang hört man ein vielfaches Schlagen der Hämmern auf Metall und Holz. Die Soldaten der Drachengarde und die Söldner sind auch bessere Kunden als die Barbaren zuvor. Die **Stadtmauern** sind dick und gut gepflegt, auf Bastionen finden größere Schleudergeschütze Platz, ein breiter Graben umgibt die Stadt und schützt vor einer Belagerung.

Altzoll im Spiel

Neben Warunk ist Altzoll der wichtigste Ort in der Warunkei. Die Stadt liegt an einer strategisch wichtigen Stelle und kontrolliert sowohl die ehemalige Reichsstraße als auch den Zugang zur Trollpforte. Somit füllt sie gewissermaßen die Funktion eines Gegen-Warunks aus: Statt Rondrianern gibt es hier die Drachengarde und statt Bettlern meidet man die Untoten.

Ansonsten ist Altzoll eine solide Kleinstadt, in der die Menschen hart arbeiten und sich mit ein wenig Sicherheit zufrieden geben. Wer hier lebt, der wählt für gewöhnlich zwischen den Versprechungen der Borbarad-Kirche und der Ewigkeit des Thargunitoth-Kults. Einige suchen aber zwischen den vielen Söldlingen, Glücksrittern und Reisenden nach Außergewöhnlichem, denn ihnen haftet der Ruch der weiten Welt an, die Altzoll für gewöhnlich vermissen lässt ... aber solchen bleibt häufig nur, auf ihr Glück zu vertrauen, um zu überleben.

DER WALL DES TODES

Die westliche Grenze der Warunkei wird vom *Wall des Todes* gebildet, der vormaligen Ogermauer, die zum Schutze der Kernprovinzen des Mittelreichs an einer schmalen Stelle der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken errichtet und im Laufe vieler Jahrhunderte immer wieder erweitert worden war. Das vier Meilen lange Bollwerk verläuft von Norden nach Süden durch das Tal und bewacht den einzigen Zugang zu den Kernprovinzen im Umkreis von über 150 Meilen.



Zentrales Bauwerk der Mauer ist das Torhaus mit Zwinger, welches einem heranrückenden Heer Widerstand leisten soll. Es wird flankiert von Bastionen, in denen nicht nur zahlreiche Schützen Platz finden, sondern auch schwere Schleudergeschütze auf den hinteren Plattformen. Pechnasen und Siedekessel im Innern der Mauern sollen eine Erstürmung verhindern. In einigem Abstand zueinander befinden sich weitere Bastionen, die Endpunkte der Mauer, die bereits in den Vorgebirgen liegen, werden von großen konischen Rundtürmen von etwa 60 Schritt Basisdurchmesser und 40 Schritt Höhe markiert. Wer an der Seite die Mauer passieren will, befindet sich lange Zeit im Schussfeld dieser Türme, zudem sind die Hügelkämme durch Schanzen und Palisaden vor einer Überquerung geschützt.

Während der Dritten Dämonenschlacht war die Ogermauer Zentrum der Gefechte zwischen Borbarads Horden und den Verbündeten, wurde eingenommen, zurückerobert, beschädigt und repariert und erlangte ihren heutigen Namen. Sie markiert nach dem Ende der Schlacht die Grenze zwischen den neu entstandenen Landen der Heptarchen und dem Mittelreich.

In den Jahren seit der Dämonenschlacht wurde die Mauer wie auch das benachbarte Land von den Untoten und ihren lebendigen Herren zu einem Verteidigungsbollwerk gegen die Rückeroberungen des Mittelreiches ausgebaut, doch diese Vorhaben sind bisweilen konfus und auf groteske Weise ausgeführt worden, so dass der Wall des Todes am Horizont als furchteinflößendes, gigantisches Bauwerk erscheint. Stachelgitter, in denen rastlose Skelette hängen und jeden attackieren, der ihnen zu nahe kommt, die Bastionen mit widernatürlichen Krakenarmen ausgestattet, bizarre Gargoylenstatuen, in denen sich hinterlistige Fallen oder belebte Golems verbergen – dazu kommen Barrikaden und verborgene Fallen im Hinterland.

Gegenwärtig wachen nur verirrte Trupps von Untoten über den Wall des Todes, doch hat jener ein Eigenleben entwickelt, welches es den Golgariten auf der westlichen Seite des Walls große Mühen bereitet, in die Warunkei einzufallen (👁️ 213 B).

DER ARVEPASS

Die Ausläufer der Trollzacken ragen bis in den Golf von Perricum hinein. An einer Talstelle nahe der Küste verläuft der Arvepass, ein früher gern genutzter Weg, um schnell zu Land von Perricum nach Beilunk oder Warunk zu gelangen. Namensgebend für diese Route ist die Schlucht *Arvepass*, die nach einem früheren Grafen benannt wurde.

Der Passweg wird auf beiden Seiten des Gebirgsrückens durch mehrere Burgen und Wehrtürme gesichert. Errichtet wurden sie als Schutzfesten gegen die wilden Trollzacker Barbaren der Berge, als Zuflucht für Reisende, aber auch als Wehrburgen im Falle eines Krieges.

Eine sperrende Mauer gibt es nicht, doch der Pass ist derart schmal, dass ein jedes Heer, das hier hindurch zieht, sich fast ununterbrochen in den Sicht- und Schussfeldern der Burgen bewegt. Auf Perricum Seite stehen die Burgen Angareth und Leuenfels, letztere im Besitz des *Ordens der Hohen Wacht*. In der Warunkei sind die Burg *Trollzwinge* und die Wehrtürme *Adlerhorst* und *Windheim* unter Kontrolle verschiedener Parteien. Die Kriegsfürsten der Region streiten um die Vorherrschaft, denn wer die Burgen in den Trollzacken kontrolliert, der kontrolliert den gesamten Arvepass.

DRÎLEUEN

An der Steilküste des Küstenlandes am Golf von Perricum erhebt sich ein schroffer Fels, an dessen Flanken die Festung Drîleuen errichtet worden ist. Die Ortschaft selbst liegt beiderseits des Serpentinengeweges, der hinauf in die Festung führt, sie bietet vielleicht 500 Einwohnern Platz. Gekrönt wird der Fels jedoch von einer imposanten Festungsanlage, deren Zentrum ein früherer, inzwischen entweihter Rondra-Tempel ist.

Drîleuen war in den letzten Jahren die Basis der *Knochenritter* unter Adram von Aschenfeld, einem untoten Rondrianer, der von Borbarad selbst erhoben worden war. Nach seiner Vernichtung haben mehrfach andere Kriegsfürsten versucht, in Drîleuen eine Basis zu errichten, wurden aber hinfirt gejagt von den Mächten, die in der Stadt umgehen (👁️ 213 C).

WEITERE FESTUNGEN IN DER WARUNKEI

Burg Sensenhöh etwa 30 Meilen südlich von Warunk war einstmals eine stolze Festung. Nach einigen erbitterten Kämpfen und starkem Magieeinsatz liegen die Mauern weitgehend in Trümmern, nur wenige Gebäude sind noch benutzbar. Die früheren Bewohner – Nekromanten – haben aus der Burgruine eine gewaltige Gruft gemacht. Die Knochenkeller von Sensenhöh wurden bereits mehrmals von Geweihten aus Warunk, Beilunk oder vom Orden der Golgariten eingeseget, doch ebenso oft wieder entweiht. Niemandem bleibt Zeit genug, um die Festungsmauern wieder zu errichten oder all die Toten gründlich zu bestatten (oder zu erwecken), weswegen die Burg ein Zankapfel der verschiedenen Parteien ist. Die Gruft von Sensenhöh war Ruhestätte der *Tempelherren von der Goldenen Hand*, einem kleinen Orden zur Priesterkaiserzeit, dessen erhobene Mitglieder sich den *Bleichen Reitern* angeschlossen haben.

In dem früheren tobrischen *Herzoglich Wangelwildern*, heute an der Grenze der Warunkei zu Transsylvien gelegen, stehen gleich vier Burgen, von denen besonders **Burg Dogulstein** eine wichtige Bedeutung zukommt als Grenzfestung gegen das Reich des Dunklen Herzogs Arngrimm. Die frühere Fluchtburg ist für ihre neuen Aufgaben nur mangelhaft ausgestattet, verfügt sie doch über keinerlei Wachtürme. Die Zollfeste **Weißbrunn** dagegen, an der Straße zwischen Warunk und Eslamsbrück gelegen, stellt ein Bollwerk gegen das Vordringen der Fürstkomturei dar, welche die nicht weit entfernt gelegene Festungsstadt Rauffenberg (siehe Seite 93) erobert hat. Die **Burg Freudensfeld** hingegen ist verkommen und wird weitgehend ignoriert. Sie bietet zwielichtigem Gesindel, auch Ghulen und Untoten, Unterschlupf. **Burg Kaltenstein** ist ein verfluchtes Gemäuer, in dem der Geist des zauberkundigen Ahnherren Tyrion, der in den Magierkriegen sein Schicksal fand, umgeht. Seitdem sowohl Geweihte mit einer Austreibung als auch Nekromanten mit einer Beherrschung scheiterten, heißt es: „Die Götter dulden nur einen Menschen auf Burg Kaltenstein, und der ist bereits tot.“

Die **Trollfesten**, die entlang der Trollpforte den Weg bewachen, sind kolossale, schier unbezwingbare Höhenburgen in den Ausläufern der Schwarzen Sichel und vereinzelt auch der Trollzacken. Die bemerkenswerteste unter ihnen ist **Trutzenburg** in der Nähe der Radrom-Quelle, von der aus man sowohl die Trollpforte als auch das Land am Oberlauf des Radroms, die Grenze nach Transsylvien, beobachten kann. Die Burg wurde wie auch ihre Schwesterburgen Westerklotz und Ostenklotz vor ewigen Zeiten errichtet.



Die **Wasserburg Natternstein** liegt in einem abgetrennten Altturm des Radroms nahe der Uferstraße von Warunk nach Beilunk. Sie verfügt über eine große Vorburg, die vielen Soldaten Unterkunft bieten kann. Aus den Wassern steigen bisweilen seltsame übelriechende Blasen. Dorfbewohner berichten, dass des Nachts Irrlichter aus dem moorigem Uferschilf emporsteigen und Menschen ins Verderben locken. Angeblich sind sie die Geister von ersäuftem Verbrechern.

Auch die **Radromsburg** liegt am Fluss, wenngleich am Oberlauf. Sie ist das Gegenstück zur ehemals tobrischen Zollfeste in Münzenberg, die heute auf transsylvanischem Gebiet liegt. Die Burg fungierte nicht nur als Wachposten, sondern beherbergte als Zollstelle auch Kornspeicher und Schatzkammern.

Von weitem schauen die Zinnen des Wehrturms **Rotenzenn** über die Hügel der gleichnamigen Baronie. Das Gemäuer ist bereits viele Jahrhunderte alt und wurde von einem schlichten Turm immer weiter ausgebaut, so dass es sich fast schon Burg nennen kann. Beherrschendes Merkmal sind jedoch die hohen Zwillingstürme, die auch oben über einen hölzernen Gang miteinander verbunden sind. In den Felsen unter den Türmen von Rotenzenn gibt es ein Kerkergewölbe, in dem schon einige bedeutende Gefangene einsaßen.

WARUNK – DER FELS AM RADROM

Warunk für den eiligen Leser

Einwohner: 3.500 dauerhafte Bewohner, zudem reisendes Waffenvolk und Trossleute

Wappen: Goldener Apfel auf Blau, seit 1032 BF; darin ein rotes Schwert

Herrschaft/Politik: Markgräflicher Besitz, verwaltet durch Wehrvögtin Kajandra von Kohlrunen

Garnisonen: Rondrianer (wechselnd), Markgräfliche Garde (wenig), Söldner (etwa 500)

Tempel: **Rondra**, Boron, Peraine, Phex-Schrein

Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthaus *Am alten Pranger* (Q8/P9/S10), Gasthof *Zum Tor* (Q5/P6/S20), Herberge *Rittersruh* (Q2/P2/S20), Taverne *Eiserne Wehr* (Q5/P6), Taverne *Schwert und Schild* (Q5/P5), Kneipe *Die Verlorenen Spießbrüder* (Q1/P2)

Handel und Gewerbe: Lederwaren, Tuchmacherei, Tabakherstellung, Käseerei

Wichtige Fest- und Feiertage: 22. Rondra (Sankt-Leomars-Tag), 20. Peraine (Befreiungstag); generell viele rondrianische Feiertage, dazu Saat- und Erntefest.

Besonderheiten: Heimat der *Warunker Wichtel* und seit jüngerer Zeit auch der *Wehrheimer Hämmerlinge*.

Stimmung in der Stadt: Je nach aktueller Lage schwankt die Stimmung zwischen grimmiger Entschlossenheit und dem Mut der Verzweiflung. Ausgelassenheit und Fröhlichkeit sind seltene Phänomene.



“Wie lang ist es her, das Bäume unsere Straßen säumten, Sträucher betörenden Duft in der Stadt verbreiteten und die leuchtenden Blütenpracht uns Labsal spendete? Zuviel beinerne Düsternis hat über Warunk gelegen und ist tief ins Mark aller gezogen ... bis mit strahlender Rüstung und schallenden Posaunen das Schwert der Schwerter endlich den Dunkelsinn aus dem Mauern vertrieb.”

—die alte Renja, starrsinnige Marktfrau aus der Unterstadt Warunks

Die aus einer alten Siedlung der alhanischen Könige entstandene Stadt Warunk, einst eine pittoreske Stadt des Mittelreichs, hat in den letzten zwanzig Jahren viel Leid durchlebt. Von den Schwarzen Horden des Dämonenmeisters Borbarad erobert, geknechtet vom untoten Drachen Rhazzazor und seinen Menschenjägern, verlor Warunk einen Großteil seiner Bevölkerung durch Flucht oder Tod. Familien wurden zerrissen, alte Traditionen und Stammbäume erloschen. Unter dem Schutz der göttlichen Löwin Rondra steht Warunk nun vor einem Neuanfang, aber Grund zur Euphorie gibt es dennoch keinen: Noch befinden sich die Ländereien im Umkreis vieler Meilen in den Händen finsterner Despoten und Frevler. Wer in Warunk lebt, dessen Unerschütterlichkeit wird tagtäglich auf die Probe gestellt.

BOLLWERK GEGEN DIE FINSTERNIS

Nach der Befreiung der Stadt durch Rondras Hand zieht Warunk als Stätte des Glaubens viel Kriegsvolk an. Jaakon von Turjeleff, Meister der Senne Mittellande, hat Warunk zum neuen Zentrum der Senne ernannt und lebt dauerhaft in der Oberstadt. In seinem Gefolge sind viele Geweihte und Laiendiener der Rondra in Warunk heimisch geworden – hehre Streiter gegen die Finsternis, die den alltäglichen Kampf gegen die Kreaturen und Monstrositäten des Umlandes als Ehre und als Dienst an den Göttern begreifen.

Auch eine Vielzahl von Söldnern hat Warunk als zwischenzeitliche Heimat genommen. Sie treibt die Aussicht auf lohnende Kämpfe, denn Markgraf Sumudan zahlt nicht schlecht – ihm bleibt keine andere Wahl als sich ein Söldnerheer zu halten, denn die Bevölkerung Warunks ist derart dezimiert und ausgemergelt, dass eine Bürgerwehr einem ernsthaften Angriff nicht standhalten würde. Viele Söldner sind raue Gesellen mit Kriegserfahrung, nicht wenige hoffen auch, durch den Kriegsdienst hier Vergebung für frühere Untaten zu erhalten.

Und so ist in die einstmals beschauliche Stadt eine Atmosphäre des Krieges eingezogen. Laut lärmend feiern Rondrianer wie Söldner erfolgreiche Gefechte, ziehen in Triumphzügen durch die Straßen. Bier und Schnaps fließen dann in Strömen, und oft kommt es im Zuge dieser Feierlichkeiten zu Streit und Kampf.

Ein besonderer Brauch hat sich in letzter Zeit etabliert: Die Warunker gelten als eifrige Trophäensammler. Wer einen Gegner bezwungen hat, trägt mit Stolz ein Zeugnis des Erfolges heim und zeigt es herum. In vielen Tavernen der Stadt finden sich Sammlungen von bisweilen bizarren bis furchterregenden Trophäen, die die Stammgäste von Gefechten aus dem Umland heimgebracht haben. Zwischen den Söldnerhaufen und sogar den Rondrianern gibt es sogar eine erbitterte Konkurrenz um die Menge der Kriegsbeute. Im Schatten dieser Entwicklung leben Trophäendiebe und Betrüger, die sich mit ‘falschen Federn’ schmücken; beides gilt als große Ehrenschande.



Geschichtlicher Überblick

Vorzeit: Das *Omegatherion*, die 'Vielleibige Bestie', wird vom Dämonensultan geschaffen. Ein Teil dieser Kreatur lebt in der Tiefe des Warunker Molchenbergs.

Um 1500 vor BF: Gründung der Siedlung *War'Hunk* durch die Alhanier etwas nördlich der jetzigen Lage.

Um 300 vor BF: Erste urkundliche Erwähnung einer bosparanischen Befestigungsanlage auf dem Warunker Molchenberg.

Um Bosparans Fall: Der Magier und Drachenforscher *Pher Drodont* baut natürliche Höhlen und Spalten im Molchenberg zu einem Laboratorium aus.

855 BF: Das Geschlecht der Bregelsaums besteigt den Grafenthron. Die Herrscher zeichnen sich durch vielfältige kulturelle Interessen aus, gründen eine Bibliothek, eine Philosophenschule und einen botanischen Garten im Burghof.

996 BF: Dämonenplage im Burggarten. Die Katakomben werden versiegelt. **1005 BF** finden Helden die Ursache der Plage in den Gewölben des Burgberges und besiegen den *Nachtdämon*.

16. Efferd 1020 BF: Die *Invasion der Verdammten*. Warunk wird von den Heerscharen Borbarads regelrecht überrannt. Nach dem Tod des Dämonenmeisters **1021 BF** behauptet der Schwarze Drache Rhazzazor die Herrschaft über die Stadt und errichtet ein Schreckensreich der Nekromantie.

Peraine/Ingerimm 1027 BF: Rhazzazor verschleppt Reichsregentin Emer nach Warunk und kettet sie an die *Goldene Pyramide*.

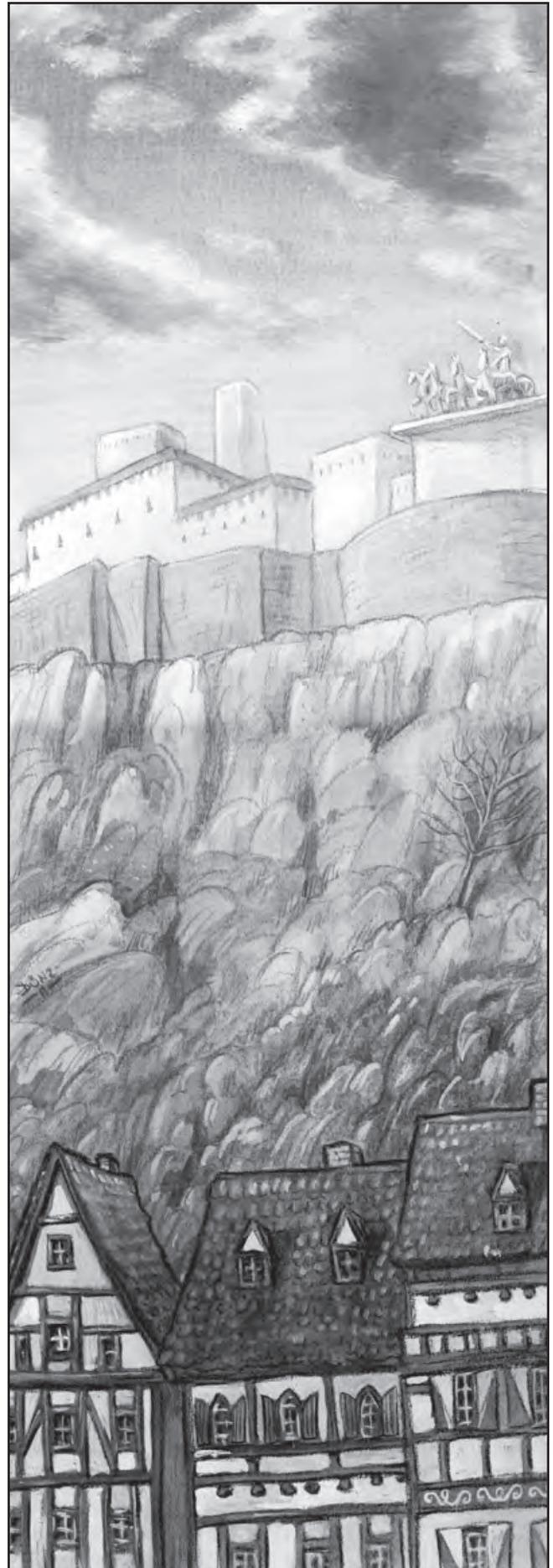
Phex 1028 BF: Vernichtung Rhazzazors in der *Schlacht der Drei Kaiser*. Ein kaiserlicher Heerzug, vom Siegestaumel berauscht, erreicht Warunk, wird aber aufgegeben. Der *Nekromantenrat* tritt die Nachfolge des Schwarzen Drachen an.

Boron 1031 BF: Nach dem Ende des 76. Donnersturmrennens sendet Rondra den Heiligen Leomar mit dem Donnersturm nach Warunk. Einem göttlichen Blitz gleich fährt er in das *Omegatherion* und vernichtet die unheilige Kreatur. Emer wird erlöst, zahlreiche Gebäude werden zerstört.

Peraine 1032 BF: Die Rondra-Kirche bläst zum Sturm auf Warunk. Die *Posaunen von Perricum* bringen die Verteidigungsmauern zum Einsturz. Der Nekromantenrat wird zersprengt und die überlebenden Mitglieder aus der Stadt vertrieben.

DIE ENTVÖLKERTE STADT

In seiner besten Zeit direkt vor der *Invasion der Verdammten* wohnten über 10.000 Menschen in Warunk, dicht gedrängt in kleinen Fachwerkhäusern auf dem Plateau des Molchenberges. Zwölf Jahre Schreckensherrschaft haben die Stadt weitgehend entvölkert. Wer nicht schon vor Borbarads Kriegshorden geflohen war, nahm angesichts der nekromantischen Herrscher Reißaus oder fiel ihren Menschenjägern in die Hände. Der *Endlose Heeruum* rekrutierte zahllose Bürger. Wer konnte, flüchtete mit Hab und Gut und notfalls auch ohne nach Men-





dena, wo zwar auch Despotie herrschte, doch wenigstens nicht untote Kreaturen das Leben bedrohten. Nach dem Zerbrechen des Belagerungsringes um Beilunk fanden auch größere Flüchtlingszüge nach Süden über den Radrom statt.

Mit dem Eintreffen der Rondrianer und des Markgrafen Sumudan beginnt die Bevölkerungszahl wieder zu wachsen, doch noch sind die meisten der Häuser Warunks unbewohnt und verfallen zunehmend. Niemand weiß, was sich hinter den Türen und Fensterläden dieser Häuser noch für skelettierte Schrecken verbergen.

Wer heute durch die Straßen Warunks streift, findet ganze Gassen verlassen vor, trifft nur selten auf andere Menschen und kann nicht darauf hoffen, dass Nachbarn oder Büttel bei einem Alarmruf schnell zur Stelle sind.

HERRSCHAFT UND GESETZ

Nach den Jahren des Exils ist das Geschlecht derer von Bregelsaum nach Warunk zurückgekehrt. *Sumudan von Bregelsaum* (siehe Seite 85) wurde nach dem Verzicht seines Vaters zum neuen Markgrafen ernannt und residiert im Neubau der Burg auf dem Molchenberg. Die Stadt Warunk gehört zum Besitz des Markgrafen, wird aber durch eine Vögtin verwaltet. Die Löwenritterin Kajandra von Kohlrunen trägt den Titel *Wehrvogt* und ist Herrin über die Tore, die Mauer sowie alle Gardisten der Unterstadt und der Burg. Zudem erlässt sie Verordnungen die Stadt betreffend, hält Wehranlagen und Straßen instand und ist oberste Richterin. Ihr nachgeordnet ist der *Zinsvogt* Corleis Honorald, der die Stadtkasse und die Bürgerlisten führt, Steuern, Abgaben und Zölle erhebt, Marktgenehmigungen ausspricht und dem Marktgericht vorsitzt. Zu seinen weiteren Aufgaben gehört die Wasser- und Nahrungsversorgung, er ist für die Einlagerung von Getreide verantwortlich und bestimmt Schlachtquoten. Nur das Erscheinen des so genannten *Schwarzen Vogtes* sorgt bei den Bürgern für noch größere Sorge als das der beiden Vorgenannten, denn seine Aufgaben sind besonders unangenehm. Immer wenn in der Stadt eine Geistererscheinung gesichtet wurde, wenn es einen Knochenfund gibt oder ein anderes grauenvolles Geheimnis aus der Zeit des untoten Drachen ans Tageslicht kommt, wird der Schwarze Vogt, Tempelvorsteher Golgorian, gerufen, der sich um diese finsternen Hinterlassenschaften kümmert.

In Warunk herrscht das Kriegsrecht, außer Kraft gesetzt werden die verschärfsten Regulierungen erst, sollten weite Teile der Markgrafschaft dem Griff der finsternen Schergen entrungen sein. Zu den wesentlichen Verordnungen gehören eine verschärfte Kontrolle an den Stadttoren, eine Registrierungspflicht für Männer und Frauen in waffenfähigem Alter, die Pflicht, eine Waffe und einen Harnisch zu besitzen, eine frühe nächtliche Sperrstunde und das Eilgerichtsverfahren.

Alle drei Vögte besitzen weitreichende Entscheidungsgewalt innerhalb ihrer Aufgabenbereiche, Markgraf Sumudan, der als nicht besonders autoritär gilt, ist faktisch entmachtet. Auch in Belangen, die über die Stadtgrenzen hinausgehen, zieht er seine drei Vögte ins Vertrauen.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Die Stadt ist komplett auf zwei Plateaus des großen Kalkfelsens namens *Molchenberg* an einer Biegung des Radroms errichtet worden.

In **Hochwarunk**, der Oberstadt, ist kaum ein Stein auf dem anderen geblieben. Die wenigen Gebäude, die weitgehend unbeschädigt geblieben waren, wurden im Zuge des Neubaus der Residenz und der Kasernen niedergerissen. Es wird noch einige Jahre dauern, bis die Bauten allesamt fertig gestellt sind. Auf der dieser Spielhilfe beiliegenden Stadtkarte finden Sie jedoch bereits die finale Architektur abgebildet, damit der Plan langfristig genutzt werden kann.

Anstatt das frühere Schloss neu aufzubauen, entschieden sich die Baumeister für einen kompletten Neuanfang. Um seiner Rolle als Bollwerk umgeben von Feinden gerecht zu werden, wird der gesamte Komplex als zusammenhängende Befestigungsanlage errichtet, die im Notfall auch den Bewohnern der Stadt eine Zuflucht bieten kann. Das **Burgtor (1)** ist ein massiver Doppelturm mit Zugbrücke und doppeltem Fallgitter und stellt Angreifer vor eine schier unlösbare Herausforderung.

Garnison des Streiter Rondras (2)

Die Unterkünfte für reisende Priester, Pilger, Laiendiener und Ordenskrieger bestehen aus einer Reihe ehemaliger Stadthäuser. Auf Grund ihrer Lage nahe des Burgtores und der Basteien wurden sie kurzerhand requiriert – von den ursprünglichen Besitzern waren ohnehin nur noch wenige am Leben.

Die Bewohner leben relativ komfortabel, obwohl die Schlafräume eng mit Pritschen ausgestattet wurden. Die früheren Besitzer gehörten zu den wohlhabendsten Familien Warunks und genossen daher im Großen wie im Kleinen den Luxus. Dazu gehören etwa zahlreiche Kamine, die fast jeden Raum beheizen können, breite Treppen, Latrinen und Waschräume.

Taverne Eiserne Wehr (3)

In einem Keller der Häuser befindet sich die einzige Gaststube der Oberstadt. Die *Eiserne Wehr* ist fest in der Hand der Waffenknechte und Rittersleute, hier finden sich tagtäglich die Mitglieder der Garde sowie rondrianische Streiter ein, um gemeinsam ein Bier zu heben. Da viele Besucher gerne nach ihrem Wachdienst einkehren, um sich aufzuwärmen, ist die Taverne durchgehend geöffnet, auch während der Nachtstunden, wofür sie eine Ausnahmegenehmigung erhalten hat. Die Stammgäste haben gar einen inoffiziellen 'Schankdienst' eingerichtet, um den Betreiber *Gorbald Radromtal* zu entlasten. Daher stehen oft die Gäste selbst am Zapfhahn und müssen eindrucksvolle Forderungen ihrer Saukumpane nach Lokalrunden zurückweisen.

Die Kundschaft ist eine eingeschworene Gemeinschaft, es gibt zwei verschiedene Stammtische, die jederzeit freigehalten werden, selbst wenn die niedrigen Kellerräume zum Bersten gefüllt sind. Auswärtige Gäste werden misstrauisch beäugt, außer sie sind offenkundig als Krieger oder ähnliches Waffenvolk zu erkennen – dann spendiert man ihnen gerne das erste Bier und hört sich ihre Reisegeschichten an.

An den Wänden hängen hölzerne Zierschilder mit den Wappen der in den Garnisonen lebenden Wehrhaufen. Die Kundschaft hier hält sich für etwas Besseres als das Pack, das in *Schwert und Schild* und den *Verlorenen Spießbrüdern* zu finden ist.



Palast des Sennemeisters (4)

Der Palast des Meisters der Senne Mittellande, *Jaakon von Turjeleff*, liegt etwas abseits, eingerahmt von den Unterkünften der rondrianischen Streiter und dem großen Leomars-Standbild. Errichtet wurde er auf einer Felspalte, die durch die Vernichtung des Omegatherions in den Berg gerissen worden war – es hat mehrere Monde gedauert, diese Spalte mit Bauschutt zu verfüllen und den Grund zu stabilisieren, um erneut ein Gebäude darauf errichten zu können.

Sankt-Leomars-Tempel (5)

Der Rondra-Tempel Warunks ist das beherrschende Gebäude der Oberstadt. Nicht strahlende Schönheit zeichnet ihn aus, sondern beeindruckende Wehrhaftigkeit. Als großer grauer Klotz mit kleinen Fensterscharten, Wehrzinnen und dicken Mauern thront er auf der Kante zur Unterstadt, als Zeichen des Schutzes.

Durch eine massive Pforte betritt man die Altarhalle, die ohne unnötigen Schmuck und Zierrat auskommt. In Ermangelung einer Statue hängt ein gewaltiges Banner, welches die Himmelsleuin in voller Wehr zeigt, an der Stirnwand hinter dem Altar. Die Wände sind kahl, zwei ebenfalls durch schmale und stabile Tore gesicherte Zugänge führen in die Unterkünfte und Sakralräume. Im oberen Stockwerk befindet sich ein umlaufender Gang, von dem aus Verteidiger Eindringlinge im Altarraum attackieren können.

Über eine der Türen, die *Pilgerpforte*, gelangt man auf eine Seitenbastion. Dort hat man einen guten Blick auf die Stadt und auf den Palast des Sennemeisters. Auf einem Podest der Seitenbastion fertigen Bildhauer aus gewaltigen Marmorblöcken ein **Ehrenmal (6)**, es wird den Heiligen Leomar in wilder Fahrt auf dem Donnersturm zeigen.

Markgräflische Residenz (7)

Auch der Palast des Markgrafen Sumudan ordnet die Repräsentativität der Wehrhaftigkeit unter. Licht fällt vor allem durch die Fenster zum Innenhof in die Zimmer, denn nach außen weisen auch hier nur schmale Scharten.

Die Nüchternheit des Baus hat noch einen anderen Grund: Durch die vielen Jahre der Vertreibung ist die markgräflische Kasse nahezu leer, und Sumudan ist nicht der Tyrann, der den Untertanen hohen Steuern auferlegt, um seinem Palast eine hübsche Wandelhalle zu gönnen. Daher leben die Bewohner des Palastes äußerst bescheiden, was auch Besucher bei Audienzen und Empfängen sofort feststellen.

In den Seitenflügeln befinden sich linkerhand die Wirtschaftsräume und Kammern des Gesindes und rechterhand die Kanzlei. Geplant ist ebenfalls die Wiedererrichtung einer Bibliothek

mit den Schwerpunkten Philosophie und Botanik, zu Ehren der Ahnen des Hauses Bregelsaum. Sumudans Vater und Vorgänger auf dem Thron, Abt Throndwig vom Dreischwesternorden, hat bereits angekündigt, um Bücherspenden bitten zu lassen und will als großes letztes Lebenswerk höchstselbst ein botanisches Werk verfassen.

Die **Garnison der Markgräflichen Garde (8)** ist mit Wehrgängen mit der Residenz verbunden.

Kloster der drei guten Schwestern (9)

Der frühere Markgraf Throndwig gründete im Exil den *Orden der drei guten Schwestern von den Feldern*. Diese Laiengemeinschaft, die den Göttern Travia, Peraine und Tsa gleichermaßen huldigt, hat sich zur Aufgabe gesetzt, karges Land urbar zu machen sowie neue Siedlungen zu errichten und hat insbesondere in der Rückgewinnung des verdorbenen Landes in Schwarz-

tobrien einen Glaubensinhalt gefunden. Zumeist finden sich die Ordenshäuser auf dem Lande, aber Markgraf Sumudan ließ es sich nicht nehmen, dem Orden seines Vaters ein Haus auf dem Burgberg zu errichten.

Das Kloster fungiert in erster Linie als Pilgerherberge, in der auch reisende Geweihte einkehren, die die Äcker des Umland segnen. Einige ältere Ordensmitglieder haben hier ihren Ruhesitz gefunden, um sich in den letzten Lebensjahren mit spiritueller Meditation und der Pflege des Burggartens zu befassen.

Im Klostergebäude befindet sich der öffentlich zugängliche **Peraine-Tempel** der Stadt. Vor allem die Bauern und Viehzüchter der Umgebung kommen

hierher, um den Segen für die Ernte und das Vieh zu erbitten, da die Tempel auf dem Land zu oft Opfer marodierender Banden wurden. Geschmückt ist der Gebetsraum mit allerlei bäuerlichem Schmuckwerk – Korbflechteien und gemusterte Tuche.

Burggarten (10)

Der Burggarten – oder Klostergarten, wie man ihn heute auch nennen könnte – war das große Lebenswerk des früheren Markgrafen Throndwig. Er wollte jede bekannte Pflanze Aventuriens sammeln und in seinem Garten pflegen. Die Jahre der Schreckensherrschaft haben den Garten weitgehend verwüstet, so dass er beinahe komplett neu angelegt werden musste.

Der Garten beherbergte vor vielen Jahren ein schreckliches Geheimnis. In einer seltenen Pflanze hatte sich der *Nachtdämon* eingenistet, der bei den Palastbewohnern für Angst und Schrecken gesorgt hatte. Noch heute soll er umher gehen und widersetzt sich jeder Austreibung, weswegen man einen Teil des alten Gartens schlicht ohne Zugang ummauerte. Der Wachdienst an diesem Ende der Burgmauer gilt als Bestrafung (👁️ 214 A).





Die Höhlen des Berges

Im Molchenberg gibt es eine schier unüberschaubare Vielzahl von natürlichen Höhlen und in den Berg getriebenen Kammern. Ein Geflecht aus Schächten, Felsspalten und Tunneln verbindet diese Räumlichkeiten, und noch gelang es niemandem, dieses Wirrwarr zu kartographieren – einige gaben auf, andere wurden wahnsinnig oder verschwanden in den Tiefen des Berges (👁️ 214 B).

Einige leicht zugängliche Höhlen werden im Kriegsfall als Kasematten verwendet und bieten den Bewohnern der Unterstadt eine karge Zuflucht. In andere Höhlen werden Vorräte eingelagert – die Zugänge zu den unbekanntesten Teilen des Berges wurden zugemauert.

Die **Unterstadt** Warunks liegt auf einem Plateau etwa 30 Schritt über den Wassern des Radroms. Sie ist mit einer Stadtmauer umgeben, wo des Berges Flanke sie nicht zu schützen vermag. Der Platz ist knapp auf dem Plateau, und so wurden die Fachwerkhäuser dicht an dicht gebaut, oft mit drei oder gar vier niedrigen Stockwerken. Manche Gassen sind so schmal, dass kein Karren hindurchpasst. Daher verdingen sich einige Bewohner der Stadt als Lastenträger für Brennholz, Getreidesäcke und andere schwere Versorgungsgüter. Wer es durch eigener Hände Arbeit zu etwas gebracht hat, erwirbt einen Esel oder ein Maultier.

Von der pittoresken Sauberkeit, die Reisende früher an Warunk schätzten, ist vielfach nichts mehr zu sehen. Der harte Kampf ums Überleben fordert seinen Tribut, außerdem sind viele Häuser heute unbewohnt. Dennoch ist der sprichwörtliche Fleiß der Warunker überall zu spüren, auch in entbehrungsreichen Zeiten sieht man Bürger, die Fassaden schrubben, die Dachschindeln freikratzen oder den Unrat auf der Stiege kehren. Mit besonderem Stolz malen sie sogar die Hausnummern, die in Warunk jedes Gebäude schmücken, an die Wände, es entwickelt sich sogar ein künstlerischer Wettstreit zwischen Nachbarn.

Die Tugend des Fleißes kommt nicht von ungefähr. *Warunker Wichtel*, putzige Koboldwesen mit Eichhornschweif und Federhut, gehen den arbeitsamen Bürgern der Stadt helfend zur Hand und treiben Streiche mit Faulenzern und Schmutzfincken. Den Handwerkern der Stadt bekannt sind die *Wehrheimer Hämmerlinge*, die einst in der eisernen Stadt des Mittelreichs lebten. Sie unterstützen ehrbare und fleißige Meister und Gesellen mit ihrer Arbeit und vermögen es, Werkstücke 'über Nacht' fertigzustellen (👁️ 215 A).

Herberge Rittersruh (13)

Mehr als den imposanten Namen hat die Herberge nicht zu bieten, sie ist vielmehr eine billige Absteige für abgebrannte Reisende und Mietlinge. Daher finden sich tagtäglich Söldnerwerber vor der Tür ein, die lautstark die Vorzüge ihres Banners preisen.

Tempel des Seelenfriedens (14)

Der Boron-Tempel Warunks zog in das ehemalige Haus des Praisos, welches von den Dämonenknechten entweiht worden war. Zur Zeit des untoten Drachen wurde der eindrucksvolle Hallenbau mit der großen Kuppel als 'Siechen- und Gebeinhaus' genutzt. Kranke wurden hier jedoch nicht gesund ge-

pfligt, sondern zum Sterben zusammengepfertcht, damit man ihre Kadaver anschließend erheben konnte.

Besucher erschrecken beim Betreten des Tempelraums, denn sie befinden sich inmitten eines 'Ossariums', einer Beinhalle. Überall stapeln sich menschliche Knochen und Schädel mau-erhoch. Hier wird jedoch keinen morbiden Ritualen gefrönt, der Tempelvorsteher *Golgorian* bestattet aus Zweckmäßigkeit und Furcht vor nekromantischer Schändung unbewachter Boronanger alle Gebeinfunde hier im Tempel selbst, einem geweihten Ort. Mit Mörtel errichtet er Mauern aus Knochen, die aus der großen Andachtshalle ein Labyrinth machen. 'Wer den Herrn Boron finden will, muss sich mit ihm auseinandersetzen. Auch das Leben ist kein gerader Weg', lautet seine Maxime.

Verstorbene werden dagegen im Höhlensystem des Burgberges zur Ruhe gebettet. Dies war auch früher die bevorzugte Bestattungsform, doch die Katakomben wurden von den Nekromanten Rhazzazors begierig geplündert. Mit etlichen heiligen Schutzzeichen will man nun ruhelose Seelen und verderbte Grabräuber fernhalten. Der **Zugang zu den Katakomben (15)** liegt nahe des Tempels.

Kneipe Die Verlorenen Spießbrüder (16)

Bereits von weitem hört man das laute Gegröle, das die Gäste der *Verlorenen Spießbrüder* regelmäßig anstimmen. Ein invalider Veteran des gleichnamigen Söldnerbanners, welches inzwischen aufgelöst wurde, gründete die Kneipe, die vor allem simple Waffenknechte, die nichts zu verlieren haben, zu ihren Besuchern zählt. Prügeleien sind an der Tagesordnung, das Bier wird gestreckt und der Schnaps ist gefährlicher Fusel. Dennoch halten die Stammgäste eingeschworen zusammen, neue Gesichter werden bisweilen offen feindselig aus der Kaseschemme herausgedrängt. Mit der Kundschaft der *Schwert und Schild* und der *Eisernen Wehr* gibt es häufig Ärger. Die Söldnerbanner, die diese Kneipe ihr Zuhause nennen, sind berüchtigt für ihre blutrünstigen Trophäen. Überwundene Gegner werden bisweilen skalpiert, besiegten Untoten raubt man die Schädel und stellt sie aus.

Taverne Schwert und Schild (17)

Die Taverne *Schwert und Schild* ist eine Traditionsgaststätte an der Marktstraße. Schon vor hundert Jahren trug eine Gaststube diesen Namen. Doch erst nach der Befreiung von den Nekromanten wurde sie wieder eröffnet – ein Detail, das die Wirtin *Hanka Werrenholm* nur zu gerne vergisst.

Schon damals war die Taverne beliebt bei den Söldnern Warunks, die der Markgraf unterhielt, weil er sich kein festes Heer leisten wollte. Heute kehren hier vor allem diejenigen Waffenknechte ein, die in der Stadt verwurzelt sind oder Warunk als eine Art Heimat betrachten. Von den rauflustigen *Spießbrüdern* werden sie oft gehänselt und provoziert. Der Schankraum ist reichhaltig und bunt mit Trophäen geschmückt, einige der Ausstellungsstücke sehen ziemlich alt aus und sollen über 150 Jahre alt sein, als die Warunker ein Heer der Beilunker bis zum letzten Mann aufrieben.

Die Familie Werrenholm braut ihr eigenes Bier und besitzt eine Schnapsbrennerei. Beide Erzeugnisse werden in der Taverne ausgeschenkt und auch an Händler verkauft.





Gasthaus Am alten Pranger (19)

Nach der Schließung des ehemals besten Hauses *Zum Kaiserdrachen* hat sich seit der Herrschaft Rhazzazor über Warunk der *Alte Pranger* als bevorzugte Adresse für ein gutes Essen und eine komfortable Übernachtung etabliert. Seinerzeit logierte hier die *Loge der Hoflieferanten*, die dem zunehmend verfallenden Drachen das benötigte Lebenselixier Theriak beschaffte. Nach der Befreiung Warunks hat ein berühmter Sohn der Stadt die Leitung übernommen: *Halbrecht Plötzbogen*, ehemals Besitzer des bekannten Bankhauses, beschloss nach dem Verlust des Familienerbes, ein neues Gewerbe zu eröffnen. Ihm gehört auch der Gasthof *Zum Tor*.

Innerhalb kürzester Zeit erwarb sich vor allem die Küche des *Alten Pranger* einen hervorragenden Ruf. Dies ist nicht zuletzt der Verdienst des bornländischen Kochs *Perjew Firunsnacht*, der sicherlich auch in Gareth oder Vinsalt arbeiten könnte (☞ 215 B).

Die Philosophenschule (20)

Ein Zeichen für die Rückbesinnung auf alte Tugenden ist die Wiedereröffnung des philosophischen Zirkels, für den Warunk einst bekannt war. Das zweistöckige Haus am Marktplatz ist leicht zu erkennen, wird die am Giebel angebrachte Hausnummer 20 doch durch das Bild eines Ikosaeders kunstvoll eingerahmt.

Die Philosophenschule ist ein persönliches Anliegen des Markgrafen, der mit der Wiedereröffnung seine Ahnen ehren will. Der Wehrvögtin ist sie hingegen ein Dorn im Auge, zog doch früher der Warunker Philosophenkreis allerlei Freigeister an, die andernorts zu den Noioniten gebracht worden wären. Da die heutigen Zeiten nicht wirklich zur Philosophie einladen, beschäftigt man sich hier vor allem mit der Volksbildung und lehrt Lesen, Schreiben, Arithmetik und Geometrie.

Orgulf Boringers Schmiede (21)

Orgulf durchlebte albraumhafte Jahre, seine Frau wurde von Borbarads Schergen entführt und ermordet, er selbst zündete seine Werkstatt an, um unterzutauchen, und schlug sich jahrelang als Knochensammler durch. Mit Hilfe der Hämmerlinge konnte er seine Schmiede wieder errichten und gilt gegenwärtig als bester Waffenschmied der Stadt. Der Nachschub mit Rohstahl ist jedoch ein großes Problem, so dass bisweilen wochenlang die Esse kalt bleibt.

Magierturm/Botendienst (22)

Im alten Magierturm lebt seit einigen Jahren die Großfamilie *Grabensalb*, die aus dem Umland Warunks stammt. Die Grabensalbs haben im obersten Stock des Turms einen Taubenschlag eingerichtet und können Nachrichten mit Perricum, Gareth oder Ilsur austauschen. Markgraf wie Sennemeister nutzen bisweilen den Botendienst, wenn ihnen keine eigenen Reiter zur Verfügung stehen. Zudem verkaufen die Grabensalbs abgerichtete Wachhunde und bieten einfache alchemistische Erzeugnisse an, die mit dem im Turm befindlichen Labor hergestellt werden. Dieser Geschäftssinn ist den Nachbarn suspekt, die Grabensalbs greifen daher oft auf Ortsfremde zurück, wenn sie einen Auftrag zu vergeben haben.

Gasthof Zum Tor (23)

Der geräumige Gasthof ist für Reisende aus dem Osten die erste Anlaufadresse, befindet er sich doch in direkter Tornähe, noch vor der Durchfahrt in die eigentliche Stadt. Wie auch die umliegenden Häuser sind sowohl das Gasthaus als auch die Stallungen und die Remise als Wehrgebäude ausgelegt, mit schmalen Fensterschlitzern und dicken Mauern, um durchbrechende Feinde eine Zeitlang aufhalten zu können.

Auch wenn die Handelswege zu den Beilunker Bergen und nach Mendena abgestorben sind, so finden sich doch regelmäßig Händler mit ihren Waren am Gasthof ein. Angeblich muss man hier nur die richtigen Leute dezent fragen, um selbst exotische Handelswaren erwerben zu können (☞ 215 B).

Wer Warunk in westlicher Richtung verlässt – durch das Burgtor oder das Radromtor der Unterstadt – muss einen Serpentinweg hinunter marschieren und erreicht den **Grauwald (24)**, ein verwünschtes Gehölz, welches sich energisch allen Rodungsversuchen widersetzt und sogar den winterlichen Holzschlag auf wundersame Weise jedes Jahr wieder aufforstet. Dichtes Dornengestrüpp verhindert ein tieferes Eindringen in das Gehölz. Nur mit Mühen kann man verhindern, dass die Straße, die am Rande des Grauwaldes Richtung Eslamsbrück führt, gänzlich überwuchert wird (☞ 215 C).

Die frühere Reichsstraße nach Wehrheim und Beilunk führt zunächst auf einer **Schwimmbrücke (25)** über den Radrom. Sie wurde erstmals in der Rohalszeit errichtet und trotz mehrfacher Zerstörung stets wieder aufgebaut. Der Fluss ist an dieser Stelle etwa sechzig Schritt breit, die Strömung ist langsam,

WARUNK IM SPIEL

Warunk ist viel mehr als nur eine Stadt. Sie war Symbol der finsternen Herrschaft Rhazzazors. Vom Molchenberg aus, von der Goldenen Pyramide, schickte der untote Drache den Bewohnern der Markgrafschaft Albträume, er hetzte Menschensammler auf die Lebenden und mehrte den Endlosen Heerwurm.

Warunk ist aber auch ein Symbol für die göttlichen Tugenden. Befreit vom Joch der Knechtschaft durch Rondras Hand, steht die Stadt für den Sieg der Götter über die Dämonen. Dabei liegt Warunk inmitten von Feindesland, in den verlassenen und verfallenen Dörfern des Umlandes verstecken sich noch zahlreiche üble Kreaturen vor dem Tageslicht, begierig der Möglichkeit harrend, Reisende und Späher zu überfallen.

Die Bewohner der Stadt sind sich dieser Lage bewusst und verteidigen entschlossen ihre Heimat. Das Eingreifen Rondras hat ihnen neuen Mut geschenkt. Von Warunk aus stoßen immer wieder einzelne Kriegshaufen ins Hinterland vor, um einen Nekromanten zu jagen, eine heimtückische Menschenfängerbande zu vertreiben oder eine Gruppe Untoter zu vernichten.

So steht die Stadt auf dem Molchenberg als eine Bastion des Glaubens, sowohl für göttergläubige Helden als auch für die finsternen Schurken der Umlande. Für die einen ist sie Zuflucht, Rettung oder Heimat, für die anderen das verhasste Ziel sinistrierer Umtriebe.



so dass die Schwimmkörper milde auf und ab schwanken. Auf der Brücke sitzen bisweilen Angler, die ihre Ruten in den Strom hängen.

Der Weg nach Osten begleitet den Radrom bis zu seiner Einmündung. Verlässt man morgens das Stadttor, so erreicht man am Nachmittag den **Katarakt des Todes (26)**. Schon von weitem hört man ein dumpfes Rauschen und Brausen. An dieser Stelle ist der Radrom auf 100 Schritt Breite angeschwollen und stürzt in einem gewaltigen Katarakt die *Warunker Platte* hinunter und wendet sich endgültig nach Süden. Kein Schiff kann diese Stelle passieren, Wanderer müssen einen vom Sprühwasser rutschigen und bemoosten Weg hinab nehmen.

An der Klippe des Falls ragt ein Felsen aus den gurgelnden Wassermassen, auf dem ein schwarz verwitterter Turm steht: der **Schädelturn (27)**, dessen Fassade zwei grässliche Fratzen zeigt, von denen eine dem Katarakt zugewandt ist, die andere flussaufwärts weist. Über seine Erbauer ist nichts bekannt, zuletzt diente er dem Magier *Rakolus dem Schwarzen* als Behausung (☉ 215 D).

Der Weg gabelt sich schließlich und führt den Reisenden nach Beilunk oder über Shamaham Richtung Mendena.

PERSÖPLICHKEITEN DER WARUNKEI

SUMUDAN VON BREGELSAUM, MARKGRAF VON WARUNK

Der älteste Sohn (*986 BF, 1,72 Schritt, ergraut, blaue Augen) des früheren Markgrafen Throndwig wurde ganz im Sinne der Familie aufgezogen. Anstatt ihn das Waffenhandwerk erlernen zu lassen, wie die meisten anderen Sprösser von Baronen, Grafen und Herzogen, wurde der blasse Sumudan von berühmten Hoflehrern unterrichtet, die der Markgraf eigens nach Warunk holte. Denn im Grafenhouse derer zu Bregelsaum gab es noch keinen hervorragenden Krieger, aber berühmte Gelehrte und Handwerker. So war Vater Throndwig ein begeisterter Botaniker, Großvater Karloff ein Philosoph, und auch ältere Generationen hielten Kunst, Bildung und auch das Handwerk in hohen Ehren, wovon der Wandteppich ein Zeugnis ablegt, der von einem Ahnen des Hauses in mehrjähriger Arbeit selbst gefertigt wurde (und im Trubel der letzten Jahrzehnte zu einem verschlissenen Fetzen verkommen ist).

Sumudan erwies sich als kluger Kopf und wurde nach Punin zu gelehrten Doctoren geschickt und verbrachte sogar einige Jahre in Vinsalt und Methumis, wo er die Heilkunst erlernte. Als die Invasion der Verdammten seine Heimat überfiel, befand er sich weit entfernt und traf mit seinem Vater erst im Garether Exil wieder zusammen. Throndwig übergab ihm dort die Herrschaft über die Markgrafschaft, um sich seinem *Orden der drei guten Schwestern von den Feldern* zu widmen. Der Fingerzeig Rondras, mit dem sie ihre Streiter nach Warunk schickte, war auch für Sumudan das Signal, mit einem Söldnerheer aufzubrechen. Obwohl er der rechtmäßige Herrscher des Landes ist, steht er im Schatten des entschlossenen Sennemeisters Jaakon von Turjeleff.

Es ist nicht Sumudans Eigenschaft, im Vordergrund zu stehen. Er teilt das geruhsame und friedliebende Gemüt seiner Ahnen und fühlt sich mit der Rolle eines Kriegsfürsten sichtlich unwohl. Dafür aber kann er als einer der gebildetsten Menschen

der Warunkei gelten und versucht, mit seinem Wissen zu helfen, wo es möglich ist. Für die anstehenden kriegerischen Aufgaben erweist sich Sumudan als phlegmatisch und unbedarft, versucht aber mit seinen Kenntnissen zu helfen, wo es geht. Er ist eher Ratgeber als Akteur.

Kurzcharakteristik: brillanter Medicus und Anatom, meisterlicher Gelehrter, kompetenter Staatsmann
Herausragende Eigenschaften: KL 16, KO 10; Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gutes Gedächtnis
Wichtige Talente: Anatomie 19, Baukunst 13, Pflanzenkunde 9, Rechnen 15, Staatskunst 11, Heilkunde Gift 14, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Wunden 19
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

JAAKON ZIRKISNIAK VON TURJELEFF, MEISTER DES BUNDES DER SENNE MITTELLANDE

Im Bornland geboren, wuchs Jaakon von Turjeleff (*975 BF, gedrungene Gestalt, graubrauner Bürstenschneid, durchdringende Befehlsstimme) im Mittelreich auf, wo er an der Kriegerakademie von Wehrheim ausgebildet wurde. Die Berufung in den Dienst Rondras ereilte ihn erst im Laufe seines Kriegerdaseins. Nach seiner Spätweihe stieg er als Jaakon Zirkisnjak (Alaani: Kirchenschild) von Turjeleff – seinen Familiennamen zog der Bornische dem seines Weiheortes Gareth stets vor – zügig in der Kirchenhierarchie auf und bekleidete zuletzt gar das Amt des Siegelbewahrs. Dieses füllte er – nach einigen Anfangsschwierigkeiten – kompetent und unauffällig aus. Obwohl er kirchenintern zu den Traditionalisten zählt, ist Jaakon von jeher ein Gefolgsmann Aylas von Schattengrund. Da ihm die Einheit der Kirche sehr wichtig ist, erlaubte er es sich nur in privatem Rahmen, Kritik zu äußern. Nach außen hin unterwarf der Bornische sich der Autorität der Matriarchin jedoch ausnahmslos. Seine Erhebung zum Meister der Senne Mittellande war naheliegend und erfolgte sicherlich in dem Ansinnen, die Position des Schwertes der Schwerter innerkirchlich zu stärken.

Nach dem Sieg des Schwertbundes in Warunk verlegte Jaakon seinen Amtssitz von Gareth dorthin, um seine Hauptaufgabe – die Rückeroberung Tobriens – voran zu treiben. In Warunk sieht er sich nicht nur mit den Schrecken des Toten Landes konfrontiert. Die Position des Schwertbundes inmitten einer Vielzahl widerstreitender Interessen zu behaupten, ist ebenfalls eine schwierige Aufgabe. Allen Widrigkeiten zum Trotz fand der Metropolit dennoch Geschmack am Regieren und räumte dem inzwischen heimgekehrten Markgrafen nur widerwillig Platz ein. Dies vor allem, weil er der Ansicht ist, die Herrschaft über Warunk verdiene nur, wer sie im Kampf errungen hat, mithin also die Ronda-Kirche. Bislang unbemerkt – auch von ihm selbst – entfernt Jaakon sich von den Prinzipien seiner Matriarchin und der darin verordneten Neutralität der Kirche. Stattdessen baut er seine Machtposition mit Geschick und einigen Verbündeten stetig aus und ist überzeugt, im besten Interesse seiner Kirche zu handeln.

Jaakon geht völlig im Amt des kriegsführenden Metropoliten und tatkräftigen Machers auf. Seine Tage als oberster Diplo-



mat des Schwertbundes sind dahin, und so bedient er sich wieder der von ihm bevorzugten direkten und militärisch knappen Sprache seiner Jugend. Nach wie vor sieht er sich als loyalen Gefolgsmann des Schwertes der Schwerter, doch ist er der Auffassung, dass die Führung der Senne – vor allem die Warunks – allein seine Sache ist. Einem Gegenüber begegnet der Meister des Bundes üblicherweise respektvoll und – so die Notwendigkeit besteht – diplomatisch, wenngleich er mit persönlichen Ansichten niemals geizt. Vermeintliche Nebensächlichkeiten lösen bei Jaakon spürbare Ungeduld aus.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Regent, brillanter Kirchenkenner und Feldherr

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 16, Jähzorn 6, Arroganz 8

Wichtige Talente: Schwerter 18, Zweihandschwerter 17, Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 12, Staatskunst (Diplomat) 12, Liturgiekenntnis Rondra 18, viele Rondra-Liturgien z.B. Großer Weihesege der Waffe VI, Rondras wundersame Rüstung V, Segen der Heiligen Ardare IV, Segnung der Schlacht V, beidhändiger Kampf I+II, Reiterkampf I+II

DIE VÖGTE WARUNKS

Kajandra von Kohlrungen (*1004 BF, rotbraune Haare, linkes Auge erblindet) ist Wehrvögtin Warunks und somit die heimliche Herrscherin der Stadt. Die junge Adelstochter stammt aus Südtobrien und floh mit ihrer Familie vor Borbarads Horden. Angetrieben von der Sehnsucht, die alten Besitzungen zurückzuerobern, trat sie dem Orden der *Löwenritter* bei und begleitete das Schwert der Schwerter beim Kriegszug nach Warunk. Die resolute Kriegerin gilt als Organisationstalent, sie hat in ihrer noch jungen Karriere mehrfach ihre Fähigkeiten in Verwaltung und Logistik militärischer Unternehmungen unter Beweis gestellt und wurde daher Markgraf Sumudan als Wehrvögtin anempfohlen. Zwar ist sie dem Markgrafen Untertan, und dem theologischen Wort des Sennemeisters gilt ihr Herz, doch sieht sie sich oft mit Vorwürfen konfrontiert, sie nutze ihre Position zugunsten ihrer familiären Belange, der Wiedereroberung Kohlrungens, aus – ihre Antwort besteht zumeist in einer Duellforderung. Auch muss sie um die Anerkennung vieler altgedienter Veteranen kämpfen, die eine so junge und sichtbar teils invalide Frau nicht für fähig halten, die Bastion Warunk zu verwalten. Da die oberste Richterin der Stadt keine rechtskundliche Ausbildung genossen hat, lässt sie sich einige Urteile von Corleis Honorald schreiben.

Der Zinsvogt **Corleis Honorald** (*987 BF, schütteres graues Haar, Zwicker) entstammt einer angesehenen Bürger- und Gelehrtenfamilie Warunks. Im nahen Beilunk erlernte er das Rechtswesen und studierte Arithmetik und Geometrie sowie Steuer- und Zinswesen in Festum. Er vertritt als Vogt die Interessen der eingesessenen Warunker Bürgerschaft, die trotz aller Erleichterung über die Befreiung von den Nekromanten einigen neuen Nachbarn gegenüber argwöhnisch eingestellt ist. Fast alle Warunker kennen Corleis Honorald persönlich, da er oft zu den verschiedenen Familien zu Besuch kommt. Was als freundschaftlicher Besuch und Nach-

barschaftspflege angekündigt wird, empfinden die Gastgeber auf Grund der Wesensart des Zinsvogtes oft als Kontrolle, da er neugierig zu fragen pflegt und ohne Umschweife Probleme anspricht.

Corleis ist Witwer und hat ein Auge auf die junge Wehrvögtin Kajandra von Kohlrungen geworfen, die seine Avancen jedoch mit Verweis auf ihre adlige Abstammung zurückweist.

Vater Golgorian (* ca. 970 BF, kurze schwarz-graue Haare, Vollbart) ist trotz seines Alters ein athletischer Mensch. Er hat viele Jahre als Handwerker Häuser errichtet, bis ein Unglück ihn die Nähe Borons spüren ließ. Als Gesandter seines Gottes in Warunk ist er erschüttert von all dem Leid, das ihm hier begegnete, er schloss seinen Geist, sein Mitleid und seine Gabe der Empathie ein und verrichtet stoisch und unbeirrt seinen Dienst. Predigten oder eindringliche Gespräche mit den Gläubigen kann man von ihm nicht erwarten, sein Ziel ist die Eindämmung und Beseitigung der nekromantischen Schrecken. Vor lauter Beschäftigung mit dem Tod und Untod ist ihm – so sagen einige Zeitgenossen hinter vorgehaltener Hand – der Sinn für die Lebenden abhanden gekommen.

HALBRECHT PLÖTZBOGEN

„Der alte Plötzbogen ist wieder da“, die Nachricht sprach sich schnell in Warunk herum. Halbrecht Plötzbogen (*963 BF, 1,92 Schritt, kahl, braune Augen), der Patriarch der Bankiersfamilie, hatte die Stadt vor der Einnahme durch die Schwarzen Horden fluchtartig verlassen und war seitdem verschwunden. Doch nun ist er wieder da und wurde mit Freuden begrüßt.

Das Bankhaus ist geschlossen, die Einlagen geplündert, doch es geht das Gerücht, dass der alte Plötzbogen einige Wertsachen rechtzeitig in Sicherheit schaffen konnte. Sein Privatvermögen jedenfalls konnte er offenbar zu großen Teilen retten, denn bei seiner Rückkehr erwarb er mehrere Häuser und führt nun zwei Gasthäuser.

Mit diesem Zug erweist sich Halbrecht Plötzbogen als wandelbarer Geschäftsmann. In Warunk ist mit einem Bankhaus gegenwärtig kein Profit zu machen, da der Reichtum der Stadt verflissen ist, mit Unterkunft und Speise dagegen sehr wohl. Plötzbogen achtet auf Qualität und natürlich auch auf den Preis und darf inzwischen wieder als reichster Mann der Stadt gelten.

Außer ihm hat keiner seiner nächsten Anverwandten die Flucht vor den Schwarzen Horden überlebt. Halbrecht, der findige Geschäftsmann, hat auch für dieses Problem eine Lösung: Es hat sich bereits weit herumgesprochen, dass er willens ist, einen geeigneten Angestellten oder Mitarbeiter zu adoptieren und zu seinem rechtmäßigen Erben zu erklären. So sprechen regelmäßig Männer und Frauen jeden Alters bei ihm vor, um die Gunst Halbrechts zu erringen. Halbrecht genießt die Ehrerbietungen der Bürger und auch der Stadtoberen und gibt sich gönnerhaft (☹ 215 B).

Kurzcharakteristik: brillanter Kaufmann und Diplomat

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 17; Begabung (Überreden); Goldgier 8

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 17, Überreden 20 (Spez. Feilschen), Rechnen 15, Handel 16



ARNHILD VON DARBOPIA, STADTKOMMANDANTIN VON ALTZOLL

Arnhild (*997 BF, 1,74 Schritt, braune Haare und Augen) stammt aus dem tobrischen Grafenhaus von Mendena und lernte das Kriegerhandwerk bei der Drachengarde. Als die Invasion der Verdammten in ihrer Heimat begann, Tobrien zu erobern, unterwarf sie sich den neuen Herren und diente Xeraan und Rhazzazor. Sie wurde vom Schwarzen Drachen mit der Verwaltung von Gallys beauftragt und führte die Stadt in den Wirren des Kriegs um die Wildermark, bis sich das Blatt 1035 BF gegen sie wendete und sie nach Osten floh, zu ihren alten Kameraden der Drachengarde, die Altzoll erobert hatten. Auf Grund ihrer Erfahrungen in Gallys wurde sie umgehend zur Kommandantin der Stadt ernannt.

Arnhild ist eine verschlagene Person. Sie gibt sich den Mächtigen gegenüber unterwürfig und loyal und nutzt die ihr verliehene Macht für ihre eigenen Zwecke schamlos aus. Unbequeme Entscheidungen rechtfertigt sie mit Befehlen der Machthaber und gibt sich als gnädige Vögtin, die die Bevölkerung vor noch schlimmeren Repressalien bewahrt. Demzufolge besitzt sie einen gar nicht so schlechten Ruf, der ihren Taten jedoch spottet. Sie versteht ihre Gäste zu umschmeicheln und ihnen genau die Arnhild zu präsentieren, die die Gäste erhoffen – die geläuterte Frevlerin, die heimliche Verbündete, die gute Vögtin oder die treue Vasallin. Kultur und eine gewisse Sinnlichkeit zeichnen Audienzen und Veranstaltungen im Palast der Stadtkommandantin aus, aber dienen auch nur zur Blendung.

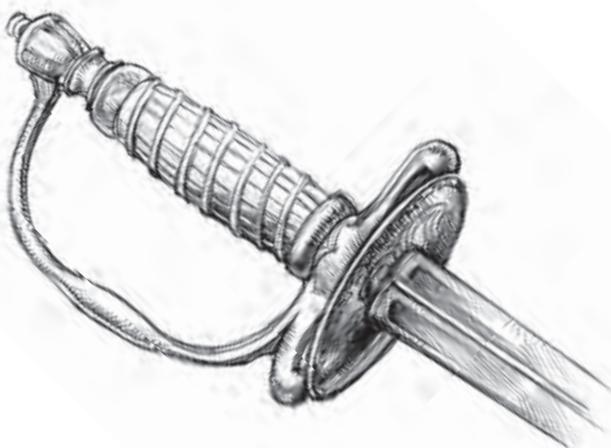
Ihrer Base Yasmina (siehe Seite 111) gegenüber verhält sie sich ebenso abwartend wie diese sich zu ihr. Die Zukunft wird zeigen, ob sie Verbündete sind oder Gegnerinnen – vertrauen werden sie sich in keinem Fall.

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Menschenkennerin, durchschnittliche und gewissenlose Stadtherrin, durchschnittliche Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16; Eitelkeit 7

Wichtige Talente: Betören 10, Etikette 12, Kriegskunst 9, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 8, Überreden (Lügen) 15 (17)

Sonderfertigkeiten: verbreitete SF für den Kampf mit Schwert und Schild, *Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II*



KOROBAR DER PORBARDE

Vor vielen Jahren zog der junge Korobar (*978 BF, 1,98 Schritt, schwarze Haare und Augen) als 'Schrecken der Tobimora' raubend und grabschändend durch Tobrien und hob eine kleine Armee aus Untoten aus. Mit Hilfe von Bannstaub wurde er seiner Kräfte beraubt, aber fand im Pakt mit Thargunitoth zur nekromantischen Macht zurück. Er diente Liscom von Fasar, entführte für ihn Ritualopfer, wurde aber erneut bezwungen und starb 1015 BF durch die Hand der Gezeichneten. Durch die Macht seiner Herrin ist er als lebende Leiche zurückgekehrt, um abermals mit erweckten Untoten über das Land zu ziehen.

Korobars Geist hat den zwischenzeitlichen Tod unbeschadet überstanden – er war schon vorher grotesk verzerrt. Der Wiedergänger träumt von einer Nekromantenherrschaft, wie sie unter Rhazzazor existierte, und ist bereit, jede erdenkliche niederträchtige Schurkerei zu begehen, um diesem Ziel näher zu kommen.

Kurzcharakteristik: brillanter Nekromant (Thargunitoth-Pakt, 4. Kreis der Verdammnis), erfahrener Borbaradianer

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15; Nachtsicht; Jähzorn 7, Übler Geruch

Wichtige Talente: Magiekunde 15, Alchimie 17, Fleischer 14

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Gedankenschutz, Nekromant

Schwarze Gaben: Blutzauberei, Borbaradianismus, Untote erheben, Leichengespür

Besonderheit: Korobar besitzt keine AsP mehr und muss sich bei seiner Zauberei komplett auf die Dunklen Gaben seiner Herrin und Blutmagie verlassen

DIE DENKERIN

Woher die Denkerin genau stammt, ist nicht bekannt. Die alhanische Mumie (vor 300 v.BF gestorben, 1,81 Schritt) lag über ein Jahrtausend in einer Gruft, bis sie zu neuem Leben erwachte und seitdem unabhängig und willensstark den lokalen Machthabern die Stirn bietet. Die Denkerin war einst vielleicht eine Priesterin, vielleicht eine Zaubererin, auf jeden Fall eine Gelehrte, die mit allen Ehren einbalsamiert und bestattet wurde. Ihre Bandagen sind geschmückt von nur schwach verblassten Glyphen und Symbolen, sie trägt eine goldene Totenmaske, die ihr die Gesichtszüge einer zeitlosen Schönheit verleiht.

Sie gebietet über eine Garde loyaler Gefolgsleute, die mit ihr bestattet worden waren, und kann auch anderen Untoten befehlen, die sie mit einem magischen Kristall zeichnet. Mit Lebenden kommuniziert sie über Gedanken, aber zieht es vor, im Verborgenen zu bleiben. Sie verbirgt sich in den Hügeln der Nordost-Warunkei, wo noch etliche antike alhanische Gräfte und Nekropolen einer Entdeckung harren.

Kurzcharakteristik: brillante alhanische Zaubererin, meisterliche Anführerin

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15, KO 20; Verwundbarkeit (Feuer)

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 11, Sagen/Legenden 16, Sternkunde 18, Malen/Zeichnen 17



Wichtige Zauber: Gardianum 14, Gedankenbilder 15, Nekropathia 12, Traumgestalt 15, Vipernblick 17; dazu einige heute vergessene Zauber und Rituale aus den Dunklen Zeiten

Besonderheiten: Die Denkerin besitzt als Grabbeigaben verschiedene magische Artefakte und Schutzamulette. Orientieren Sie sich dabei an alt-tulamidischen Traditionen oder den Kenntnissen der alhanischen Zauberpriesterin aus den Dunklen Zeiten.

Die Denkerin ist eine unabhängige Untote, die nicht infolge eines Rituals erhoben wurde und auch keinem Herren dient. Sie ist eine so genannte 'Verlorene', der weite Teile ihrer Persönlichkeit geblieben sind und die keinen Eingang in Borons Hallen gefunden hat. Sie hat ihr untotes Reich am Rande der menschlichen Siedlungen errichtet und legt keinen Wert auf Interferenz, sondern weicht lieber aus. Bedroht jemand ihre Existenz, ist sie zu energischen Reaktionen in der Lage.

ГНОПЕЧ

Aus dem Volk der Trollzacker stammt Ghonech (*1000 BF, 2,01 Schritt, brauner Bart und Augen), und doch ist er ein einzelner Wanderer, der kaum Bindung zu den Stämmen der Kurga hat. Ghonech ist ein *Shochzul*, ein Schamane, hat gleichsam aber auch die Zauberkunst der Druiden erlernt und lebt seit einigen Jahren von seinem Volk entfremdet.

Der kräftige Trollzacker ist ein Eigenbrötler, der nur zögerlich Fremde in seine Nähe lässt, geschweige denn mit ihnen kooperiert. Um ihn aus seinem Versteck zu locken und mit ihm zu sprechen, müssen Fremde schon gute Gründe vorweisen können, dabei stellt sich die Kommunikation nicht unüberwindlich dar. Ghonech darf als sprachbegabt gelten, er beherrscht die trollische und goblinische Sprache fließend, kann sich in Alaani verständigen und spricht zudem rudimentär Garethi und Tulamidyä – meist in einer verwirrenden Mischung.

Ghonech gilt als einer der wenigen menschlichen Druiden, die eine detaillierte Kenntnis der Funktionsweise der so genannten 'Trollpfade' besitzen und vermag diese Pfade selbst zu nutzen. Sein wichtigstes Ziel besteht in der Eroberung und Beschützung des Erdheiligtums *Al'Zul*, das von Trollzackern und tobrischen Druiden gleichermaßen geehrt wird (☞ 213 A). Er gebietet über Tiere und Pflanzen und vermag aus geopfertem Vieh dienstbare Blutgolems zu erheben. Den Ereignissen in der Warunkei steht er gleichgültig gegenüber, nur im Falle einer Bedrohung des Erdheiligtums gibt er seine Neutralität auf.

Kurzcharakteristik: brillanter Druide, meisterl. Schamane
Herausragende Eigenschaften: KL 15, KO 18; Begabung (Sprachen), Gutes Gedächtnis, Völlzauberer; Blutdurst 5, Platzangst 9

Wichtige Talente: Sich Verstecken 12, Wildnisleben 17

Wichtige Zauber: Herr über das Tierreich 19, Spurlos Trittlos 12, Staub Wandle (als – bislang vermutete – Variante *Blut*) 16, Wand aus Dornen 14, Zorn der Elemente 13

Sonderfertigkeiten: mehrere Shochzuli-Rituale bis Grad III

ТІСЛАН РАСКЕТ, WANDERPREDIGER

Der Phex-Geweihte Tislan Rasket (*1001 BF, ergraut, hager) wurde Anfang 1032 BF von seiner Kirche nach Warunk geschickt, um den Schwertzug der Rondra-Kirche vorzubereiten. Als Tarnung schlüpfte er in die Rolle eines bettelnden Wanderpriesters der Tijakool (mitsamt einer falschen Skeletthand anstelle der eigenen im Ärmel). Nach der Befreiung Warunks blieb er in Tobrien und bereist seitdem die Schattenlande. Vom einfachen Volk wird er akzeptiert und von den Herrschaften selten behelligt, zudem findet er eine zynische Freude daran, sich als Paktierer auszugeben.

Dabei bewegt er sich auf Messers Schneide und ringt immer wieder mit seinem Glauben. Zumindest bis jetzt hat die Dunkle Mutter seine Seele noch nicht vollständig umgarnen können, aber dies mag nur eine Frage der Zeit sein.

Kurzcharakteristik: meisterlicher und zynischer Geweihter am Rande der Verdammnis

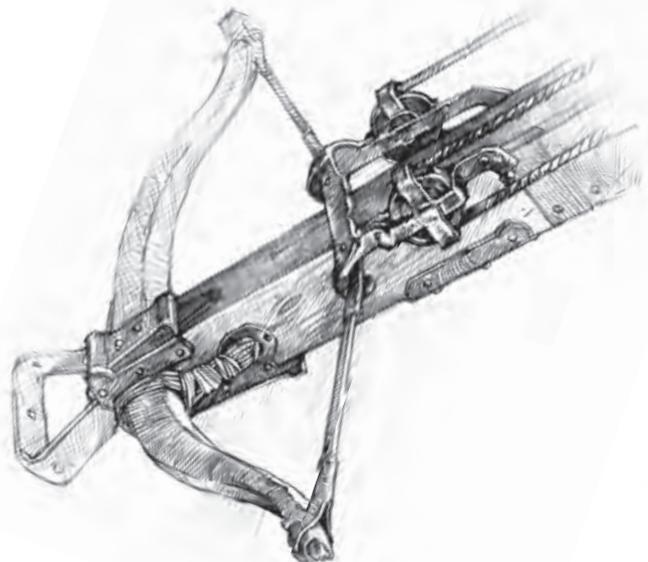
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 15; Soziale Anpassungsfähigkeit

Wichtige Talente: Dolche 7, Schauspiel 14, Sich Verkleiden 12, Überreden 16; Liturgiekenntnis (Phex) 12

Sonderfertigkeiten: Tislan beherrscht die Liturgien *Auge des Mondes*, *Göttliche Verständigung*, *Mondsilberzunge*, *Phexens Augenzwinkern*, *Phexens Nebelleib* und *Verborgen wie der Neumond*.

DWARAX GOLDAUGE, KARAWANEFÜHRER

Der mürrische, scheinbar ständig Tabak kauende Erzzwerg (*861 BF, 1,35 Schritt, dunkelgrauer Bart, grüne Auge) ist schon "seit den Tagen Kaiser Kunibrands" im Geschäft. Zuerst als fliegender Händler, später mit eigenen Handelszügen hat er die Kaiserlose Zeit, die Answinkrise und die Invasion der Verdammten er- und überlebt – und stets einen guten Dukaten gemacht, woher sein Beiname 'Goldauge' herrührt. Der Zwerg mit dem Blick für sichere Gewinne stellt auch heute noch schwer bewaffnete Handelszüge auf, die die gesamten tobrischen Schattenlande bereisen, und ist stets selbst mit Axt und Armbrust dabei.





DIE FÜRSTKOMTUREI TOBIMORA

Die Fürstkomturei Tobimora für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Dogul im Norden, Eslamsbrück und Radrom in Westen, Beilunker Berge im Süden, Perlenmeerküste im Osten

Landschaften: Mendener Marschen, Horn von Mendena, osttobrisches Hügelland, Tal der Tobimora, Vildromtal, Ogerbusch, Forst von Mendena

Wichtige Berge: Mendener Höhe, Teile der Beilunker Berge

Wichtige Gewässer: Unterlauf der Tobimora (ca. 180 Meilen), Dogul (145) und Unterlauf des Radroms (ca. 100) als Grenzflüsse, Vildrom (90), viele kleine und kleinste Seen entlang der Küste

Geschätzte Bevölkerungszahl: 60.000, davon etwa 700 Grolme, 400 Zwerge und 600 weitere Nichtmenschen (Goblins, Krakonier, Hummerier, wenige Achaz, vereinzelte Elfen und Halbelfen)

Wichtige Städte und Orte: Mendena (12.000), Eslamsbrück (3.500), Shamaham (1.400), Südwall (800), Norbeneck (700), Keilerau (550), Sardosk (500)

Garnisonen: Regiment 'Tobrische Äxte', Regiment 'Karmothgarde' (davon 2 Banner in Burg Talbruck, Mendena), Regiment 'Rote Legion', Reiterregiment 'Mendena', 2 Banner Bluttempler (Shamaham), 150 Kriegerinnen der Mactaleänata, 2.000 Söldner; Biremen und Triremen der Kriegsflotte; die Dämonenarche 'Boransdorn'

Wichtige Verkehrswege: Tobimora-Straße (Eslamsbrück-Mendena, ehemalige Reichslandstraße), Misamunder Straße (Flussbuckel-Vallusa, ehemalige Reichslandstraße), Klingenstein (Mendena-Shamaham); der Fluss Tobimora zwischen Eslamsbrück und Mendena; Küstenschiffahrt
Herrscher: Fürstkomtur Helme Haffax



Wappen: auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter

Sozialstruktur: Militärherrschaft mit feudalen Anleihen

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Darbonia

Vorherrschende Religion: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Tasfarelel, Zwölfgötter (geduldet), Rur und Gror, diverse dämonischen Kulte und religiöse Sekten

Magie: Borbaradianismus, Beschwörung und schwarze Magie, vereinzelte Naturzauberei, Grolmenmagie

Ressourcen und Handel: Vieh und Getreide (sowie die entsprechenden Produkte), Tücher, Sklaven, exotische Waren, Paraphernalia, Chimären

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Helme

Haffax (Befreier des Landes), die Schwarze Mutter, die Schwarze Rondra von Kurkum, Kunibald von Ehrenstein (Herzog von Tobrien, fiel bei der Verteidigung Mendenas), Xeraan der Unersättliche (ehemaliger Heptarch)

Wundersame Örtlichkeiten: Statue der Schwarzen Mutter und die Ruinen von Kurkum, Burg Löwenstein (gefallene Amazonenburg), die Rostzitatele von Schatodor, das Vildromtal, das Goldene Haus zu Mendena (verfluchte Opferstätte Zholvars), die Lebende Werft zu Mendena

Lokale Fest- und Feiertage: 30. Rondra (Schlacht um Eslamsbrück), 22. Boron (Borbarads Verkörperung), 18. Tsa (Eroberung Ysilias), 18. Ingerimm (Beginn der Invasion der Verdammten), 20. Ingerimm (Schlacht um Mendena), 23. Ingerimm (Dritte Dämonenschlacht, Borbarads Entrückung), 2. Rahja (Borbarads Enthüllung, höchster Feiertag der Borbarad-Kirche)

Stimmung an der Piratenküste: Geprägt von einem bunten Völkergemisch gedenkt jeder an der Piratenküste, das Beste aus der Situation herauszuholen.

»Baburisches Sprachgewirr? Warst du mal in Mendena?«

—Tarona, reisender Abenteurer, 1032 BF

»Es ist hier an der so genannten Piratenküste nicht so götterlos, wie ich fürchten musste, Pater. Dank der angeheuertten Beschützer konnte die Tempelweihe ohne größere Probleme erfolgen. Zwar beten viele dieses bunten Volkes in ihrer Blasphemie den verdammten Borbarad, seltsame Götzen oder Erzdämonen an, doch auch ich konnte wieder das Licht der Herrin verbreiten und finde wissenshungrige Beter vor dem Altar Hesindes. Das Predigtgeld und die Tempellizenz sind hoch, aber so lange ich nicht gegen die ausbeuterischen Machthaber in Mendena aufbegehre, werde ich die wichtige Arbeit hier fortführen und im Schatten der ketzerischen Kulte das Wort der göttlichen Lehrmeisterin verkünden können.«

—Brief der Hesinde-Geweiheten Prischja an den Garethher Erzwissensbewahrer Valnar Ytskok, verfasst nach einer Tempelweihe in Ulracht, 1028 BF

»Wenn du dein Schicksal selbst in die Hand nehmen willst, ziehe an die Piratenküste. Dort bist du, was du aus dir machst.«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijakool, 1033 BF

Nach dem Ende des Heptarchen Xeraan stellte der maraskanische Fürstkomtur weite Teile dessen ehemaligen Reiches **1029 BF** als Fürstprotektorat Tobimora unter seine Herrschaft. Im **Boron 1032 BF** erhob Haffax schließlich Mendena zur Hauptstadt der Fürstkomturei und ordnete die tobrischen Eroberungen neu. Im Norden vom Dogul und im Westen vom Radrom begrenzt, befindet sich der Staat in Nachbarschaft zum freien Herzogtum Tobrien, der Warunkei und der Sonnenmark Beilunk.

Da sich das weite Land nicht vollständig von Haffax' Soldaten kontrollieren lässt, ist nach wie vor der Name zutreffend, der sich schon unter Xeraans Herrschaft prägte: die Piratenküste. Die Fürstkomturei Tobimora ist aller militärischer Strukturen zum Trotz weniger ein streng hierarchischer Staat als vielmehr ein Schmelztiegel der Völker, der von dem Willen des Fürsten zusammengehalten und gegen äußere Feinde verteidigt wird.



tarchien lockte die Piratenküste Menschen und Nichtmenschen aus allen Teilen Aventuriens an, egal ob Söldner, Händler, Wirtsleute, Piraten oder Handwerker. So entstand ein buntes Völkergemisch, das den einheimischen Tobrier längst an den Rand gedrängt und das Bild des Landes dauerhaft gewandelt hat.

In den Gassen von Mendena und Port Rulat trifft man auf Bornländer und Al'Anfaner, Tulamiden und Yaquirtaler, Maraskaner und Utulus, Zwerge, Grolme, Krakonier, Goblins, Hummerier und gar Schwarzzoger. Jede bekannte und viele selten gehörte Sprachen werden gesprochen, dazu gesellt sich ein unüberschaubares Gemisch verschiedenster Religionen, Kulte und Sekten. Rassen und Kulturen, die andernorts als Exoten gelten, gehören an der Piratenküste mittlerweile zu einem alltäglichen Anblick. Alle eint der lockende Ruf, an der Piratenküste sein Schicksal selbst bestimmen zu können – solange man die Gesetze des Fürstkomturs achtet und nicht allzu offen gegen die Herrschaft aufbegehrt.

DAS LEBEN AN DER PIRATENKÜSTE

»Am Tresen säufst du deinen Brannt zwischen einem mit den Scheren klappernden Hummerier und einem nach Soleiern stinkenden Krakonier, bevor du an den Tisch zurückkehrst, um die nächste Runde Boltan in Gesellschaft eines nuschelnden Piraten mit Tangbart im Gesicht, einer maraskanischen Giftmischerin und eines nachtschwarzen Chimärenbändigers von den Waldinseln zu wagen. Und dabei solltest du gut achtgeben, dass dieser Grolm mit seiner runzligen Visage dir nicht den Magierstab klaut, um ihn dir danach zurückzuverkaufen. Das, mein Freund, ist die Piratenküste.«

—Gorodez Sgirra, Gossenzauberer, neuzeitlich

Mit dem Beginn der Invasion der Verdammten wurde Mendena zum Hafen aller, die unter dem Banner der Dämonenkronen in den Krieg ziehen wollten. Unter der späteren Herrschaft des Portifex Maximus Xeraan wandelte sich die Region zu einem Land, in dem jeder ein gutes Leben verbringen konnte, der über das nötige Gold verfügte. Als freier Hafen der tobrischen Hep-

Mit dem Wandel der Kultur änderten sich auch die Vorbilder: Nicht die ehrbare Ritterin oder der weise Magier gelten an der tobrischen Küste als Ideal, sondern der gewitzte Schmuggler, der verschlagene Gossenzauberer, die Spielerin, die immer ein As in der Hinterhand hat, sowie die mit allen (Un)Wassern gewaschene Piratin. Die Geschichten sind voll von solchen einzelgängerischen Helden, die ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen und dabei selten Rücksicht auf die Befindlichkeiten anderer nehmen.

Das macht die Piratenküste zu einem rauen Ort, an dem man sich durchsetzen muss, will man nicht untergehen. Aber er ist bei weitem nicht von der Düsternis und den allgegenwärtigen Schrecken geprägt, die man den Schattenlanden im Allgemeinen nachsagt.

DER SCHUTZ DES HEIMES – DAS LOS DES TOBRIERS

»Bleibe nur hier, mein Kind. Die Welt da draußen ist weit und einsam.«

—ein tobrischer Bauer zu seiner Tochter



Während in den wenigen Städten und Häfen das Leben pulsiert, sucht die tobrische Landbevölkerung, deren Heimatverbundenheit sie nicht fortgelassen hat, wie seit fünfzehn Jahren den verschwiegenen Schutz der Dorfgemeinschaft. Abseits der Zentren von Haffax' Herrschaft herrschen mitunter Zustände wie in der Wildermark. Lokale Herrscher kommen und gehen, mal hat man es besser unter ihnen, mal schlechter. In diesen Zeiten baut man auf das, was man kennt: die vertraute Gemeinschaft. Dem Fremden gegenüber bleibt man misstrauisch, allenfalls arrangiert man sich mit ihm, und auf hoffnungsvolle Versprechen gibt man schon lange nichts mehr. Dies führt dazu, dass die Dörfer des Hinterlandes sich immer mehr abkapseln – abgesehen von jenen wagemutigen Seelen, die in der Stadt oder im Dienst des Fürstkomturs ihr Glück machen wollen.

REDEWENDUNGEN

Einiges aus der Zeit Xeraaniens hat Einzug in den hiesigen Sprachgebrauch gehalten und ist bis heute nicht verschwunden: *„Gierig wie der Unersättliche“*, *„geizig wie der Bucklige“* und *„reich wie Xeraan“* sind immer noch geflügelte Umschreibungen, ebenso *„korrupt wie ein Prälat“*. Das *„mendenische Gebrabbel und Geblubber“* hat schon vor Jahren das *„baburische Sprachgewirr“* abgelöst.

„Mit Zholvar Boltan spielen“ bezeichnet eine Unternehmung, bei der man nur verlieren kann, *„dem Buckligen den goldenen Topf unterm Hintern stehlen“* ein mutiges Diebesstück. *„Du sollst auf Rulat enden“* ist eine Verwünschung, bei der man dem Adressaten nichts Gutes wünscht.

Wenn jemand stirbt, sagt man meist, *„er ist in das Meer gegangen“*. Trat der Tod unerwartet ein, *„hat das Meer ihn geholt“*. Im Binnenland hört man mitunter den Segensspruch *„Möge Tijakool seinen Körper übersehen“*.

Aber auch die neue Herrschaft schlägt sich in Redewendungen nieder: *„Mit Haffax marschierst“* jemand, der im Heer des Fürstkomturs Ruhm und Ehre erlangen will. *„Er ist dem Ruf der Häfen gefolgt“* umschreibt jemanden, der den elterlichen Hof verlässt, um an der Küste sein Glück zu machen.

SAGEN UND LEGENDEN

Der Bucklige

»Mag Xeraan auch schon vor vielen Jahren sein Ende gefunden haben, in den Geschichten an der Piratenküste treibt er weiterhin sein Unwesen – zumeist als Kinderschreck. „Sei artig oder der Bucklige wird dich holen“, ist eine oft gehörte Drohung für ungehorsame Kinder. Während es in Küstennähe heißt, er komme mit einem Schwarzen Schiff, erzählt man sich im Binnenland, er verschleppe die widerspenstigen Kinder unter die Berge, blase ihre Köpfe auf und male ihnen Runzeln ins Gesicht.«

—Iseuwunde vom Berg, Hohe Lehrmeisterin des Tempels der Wehrhaften Schlange zu Sardosk, 1034 BF

Das Goldene Haus (☉ 217 A)

»Ich sage es dir, dieser Bucklige konnte Dukaten scheißen. Als er in die Niederhöllen fuhr, ließ er seine unermesslichen Schätze zurück. Möbel, Vorhänge, das Besteck, alles im Goldenen Haus ist aus den edelsten Metallen und mit den kostbarsten Juwelen besetzt. Selbst seine Gewänder sind aus magisch gesponnenem Gold.

Und das Beste: Diese ganzen Schätze liegen dort herum und warten nur darauf, dass sie sich jemand abgreift. Sicher, dieser linkische Zholvar mit dem Diamantenaugen soll ein paar garstige Prüfungen aufgestellt haben, aber keine, die wir nicht mit meinem Witz und deinen Fertigkeiten meistern könnten. Und wir müssen uns beeilen! Wie ich hörte, graben diese verdammten Roten Zwerge bereits an einem Tunnel ...«

—der Einbrecher Alrik Kupferspiegel zu seinem Kumpanen, wenige Tage bevor beide spurlos verschwanden

KÄISERLICHE ANEKDOTEN: EIN KÄISER VON MAUS

An manchem heruntergekommenen Handwerkshaus in der Baronie Maus, sei es Schuster, Tuchmacher oder Bäcker, aber auch bei vielen Bauern finden sich mitunter blankgeputzte Plaketten, die vom *»Kaiserlichen Hoflieferanten«* künden, der hier wohnt. Auch manche Herberge besitzt ein 'Kaiserzimmer', wenn sie sich nicht ohnehin *Kaiserstube* nennt.

Der Ursprung dieser Kuriositäten ist heute nahezu vergessen: Als 920 BF der tobrische Herzog und Thronprätendent Kunibrand bei Eslamsbrück durch das Schwert des späteren Kaiservaters Barduron fiel, hielt der damalige Baron von Maus das Banner der zerfallenden Streitmacht hoch und rief sich selbst zum Kaiser aus. Jedoch zerstörte ein Gewitter den Wehrhof des Barons und machte den Kaiser von eigenen Gnaden mittellos. Seinen Traum, die Tobrier erneut zu sammeln, gab er auf und zog mit den prächtigen Gewändern, die er am Leibe trug (alles, was ihm neben einem Pferd und ein paar Dienern geblieben war), von Taverne zu Taverne und ließ sich hochleben. Großzügig verteilte er Privilegien und ließ sich von einfachen Bauern und Handwerkern aushalten.

Drei Jahre währte das Spiel, bis der 'Kaiser' auf der Jagd betrunken vom Pferd stürzte und sich den Hals brach. Da er während seiner Regierungszeit nie die Baronie verließ, sind die ihm zu Ehren errichteten Standbilder und Ehrenplaketten die einzigen Zeugnisse seines kaiserlichen Wirkens.

Das Blumental

»In den Beilunker Bergen gab es einst ein Tal voller Blumen. Es sah aus, als hätten sich dort Myriaden von Schmetterlingen niedergelassen. Über das Blumental wachte der gütige Zwergenkönig Omgrasch. Doch als Dämonenglut und Drachensfeuer die Gipfel der Berge schmelzen ließen, verbrannten sie auch das Tal der Blumen. Bevor die tanzenden Funken die bunten Blütenkelche in sengender Verderbnis liebkosten, eilte König Omgrasch durch das Tal und sammelte von jeder Pflanze einen Samen, ehe er sich in die Stollen zurückzog und mit tränenden Augen Zeuge vom Niedergang des Blumentales wurde.



«Noch heute sitzt König Omgrasch unter der Erde und gräbt weitläufige Tunnel. Und überall pflanzt er einen Samen. Eines Tages werden diese sprießen und das gesamte Land von Dogul bis Vildrom in ein einziges Blumental verwandeln.»

—eine im tobrischen Hügelland verbreitete Erzählung

EIN WILDES, WEITES LAND

»Die fremden Völker ließen sich in Mendena, an der Küste oder entlang der Tobimora-Straße nieder, dort, wo etwas zu holen ist. Je weiter du deinen Schritt in das Landesinnere lenkst, desto einsamer wird es, bist du schließlich alleine bist mit den Mächten, die du um Schutz oder Verschonung anrufst.«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaqool, 1033 BF

Durch die Invasion der Verdammten und über ein Jahrzehnt der Kämpfe und dämonischen Besatzung ist das Land zu weiten Teilen entvölkert. Zwar ging es den Menschen an der Piratenküste stets besser als jenen armen Seelen, die in Transsilien oder der Warunkei unter der Herrschaft der Heptarchen litten, doch niederhöllische Schrecken und die Auspressung durch Xeraans Prälaten haben die Bevölkerung auch nicht prosperieren lassen.

So finden sich jenseits der Küste und abseits des wichtigen Handelsweges entlang der Tobimora nur vereinzelte kleine Ansiedlungen, zwischen denen sich weites Hügelland, düstere Wälder und von einem trüben Himmel verhangene Ebenen erstrecken, aus denen sich hier und da eine befestigte Garnison oder moderne Ruine erhebt.

Die dämonische Verseuchung der Lande hält sich in Grenzen, auch wenn einige Seen und Flüsse – gerade die Mündung der Tobimora – durch die Macht Charyptoroths verdorben wurden. Von Seiten des Fürstkomturs werden gar hohe Belohnungen gezahlt, wenn es jemandem gelingt, diese Verunreinigungen rückgängig zu machen.

МОНАТСПАМЕН ВПД ВОЧЕНПТАГЕ

Zwar war die Nennung der Zwölfgötter an der Piratenküste nie unter drakonische Strafen gestellt, dennoch erließ Xeraan ein Gesetz, die Monate umzubenennen, und führte ihre Namen auf ländliche Traditionen zurück. Das Jahr unterteilt man daher in Sommermond (Praios), Sturmmond, Regenmond, Erntemonat, Nebelmond, Dunkelmond, Frostmond, Neugeburt, Marktmond, Saatmond, Feuermond und Brautmond (Rahja).

Bei den Wochentagen kennt man den Praiostag als Richttag und den Rohalstag als Borbaradstag.

DIE PIRATENKÜSTE

Die Piratenküste ist der am dichtesten besiedelte Teil der Fürstkomturei – gut zwei Drittel der Bevölkerung leben hier – und zieht sich vom Horn von Mendena im Norden hinunter bis zu den Ausläufern der Beilunker Berge im Süden. Sie teilt sich in die beiden Komtureien Mendena und Arbasien, die eigentliche Macht wird jedoch von Baronen von Haffax' Gnaden – oftmals Abkömmlinge alter Adelsgeschlechter –, ehemaligen Prälaten,

die den Fall Xeraans überlebt und sich mit den neuen Verhältnissen arrangiert haben, und unabhängigen Piraten ausgeübt, die nur in einem lockeren Bündnis mit Haffax stehen.

An der Spitze des Horns von Mendena liegt in einer Bucht zwischen zwei aufstürmenden Felsen der Ort **Feuerhafen** (150 Einwohner, überwiegend Fischer und Torfstecher). Auf dem östlichen, dem Perlenmeer zugewandten Felsen erhebt sich in einer Höhe von gut zwanzig Schritt der steinerne Feuerturm, dem der Ort seinen Namen verdankt. Nur ein enger Weg schlängelt sich zu ihm hoch. Auf dem gegenüberliegenden Felsen liegt die seit der borbaradianischen Invasion verwaiste **Burg Alkenhorst**. Nomineller Herr ist Baron **Ulchudan von Quellensprung**, der sich vor einigen Jahren von Xeraan die Rechte an Dorf und den Stränden erkaufte und dem es gelang, von Haffax als Baron bestätigt zu werden. Er hält sich jedoch meist weiter im Landesinneren auf und bezahlt Söldner, die mit falsch gesetzten Leuchtfeuern vorbeifahrende Schiffe auf Sandbänke oder Untiefen locken, um sie anschließend auszurauen.

Südlich des Horns und an der Mündung der Tobimora in das Perlenmeer liegt **Mendena** (siehe Seite 105), Residenzstadt des Fürstkomturs. Der geschwungenen Küstenlinie folgend erreicht man die Kleinstadt **Sardosk** (siehe Seite 119). 20 Meilen südlich beginnt das Herrschaftsgebiet des arbasischen Admiralkomturs **Sarastro Dorkstein** (siehe Seite 103).

Das einst kaiserliche Lehen **Muschelstrand** (350 Einwohner, Schreine von Efferd und Globomong) mit seinem weitläufigen Sandstrand galt dem tobrischen Adel als Kurort. Heute ist der Ort in der Hand verschlagener Piraten, von denen sich bisher keiner länger als ein halbes Jahr halten konnte. Die im eslamidischen Stil errichteten Hotels dienen als Bordelle und Spielhöllen, der profanisierter Efferd-Tempel wird als Schwarzmarkthalle genutzt und ein angeschwemmter Ulchuchu lauert im Sand des Strandes auf seine Opfer.

Gegenüber der Insel Rulat liegt **Südwall** (siehe Seite 119), das von unabhängigen Piraten kontrolliert wird. An dieser Stelle begann Haffax im Rahja 1028 BF mit dem Angriff der **Boransdorn** die tobrische Landnahme.

Am Rande des Ogerbusches befindet sich **Norbeneck** (700 Einwohner, Kor-Tempel, Borbarad-Schrein, befestigter Kriegshafen), einst Residenz der gleichnamigen Baronie, heute Sitz des Admiralkomturs von Arbasien. Innerhalb von fünf Jahren wurde Norbeneck mit Sklavkraft und dämonischer Hilfe in einen stark befestigten Kriegshafen verwandelt, der die Bucht kontrolliert und die Blutpiraten von Rulat in Schach hält.

Das Örtchen **Saldersand** wurde vor vielen Jahren Opfer einer dämonischen Katastrophe, die alle Bewohner auslöschte. Selbst Piraten meiden den Ort (☹️ 220 E).

GRENZLAND ZWISCHEN DEN STRÖMEN

Das Land zwischen der Tobimora und dem Grenzfluss Dogul wird auf Grund seiner Nähe zu Ilсур und dem freien Herzogtum Tobrien im Norden sowie den transsilyischen Ländern im Westen am stärksten gesichert. Zudem verläuft hier die **Tobimora-Straße** von Mendena nach Eslamsbrück, über die der größte Teil des Handels mit den restlichen Schattenlanden abgewickelt wird. Nirgendwo sonst in der tobrischen Fürstkomturei – außer in Shamaham – ist die eiserne Hand des Fürstkomturs so deutlich zu spüren wie hier. An allen strategisch



wichtigen Punkten stößt man auf ausgebesserte Festungen und Heerlager der fürstlichen Soldaten.

Von dem während der borbaradianischen Invasion überrannten und unter Haffax befestigten **Rallerfeste** (340 Einwohner, im Aufbau befindliche Bastionen) bewacht Oberst *Kunibrand Hadarin* mit einem Banner der Karmothgarde die Grenze nach Tobrien. Unterstützt wird er durch die Mietschwerter der Söldnerführerin *Girte Sargnagel* (siehe Seite 104), die nach der Schlacht um Ilsur floh und sich dem Fürstkomtur unterwarf.

In unmittelbarer Nähe zu Mendena befindet sich **Borowein** (180 Einwohner, kleiner Markt, berühmte Bienenzucht). Der Bootsanleger ist seit Jahren verwaist und verschwindet nahezu im Schilf. Seit einem Angriff durch Krakonier und Hummerier sichern die Einwohner ihre Häuser mit Gitterstreben an den Fenstern und dicken Eisenbändern um die Türen.

terliegt das Gebiet strengerer Kontrolle. Durch Verrat wurde das Widerstandsnest 1030 BF aufgehoben, die überlebenden Rebellen flohen in die Wälder.

DIE KOMTURREI ESLAMSBRÜCK

Seit der Machtübernahme befindet sich **Eslamsbrück** (siehe Seite 112) unter der Herrschaft der Komturin *Nissa ay Komra* (siehe Seite 103), die in diesen Tagen vor allem ein Auge auf den Nekromantenrat, aber auch auf die Rondrianer hat. Im Peraine 1032 BF eroberten ihre Soldaten die gut zu verteidigende Festungsstadt **Rauffenberg** (300 Einwohner, überwiegend Söldner und Soldaten). Die hier stationierte Garnison schneidet den Nekromantenrat von den restlichen Ländereien der Warunkei ab und ist gleichzeitig Vorposten gegen die Rondrianer. Die *Rauffenberger Gebeinhalle* wurde von Rhazzazor



Keilerau (550 Einwohner, Flusshafen, doppelte Wassermühle, Zholvar-Schrein, verborgener Phex-Tempel, ausgebranntes Borbarad-Kloster) ist nicht nur der größte Ort des Umlandes, sondern auch ein wichtiger Umschlagplatz für Waren. Da wenige Meilen flussabwärts die charyptide Verseuchung der Tobimora die Flussschiffahrt zu einem heiklen Unterfangen macht, werden die Waren meist am Flusshafen von Keilerau abgeladen und über den Landweg nach Mendena gebracht – oder umgekehrt. Das hat Keilerau zu einem prosperierenden Ort und Vögtin *Drala von Liliengrund* (siehe Seite 104) zu einer reichen Frau gemacht.

Flusswacht besteht aus einer von einer fünf Schritt hohen Mauer umgrenzten Wehranlage mit einem Tobrischen Turm sowie vier Häusern (dem Zollhaus, einer Wirtsstube, einem Sattler und einem Tuchmacher). Früher stand die 'Siedlung' an der Grenze der Grafschaften Eslamsbrück und Mendena – und auch heute noch presst die Zöllnerin *Letta Treublatt* Reisenden teils horrende Zölle ab.

Nördlich der Tobimora liegt **Hugesweier** (80 Einwohner) an der nun allenfalls als Aufmarschroute genutzten Straße von Mendena nach Ilsur. Unter Xeraan war der Ort heimliche Hochburg tobriischer Widerstandskämpfer, seitdem die nördliche Grenze zum Herzogtum jedoch nähergerückt ist, un-

höchstselbst ausgeschlachtet und ist heute noch mit Morcanen verseucht.

In der *Tesralschlaufe* liegt **Flussbuckel** (340 Einwohner, fürstliche Garnison). Die Tobimora windet sich hier stark um einige hoch aufragende Felsnadeln am südlichen Ufer (☞ 220 B). Das Kastell von Flussbuckel wacht nicht nur über den Fluss, sondern auch über die Kreuzung der Tobimora-Straße mit der *Misamunder Straße* nach Vallusa.

DAS TOBRISCHE HÜGELLAND

Südlich der Tobimora erstreckt sich bis zu den Ausläufern der Beilunker Berge tobrisches Hügelland, das immer schon dünn besiedelt gewesen ist. Stets lebte man hier fern politischer Umwälzungen und wusste kaum den Kaiser von Gareth beim Namen zu nennen. Mit der Invasion der Verdammten holte die Gegenwart die Tobrier jedoch fürchterlich ein.

Die abgelegenen Dörfer sind verschworene Gemeinschaften, die im Schatten alltäglicher Schrecken leben. Manche von ihnen wurden und werden von Schwarzmagiern und Paktierern für sinistre Experimente ausgesucht, andere leiden unter Raubrittern und Marodeuren, wieder anderen geht es unter lokalen Machthabern nicht schlechter oder besser als unter den vertriebenen oder toten tobriischen Baronen.



Ein Großteil der Region wird von dem *Forst von Mendena* eingenommen, in dem verborgen **Keshal Ishassayn Sheijagân** liegt, einst als *Burg Löwenstein* bekannt, jene Amazonenfestung, die von Borbarad persönlich niedergemacht wurde und die heute von den Schwarzen Amazonen bewohnt wird (siehe Seite 120). Auf der *Mendener Höhe* liegt die **Passfeste Burgheym**. Einst pressten Xeraans Prälaten hier den letzten Silber aus Reisenden und Händlern, heute gilt die Stationierung als Strafe für ungehorsame Soldaten, die sich hinter den Festungsmauern verschanzen und den Forst mit seinen Geistern und Chimären der Mactaleänata überlassen.

DIE PRÄFEKTUR SHAMAHAM

Nominell stehen auch die Beilunker Berge unter der Herrschaft von Helme Haffax, faktisch endet sein Einflussbereich jedoch bei **Shamaham** (siehe Seite 118), das eine Garnison der Bluttemplar beherbergt, die im Umland für Schrecken sorgen.

Am Rande der Sümpfe und nahe der Grenze zur Markgrafschaft Beilunk liegt **Valdahon** (270 Einwohner). Bis vor wenigen Jahren betrieben Nekromanten und Todeskultisten Geisterbeschwörungen in dem lebensfeindlichen Land (☞ 221 A), seit Haffax' Winteroffensive 1031 BF befindet sich der Ort unter der Knute des Fürstkomturs. Hauptmann *Elgor Baron von Wickrath* (siehe Seite 103) hält hier die Wacht zum Radrom. Südlich von Shamaham erstreckt sich zwischen Radrom, Beilunker Bergen und der Perlenmeerküste der *Ogerbusch*. Firunsföhren, Rosskastanien, Erlen und die allgegenwärtige Ogerbeere mit ihrem dornigen Dickicht sorgen dafür, dass das teils sumpfige, teils bewaldete Gelände nicht einfach zu durchqueren ist. Über allem liegt der ranzige Gestank der Ogerbeere, doch ist dieses Gewächs nicht der einzige Grund, warum der Ogerbusch seinen Namen trägt: In der Tat leben hier mehrere Sippen der Menschenfresser, die Jagd auf alles machen, das kleiner ist als sie.

DIE BEILUNKER BERGE

Die Beilunker Berge für den eiligen Leser

Landschaft: schwer zugängliches und wildes Urgesteinmassiv, zum Meer hin steil abfallend

Bekannte Erhebungen: Graukopf

Pässe: Löwenpass

Besonderheiten: Ruinen von Kurkum, Rostzitatele von Schatodor, Vildromtal

Über den Wäldern erheben sich die *Beilunker Berge*, ein mehr als 3.000 Schritt aufragender und zum Meer hin steil abfallender Höhenzug, der bis heute nur wenig erforscht ist. Der höchste Gipfel ist der *Graukopf*. Seit dem Auszug der Zwerge von Lorgoloch und dem Ende der Kurkumer Amazonen ist das Gebirge in der Hand der Beilunker Feilscher unter ihrem König *Prakmak* (siehe Seite 104). Die gierigen Grolme (**Roter Mond 128**) liefern sich erbitterte Kämpfe mit den Zwergen von Brogars Blut um die Schätze von Lorgoloch, versuchen die Geschäfte der Menschen zu stören und pressen leichtgläubige Piraten aus.

Mit der *Rostzitatele von Schatodor*, den *Ruinen von Kurkum* und dem verwunschenen *Vildromtal* sind die Beilunker Berge

reich an Mysterien, die trotz aller Gefahren Abenteuerer und Glücksritter anlocken.

An der Mündung des Vildroms liegt der von Palisaden geschützte Piratenhafen **Amarash** (400 Einwohner), der 1023 BF durch den Angriff einer Dämonenarche fast vollständig zerstört wurde. Heute steht der Ort unter der Knute der Grolme, die hier den Ertrag ihrer Erzminen umschlagen, in deren dunklen Stollen menschliche Sklaven bis zur Entkräftung schufteten.

Durbosch, einst Vogtsitz des kaiserlichen Lehens Lorgoloschs Ring, ist eine seit Jahren verlassene Geistersiedlung, die restlos von Brogarzwerge sowie von Beilunker Feilschern geplündert wurde.

Das Vildromtal

Das Tal, das der Vildrom wenige Meilen unterhalb seiner Quelle durchfließt, befand sich seit Ende 1019 BF fest in Nagrachs eisigem Griff und war auf Jahre eine Eiswüste inmitten der Beilunker Berge. Seit 1030 BF verflüchtigt sich jedoch der dämonische Einfluss und das Vildromtal erwacht langsam aus seiner Schockstarre. Dennoch zeichnet sich die hiesige Tierwelt immer noch durch eine hohe Aggressivität aus und macht Pilgerreisen nach Kurkum weiterhin zu einer Herausforderung.

Zwar ist Thargunitoths fauliger Odem ebenfalls geschwunden, jedoch nicht die Erscheinungen und ruhelosen Geister, die in dem Tal umgehen.

DIE RUINEN VON BURG KURKUM

Inmitten des Tales liegt die zerstörte Amazonenfestung Kurkum. Es sind nur noch Überreste der einst stolzen Mauern zu finden. Heißester Drachenodem schmolz die festen Steine, schneebedeckte Schutthaufen zeigen, wo Palas und Bergfried standen. Nur der Löwinnentempel der Rondra steht noch, weder von Eis noch Feuer gezeichnet, und ist ein heiliger Zufluchtsort für den gläubigen Wanderer. Vor seiner Schwelle hat Xeraan eine Statue der Schwarzen Rondra als Zeichen des Sieges über die Amazonen errichten lassen.

Der Ort, an dem die dämonische Aura der Schwarzen Göttin und der Wille der Heiligen Yppolita von Kurkum miteinander ringen, ist gleichermaßen verflucht und gesegnet. Sowohl den Gläubigen der Rondra und den wenigen verbliebenen Amazonen als auch den Kriegerinnen der Mactaleänata gilt er als Wallfahrtsort.

Schatodor und das Bergkönigreich Lorgoloch

Schatodor war die oberirdische Hauptstadt des Bergkönigreiches Lorgoloch, der alten Heimat der Brillantzwerge. Als die Stadt unter dem borbaradianischen Ansturm fiel, befahlen die Geoden den Elementen, über dem Eingang eine stählerne Zitatele zu errichten und den letzten Angroschim so die Flucht zu ermöglichen.

Nichts ist von der einstigen Pracht des 'Blumentals' geblieben. Verwilderte Gärten, geborstene Kristallfenster, erstarrte Erzgolems und zerstörte Gebäude prägen ein bizarres Bild, über dem die *Rostzitatele von Schatodor* thront, ein rostiges Gewirr aus löchrigen Wänden und hohen Röhren, durch die der Wind



ein umheimliches Lied pfeift. Am größten Platz im Zentrum des Tales erhebt sich die Ruine des *Angrosch-Tempels*. Geborstene Mauern und ein eingestürztes Dach verbergen eine niederhöllische Pforte, schreckliches Zeugnis einer gescheiterten Agrimoth-Beschwörung.

Die Lage der unterirdischen Siedlung **Thorolosch** ist unbekannt, ebenso, was aus den letzten Verteidigern um Bergkönig *Omgrasch Sohn des Orbal* wurde (👁️ 221 B).

FREMDES TIER UND CHIMÄRENWERK – FLORA UND FAUNA

Auch für die Piratenküste gelten die allgemeinen Aussagen zur Flora und Fauna der tobrischen Schattenlande (siehe Seite 19). Die jahrelange charyptide Verseuchung der Küsten, die Chimärenwerkstätten Mendenas und die Experimente einzelner Beschwörer haben ebenso zu einem Wandel der Tierwelt geführt wie der mendenische Handel mit exotischen Tieren, von denen einige ausgebrochen und an der Piratenküste heimisch geworden sind.

Während vereinzelte **Chimären** wie ein *Mantikor* oder *Bärbulle* einen ganzen Landstrich in Schrecken versetzen, gibt es auch fortpflanzungsfähige Gattungen, die sich in die Wälder und Hügellande zurückgezogen haben. Rudel von *Wolfsechsen* jagen durch die Marschen und halten in den frostigen Monden Winterschlaf, achtbeinige *Spinnratten* gefährden die Ernte, *Wolfschafe* wollen mit Fleisch gefüttert werden, und die wilden *Blutfalben* erzielen hohe Preise, wenn man sie einfangen und bändigen kann. Unter den **Daimoniden** ist der aus Transsylvanien eingewanderte *Weißer Hetzer* verbreitet, es geht aber auch die Legende um eine unheilige Verschmelzung von Oger und Shruuf, die im Mendener Forst umgehen soll.

Mitunter kann man auch einem einzelnen **exotischen Tier** begegnen, das seinem Käfig entkommen ist, etwa *Khoramsbestie*, *Flugechse*, *Kalekke*, *Baumwürger*, *Gepard* oder *Berglöwe*. Geradezu heimisch geworden sind *Sumpfranze*, *Maraskantantel*, *Boronsotter* und *Speispinne*.

Auch wenn der Einfluss Charyptoroths langsam schwindet, muss man sich **Gewässern** immer noch mit Vorsicht nähern, da unter der Oberfläche *Krakenmolch*, *Muräne*, *Perlbeißer* und eine charyptide Abart des *Flusssetzers* auf ein unbedarftes Opfer lauern können. Zu ihnen gesellen sich Schrecken wie

Gal'Kzuulim, *Hummerier*, *Wasserleichen* und freie *Dämonen*, doch sind diese Erscheinungen rückläufig und nur noch vereinzelt anzutreffen.

Dazu kann man allerorten auf **fremdartige Pflanzen** stoßen, teils wie die *Hundeblume*, der *Borbarad-Lotos* (👁️ 221 C) oder die *Sturmblüte* ebenfalls Produkt chimärologischer Experimente oder dämonischer Verseuchungen, teils als Samen von fremden Völkern in das Land gebracht. Gerade einzelne maraskanische Pflanzen haben trotz anderer Umstände in den tobrischen Grund ihre Wurzeln geschlagen. Die Ansiedlung des *Axorda-Baumes* wollte allerdings trotz wiederholter Versuche nicht gelingen.

“ZEIG MIR DEINEN GOTT, ICH ERKLÄRE DIR MEINEN!” – RELIGION UND GLAUBE

»Ist doch einerlei, ob dein Jagdgott *Kamaluq*, *Firun* oder *Aphasmayra* heißt. Hauptsache, er führt dich zum Erfolg – und verrät dich hinterher nicht.«

—die *Blutkrähe*, *Kundschafterin* und *Jägerin*, 1028 BF

War die **Kirche des Borbarad** (siehe Seite 26) unter dem Hep-tarchen Xeraan noch Staatsreligion, so hat sie unter dem Militär Helme Haffax, der streng darauf achtet, Herrschaft und Glaube nicht miteinander zu vermischen, an Einfluss verloren. Zwar ist sie immer noch sehr präsent, unterhält an vielen Orten Gotteshäuser sowie Schreine und betreibt einen sehr einträglichen Reliquienhandel, doch mittlerweile ist sie nur noch ein Kult unter vielen.

Da die tobrische Fürstkomturei im Gegensatz zu anderen Hep-tarchen bei weitem nicht so streng auf Dämonenmacht und -anbetung aufgebaut ist, gibt es keinen Kult, der per Definition verboten ist. Schon unter Xeraan durfte jeder, der die entsprechende Steuer aufbringen konnte, den Glauben predigen, dem er zugetan war. Die Gebote des Fürstkonturs änderten daran nichts, allerdings wird kein Kult bevorzugt behandelt. Damit herrscht an der Piratenküste eine beispiellose Religionsfreiheit – mit einer Ausnahme: Der **Kult des Namenlosen** wird vehement verfolgt und seine Anbetung ist unter schrecklichen Strafen gestellt, allerdings wissen die Anhänger des Ältesten der Götter sich geschickt zu verbergen.



Wie in den gesamten Schattenlanden herrscht eine quasi-religiöse **Verehrung der Erzdämonen** vor. In Küstennähe opfert man der unbarmherzigen Tiefen Tochter *Charyptoroth* in all ihren Erscheinungsformen, um das gierige Meer besänftigt zu halten. Das Zentrum der Verehrung liegt jedoch nicht auf dem Festland, sondern auf der Insel Rulat, wo sich die Bodenlose Grube befindet (siehe Seite 125). Als ein Relikt Xeraaniens hat sich zudem der Kult des Gierigen Feilschers *Zholvar* erhalten, der auch unter den Grolmen viele Anhänger findet. Im Gegensatz zur Komturei Jergan auf Maraskan spielt der Erzdämon *Belhalhar* keine herausragende Rolle und findet nur in Shama-ham größere Verehrung, wo eine Garnison Bluttemplar stationiert ist. Unter dem Kriegsvolk und Söldlingen der Piratenküste ist er nur ein weiterer Kriegsgott neben Kor, Kamaluq und Rondra. Andere Erzdämonen haben nur wenige Anhänger, jedoch nehmen Kulte von *Tijaqool*, *Mishkara*, *Widharcal* und *Nagrach* zu, je weiter man sich in das Landesinnere bewegt und sich den Grenzen der anderen Heptarchien nähert.

Bemerkenswert ist der Umstand, dass der **Zwölfgötterglaube** ebenso wenig wie andere Religionen verboten ist. Er wird geduldet, solange sein Einfluss gering bleibt. Einige zu enthusiastische Geweihte der Zwölfe zahlten bereits mit ihrem Leben dafür, dass sie offen gegen 'Ketzer' und 'Dämonenbündler' wetteten. Für die Geweihten, von denen sich in den letzten Jahren viele hier niedergelassen haben, wird ihre Mission so zu einem Drahtseilakt: Um den Preis, einige Seelen zu retten, müssen sie in Kauf nehmen, als gleichwertig mit dem örtlichen Mishkara-Priester oder einem Wanderprediger des Borbarad angesehen zu werden.

Das bunte Völkergemisch hat dafür gesorgt, dass noch **weitere Religionen** Einzug an der tobrischen Küste erhalten haben: *Rur* und *Gror* preist man ebenso wie *Rastullah*, ein altertümlicher *Angrosch*-Glaube besteht neben dem *Al'Anfaner Ritus*, und aus den Dschungeln Aventuriens kommen obskure Götzen wie der Jagdgott *Kamaluq* oder der insektoide *Srf Srf*. Gerade an der Küste stößt man immer wieder auf Wesenheiten des *echsischen* oder *untermeerischen Pantheons*.

DIE SCHWARZE KUNST DER ZAUBEREI

An der Piratenküste gibt es bindende Strukturen für Zauberer nur innerhalb der fürstlichen Armee. Der Magier Xeraan sah davon ab, wie andere Heptarchen eine Zauberschule zu begründen (aus Furcht, wie manche ihm nachsagen, Konkurrenten anzulernen). Haffax ließ jedoch als Teil seiner *Akademie für Strategie und Heeresführung* (siehe Seite 107) eine Institution einrichten, die einer **Magierakademie** nahekommt. Drei Magier unter der Alchimistin *Ruvana Menriseth* (👁️ 218 E) bilden neun magische Kadetten in Dämonenbeschwörung, Kampfmagie und gemeinschaftlicher Zauberei aus, betreiben aber nahezu keine Forschung. Zusätzliche magische Ausbildung erfolgt über private Lehrmeister, oft Veteranen der borbaradianischen Invasion, die selten mehr als einen Schüler unterrichten. Hervorzuheben ist hier der junge Schwarzmagier *Tariq ur Mesha* (siehe Seite 104).

Paktierer sind seltener anzutreffen als in den frühen Jahren der Besetzung. Viele Seelenverpfänder der ersten Generation fanden in den Auseinandersetzungen der letzten Jahre ihr Ende oder wurden in die Niederhöhlen gerissen. **Borbaradianismus**

und **mindere Pakte** sind jedoch nach wie vor weit verbreitet und die Borbarad-Kirche geht weiterhin auf Seelenfang, auch wenn ihre Anhängerschaft kleiner geworden ist. In der Fürstkomturei sind Seelenpakte jedoch keine Voraussetzung mehr für eine erfolgreiche Karriere.

Da außerhalb der mendenischen Kernlande selten eine Überprüfung magischer Begabungen stattfindet, gibt es an der Piratenküste etliche **Magiedilettanten**.

Wie in ganz Tobrien kann man vereinzelt Naturzauberer antreffen, vor allem **Druiden**, die sich jedoch meist tief in die Wälder zurückgezogen haben und sich ganz der Pflege und Verteidigung ihres Haines widmen. Dafür haben andere **Formen archaischer Zauberei** Einzug gehalten, sei es die rätselhafte Magie der Ziliten, die kultische Zauberei krakonischer Priester oder animistische Rituale verstoßener Schamanen. Gesondert zu erwähnen ist die vor allem in der südlichen Prä-fektur verbreitete **Grolmenmagie**.



DER WILLE DES EISENTHRONS – STAAT UND HERRSCHAFT

»Einst herrschte in Tobrien Chaos. Dann kam Haffax.«
—*Sarastro Dorkstein, Admiralkomtur von Arbasion, 1031 BF*

Als Haffax Mendena unterwarf, hatte er gar nicht im Sinn, eine starre und umfassende Militärdiktatur zu errichten wie auf Maraskan, wodurch sich seine Herrschaft an der Piratenküste deutlich von jener auf Maraskan unterscheidet. Zum einen hat er es hier nicht mit einer lebensfeindlichen Fauna und



einem Volk zu tun, das nicht regiert werden will. Zum anderen verfolgt er mit der Eroberung des Festlands einen umfassenderen Plan (☞ 217 B), für den die weltliche Regentschaft nur Mittel zum Zweck ist.

Dies spiegelt sich in seiner Herrschaft über die Piratenküste. Zwar hat er nach schwarzmaraskanischem Vorbild drei Komtureien und eine Präfektur als Verwaltungseinheiten geschaffen, doch anstatt seine Kräfte in kleinen Kämpfen und kleinsten Scharmützeln aufzureiben, bündelt er seine Gewalt an strategisch wichtigen Punkten und überlässt die restliche Region lokalen Machthabern, die meist bereits vor ihm da waren und mit denen er lockere Verträge geschlossen hat. Solange sie seinen Plänen nicht gefährlich werden, lässt er sie gewähren. Die Potentaten seines Reiches wissen darum und vermeiden es tunlichst, Haffax' Aufmerksamkeit oder gar Zorn zu wecken. Sie empfinden Haffax als Schild ihrer Länder und Garant ihrer Herrschaft. Als Gegenleistung erwartet Haffax (im Gegensatz zu Xeraan lächerlich geringe) Abgaben – und dass man ihn nicht verrät.

Alle wichtigen Posten hat Haffax mit seinen Vertrauten besetzt; der innerste Kreis seiner Offiziere ist ohnehin auf seine Person eingeschworen. Bis in die untersten Ränge seiner Armee greift der Personenkult um den Kriegshelden und größten lebenden Strategen, den Haffax selbst nicht fördert, gegen den er aber auch nicht vorgeht. So hat Haffax in seinem Staat ein System aus Schutzherrschaft, bedingungsloser Loyalität und notwendiger Härte geschaffen, das den chaotischen Flickenteppich von Kleinstreichen unter seiner Führung zusammenhält.

KOMTUREIEN UND ÄMTER

Herz des Staates ist die **Komturei Mendena**, die Haffax direkt untersteht und im Norden durch den Dogul begrenzt wird. Auch die an das Südufer der Tobimora grenzenden Baronien Sardosk, Keilerau, Ulracht und Salvunk unterstehen nominell Mendena. Die **Komturei Eslamsbrück** liegt an der Grenze zu Transsylvanien und der Warunkei und hat die gleichnamige Stadt als Zentrum. Das Herrschaftsgebiet der Komturin *Nissa ay Komra* (siehe Seite 103) reicht kaum weiter als bis Rauffenberg und zur Tesralschlaufe. Die südliche Piratenküste von Muschelstrand bis Saldersand ist als **Komturei Arbasien** zusammengefasst, von dem Kriegshafen Norbeneck aus verwaltet durch Admiralkomtur *Sarastro Dorkstein* (siehe Seite 103). Westlich davon beginnt die **Präfektur Shamaham**, in der Präfektin *Dijaosab* (siehe Seite 103) vom Orden der Bluttempler über die Beilunker Berge und die Grenze zur Sonnenmark wacht.

Anders als auf Maraskan sind die Komtureien nicht in **Ämter** unterteilt, denen Rote Hände vorstehen. Stattdessen hat Haffax die Ämter auf dem Festland in ein Kanzleiwesen gewandelt, die – wie etwa das Ordensamt für Reichsangelegenheiten unter *Circaya Galahan ya Badrese* – Aufgaben in der Staatsverwaltung übernehmen und meist mit Offizieren in führenden Positionen besetzt sind. Die Vorsteher der Ämter tragen weiterhin den Titel einer *Roten Hand*.

Die maraskanischen Ländereien – die **Komturei Jergan**, das **Ordensland Hemandu** sowie die **Präfekturen Tuzak** und **Mherweggyn** –, die ebenfalls zur Fürstkomturei gehören, werden ab Seite 186 in dem Kapitel **Die maraskanische Fürstkomturei** näher beschrieben.

MACHTVERHÄLTNISSE AN DER PIRATENKÜSTE

Die größte Macht geht von den Soldaten der **fürstlichen Armee** aus, jedoch ist der Fürstkomtur gar nicht in der Lage, eine straffe Militärdiktatur aufrechtzuerhalten. Dennoch besetzen seine Offiziere alle wichtigen Posten in der Verwaltung und wachen über strategisch wichtige Punkte.

Um die Kontrolle über das Land zu erhalten, hat Haffax viele **lokale Machthaber** bestätigt und sie auf seine Seite gezogen, anstatt sie in langen und kräftezehrenden Kämpfen niederzuringen. Für manch einen von ihnen ist die Gefolgschaft jedoch nicht mehr als pures Lippenbekenntnis. Dazu kommen nahezu **unabhängige Kleinreiche**, denen Haffax sich nicht widmet, so lange sie ihm nicht nützlich erscheinen oder sich als Gefahr erweisen. Da Haffax Staat und Religion strikt trennt, ist der Einfluss der **Borbarad-Kirche**, die nun nicht mehr Staatsreligion ist, stark geschrumpft. Seit Xeraans Fall hat ohnehin ein Wandel stattgefunden und sich die mystische Strömung des Kultes durchgesetzt.

Die **unabhängigen Piraten** der Küste, vor allem um Südwall und auf Rulat, haben entweder lockere Verträge mit dem Fürstkomtur geschlossen oder pfeifen ganz auf den neuen Herren auf dem Festland.

Die **Beilunker Feilscher**, von denen man früher argwöhnte, sie würden sich geschlossen dem gierigen Xeraan anschließen, bewahren auch unter Haffax ihre Neutralität und führen mit allen Kriegsseiten ihre Geschäfte. Der **tobrische Widerstand** ist nach wie vor an der Piratenküste aktiv, findet aber nicht mehr den Zuspruch wie einst. Nach über 15 Jahren Besatzung erinnern sich nur noch wenige an die Zeit vor den Heptarchen, eine ganze Generation ist mittlerweile herangewachsen, die nichts anderes kennt.

MILITÄR UND FLOTTE

An der Piratenküste führt Haffax die Militärherrschaft fort, die sich bereits auf Maraskan bewährt hat, und lockt mit zahlreichen Versprechungen junge Menschen unter sein Banner: Wer mindestens drei Jahre in einer offiziellen Einheit gedient oder sich durch besondere Tapferkeit hervorgetan hat, hat nicht nur die Möglichkeit, die Geschicke des Landes mitzugestalten, sondern genießt auch einige Privilegien wie eingeschränkte Strafverfolgung (solange er sich nicht des Verrats oder der Befehlsverweigerung strafbar macht) und mit Gold und Land verbundene Ehrungen und Beförderungen. Angehörigen seiner Soldaten wird ein Teil ihrer Steuern erlassen und Eltern, die ein magisch begabtes Kind der Obrigkeit melden, erhalten eine Prämie. Die jährlich umherziehenden Werber, die die jungen Frauen und Männer in mehreren Disziplinen auf ihre Tauglichkeit prüfen, werden daher mit großer Spannung erwartet, und ihre Ankunft gleicht meist einem Volksfest.

Die **Armee** des Fürstkomturs setzt sich aus je einem Regiment **Tobrische Äxte** (schweres Fußvolk), **Karmothgarde** und **Rote Legion** (leichtes Fußvolk) zusammen, dazu kommt das im Aufbau befindliche Reiterregiment **Tobimora** (leichte Reiterei, zur



Zeit zwei Schwadronen), die Kriegerinnen der *Mactaleänata* (150 Kämpferinnen leichtes Fußvolk, inklusive einer Eskadron Zant-Reiterinnen) und etwa vier Regimenter *Söldner*, die meist von einem erfahrenen Offizier der Armee geführt werden. Die *Bluttempler* hat Haffax auf Maraskan gelassen, bis auf zwei Banner, die in Shamaham stationiert sind. Den Rest des Heeres machen *Stadt- und Landwehr* (etwa drei Regimenter) aus, die im Notfall ausgehoben werden können. Die Offiziere seines Heeres lässt Haffax in der *Akademie für Strategie und Heeresführung zu Mendena* (siehe Seite 107) unterrichten, an der er gelegentlich selbst Unterrichtseinheiten übernimmt.

Nach bosparanischem Vorbild finden sich im Heer viele *Offiziersmagier*, meist Beschwörer und Kampfmagier, die mit ihren Fähigkeiten die einfachen Soldaten unterstützen und außerhalb der üblichen Hierarchie einen besonderen Status von Offiziersrang genießen. Jedem Banner ist ein Offizier-Magus zugeordnet, der auch etwaige Daimoniden und Golems befiehlt. In Haffax' Kriegsführung spielen natürlich auch *Dämonen* eine große Rolle, die jedoch gezielt eingesetzt und beschworen werden.

Zum schweren Belagerungsgerät zählen die *Golems* des Heeres, allen voran die menschengroßen *Panzerschreiter* (Eisengolems in Platte, Schaller und Bart), die pferdeköpfigen *Equitanier*, die zwei Schritt großen, wandelbaren *Fumulae* (Lehmgolems), die aus widerstandsfähigem maraskanischem Eisenholz gefertigten *Rindenwächter* und die seltenen *Schildgolems* mit Augen aus Arkanium, die zum Schutz von Magiern eingesetzt werden.

Das Flaggschiff der *Flotte* ist die Dämonenarche *Boransdorn*, die die Eigenschaft besitzt, sich in zwei voneinander unabhängige Einheiten zu teilen. Mit der Übernahme Mendenas konnte Haffax nicht nur die *Lebende Werft*, sondern auch zahlreiche Schiffe seinem Kommando einverleiben, wenn ihm auch die Dämonenarche *Goldmorgentarantel* an die Schwimmende Heptarchie verloren ging. Insgesamt kommandieren der Fürstkomtur und sein Admiral *Sarastro Dorkstein* (siehe Seite 103) in den tobrischen und maraskanischen Gewässern mehr als 50 Schiffe verschiedenster Bauart, von der Thalukke bis zur Trireme. Sie werden sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie (und Kampf gegen diese) eingesetzt und sind häufig dämonisch verstärkt.

Besonderes Schmuckstück ist die in der Lebenden Werft gefertigte und meist in Norbeneck stationierte Trireme *Schwarze Sichel*.

RECHT UND GESETZ

Die Rechtsprechung liegt bei den Offizieren der Armee, die ihre Urteile meist ohne viel Federlesen fällen und umgehend vollstrecken lassen. Dieser Gerichtsbarkeit unterliegt auch der Adel der Piratenküste, der jedoch das Recht hat, beim Fürstkomtur Einspruch einzulegen – wovon jedoch nur die wenigsten lokalen Machthaber Gebrauch machen, da sie Haffax fürchten.

Vergehen werden mit Geldbußen, oft in Form von Beschlagnahmen, Arrest, öffentlicher Zurschaustellung und Züchtigungen geahndet. Ebenso *Verbrechen*, wobei hier die Obergrenzen offen sind und Verstümmelungen üblich. Selbst bei *Schwerverbrechen* sind Hinrichtungen eine Seltenheit und dienen nur vereinzelt zur Abschreckung, da im Militärstaat menschliche Ressourcen ein wichtiges Gut sind. Üblicher sind Versklavungen zugunsten des Staates, und viele Verbrecher verschwinden als Ruderer in den Bäumen der Galeeren und

DIE SAMTHANDSCHUHE

Bereits auf Maraskan baute Haffax mit den *Samthandschuhen* ein effektives Zwangsinstrument auf: Ein Spitzelnetzwerk, das in erster Linie gegen die eigene Bevölkerung eingesetzt wird, bisweilen aber auch außerhalb der Fürstkomturei tätig ist. Die Agenten kennen untereinander nicht und auch die Identitäten ihrer Offiziere sind meist nur Haffax und seinen engsten Beratern bekannt – nur die wenigsten treten öffentlich in ihrer Funktion auf, dann meist verschleiert.

Seit ein paar Jahren haben die Samthandschuhe zudem die besondere Aufgabe, ein Auge darauf zu haben, dass unter den Offizieren und Soldaten nicht zu viele Dämonenpakte geschlossen werden.

Die Spitzel unterstehen der *Roten Samthand* (siehe Seite 103), der einzigen Person neben Haffax, der die Identitäten sämtlicher Agenten bekannt sind. Auf Maraskan leitet die Überläuferin *Sefirajida von Jergan* (siehe Seite 194) die dortigen Samthandschuhe.

DUNKLE HEROEN – HAFFAX' BESTE

Schon während seiner Zeit als Reichsmarschall hat Helme Haffax den Wert kleiner, schlagfertiger Einheiten zu schätzen gelernt, meist ausgewählte und angeheuete Abenteurer und Glücksritter. Als Fürstkomtur stellte er fünf solcher Gruppen besonderer Spezialisten zusammen, auf die er zurückgreift, wenn eine kritische Lage schnell und entschieden geklärt werden soll.

Mindorium-, *Arkanium-*, *Endurium-*, *Titanium-* und *Eterniumkorps* sind die Namen der fünf Gruppen. Dabei handelt es sich keineswegs um stehende militärische Einheiten, sondern um Zusammenschlüsse von Individuen, die nur dann als Gruppe zusammenkommen, wenn Haffax sie einberuft. Sie sind dunkle Zerrbilder der klassischen Heldengruppe und können überall dort auftreten, wo Haffax sie braucht – auch außerhalb der Schattenlande.

Eternium- und *Titaniumkorps* sind bislang unbesiegt, das *Enduriumkorps* wurde um 1023 BF aufgerieben und musste neu zusammengestellt werden (Abenteurer **Blutige See**). Zum *Eterniumkorps* gehören unter anderem Admiralkomtur *Sarastro Dorkstein* (siehe Seite 103), der schurkische Grolm *G'Wang* (siehe Seite 104), der Schwarzmagier *Tariq ur Mesha* und die Trollzackerin *Rarrkwha* (siehe Seite 104).

Die Mitglieder der anderen vier Gruppen werden von offizieller Seite nicht näher beschrieben und können von Ihnen frei verwendet werden. Innerhalb einer entsprechenden Kampagne ist es durchaus denkbar, dass Antihelden in Spielerhand selbst zum *Arkaniumkorps* werden.

als Arbeiter in den maraskanischen Minen. In seinem Einflussbereich lässt Haffax hart gegen Korruption durchgreifen, jedoch kommt es immer wieder vor, dass man mit den nötigen Dukaten ein Urteil zu seinen Gunsten abändern kann. Jedoch sollte man achtgeben: Wenn man an den falschen Richter gerät, kann jeder Bestechungsversuch die eigene Lage nur noch verschlimmern.



Ebenfalls keine Gnade kennt das haffax'sche Recht bei der gezielten Pervertierung von Landschaften, Flüssen und Seen, und der Beschwörer, dessen beschworener Dämon sich losreißt, muss mit harten Strafen rechnen, denn der Fürstkomtur wünscht keine freien Höllenknechte in seinem Reich.

In den Regionen, in denen das Militär nicht vertreten ist, gilt das Wort des jeweiligen Machthabers, der als Despot uneingeschränkt über Leib und Leben seiner Untertanen bestimmt. Je nach Herrscher verschwimmen die Grenzen zwischen feudaler Rechtsprechung, Gewohnheitsrecht, altem Brauchtum und Willkür. Als ein Erbe Xeraaniens ist die Korruption hier teilweise noch recht verbreitet.

HANDEL UND WANDEL

»Maraskanisches Eisenholz! Kauft maraskanisches Eisenholz! Es wird den Schaft eures Speeres nie mehr brechen lassen! ... Eine frisch geschliffene Wolfsechse für das Töchterchen, der Herr? ... Jar'Goon Uur'Chnorq ... Höfliche Sklaven aus Mhanadistan mit geschickten Händen, frisch eingetroffen ...«
—aufgeschnappt auf dem Marktplatz von Mendena

Auf den Märkten von Mendena, das so viele Vorzüge in sich vereint wie keine andere aventurische Stadt, gibt es keine Ware, die nicht zu erstehen ist. Sie sind Dreh- und Angelpunkt für den Handel in ganz Tobrien und dem besetzten Teil Maraskans. Haffax weiß um den Vorteil, als einziger Heptarch Zugang zum Meer zu haben. Dennoch hält er sich mit der Kontrolle des Handels zurück, profitiert er doch von den Zolleinnahmen, die umgehend in Erhalt und Ausbau seiner Armee fließen. Gleichzeitig verfügt er über ein gewaltiges Druckmittel gegen die restlichen Schattenlande: Wenn der Fürstkomtur es will, wird der Handel in Schwarztoobrien zum Erliegen kommen. Allerdings macht er von diesem Werkzeug nur selten Gebrauch, da schon die Drohung genügt, damit andere finstere Herrscher sich seinem Willen beugen.

Der uneingeschränkte Handel lässt Mendena und die Ortschaften entlang der Tobimora-Straße prosperieren. Dabei werden nicht nur tobrische Ressourcen wie Holz, Vieh, Wolle und Pflaumenbrände oder maraskanische Güter wie Melonen, Iryanleder, exotische Gewürze und Hölzer gehandelt. Schon vor Xeraans Fall hatten wenig skrupelbehaftete Händler von Festum bis Brabak keine Probleme damit, die Piratenküste anzulaufen. Nun, da die horrenden Zölle auf ein angenehmes Maß gesunken sind und die fürstlichen Kriegsschiffe die Piraten fernhalten, kurzum: die Bedingungen sich gebessert haben, laufen noch mehr pragmatische Naturen mit ihren Schiffen Mendena an. Da Haffax den Handel mit Sklaven nicht untersagt und auf diese zum Teil angewiesen ist, haben zudem viele Menschenhändler die Piratenküste als gewinnbringenden Absatzmarkt für sich entdeckt.

Neben Mendena florieren auch das nahe Sardosk (in dessen Hafen die Zölle geringer ausfallen), der freie, aber nicht ungefährliche Piratenhafen Südwall und das abgelegene Amarash, in dem vor allem Erze aus den Beilunker Bergen umgeschlagen werden. Abseits der Handelsroute entlang der Tobimora und der großen Städte ist der Handel im Binnenland nahezu zum Erliegen gekommen, von einigen fliegenden Händlern abgesehen. Da die Münzen rar geworden sind, herrscht ein von fast vergessenen Brauchtum geprägter Tauschhandel vor.

Die Fürstkomturei in den Augen ...

... **des Mittelreichs:** "Die Piratenküste ist Haffax' Brückenkopf für weitere Eroberungen. Er wird nicht eher ruhen, bis er Aventurien unterworfen hat – oder wir ihn aufgehalten haben. Der Fürstkomtur ist der Erzfeind des Raulschen Reiches."

... **Al'Anfas:** "Ein guter Ort, um Geschäfte zu machen. Haffax ist ein Garant, dass chaotische Zustände wie in den restlichen Schattenlanden ausbleiben."

... **der Tulamiden:** "Diese korallengesichtigen Söhne der Untiefe sind eine Plage des Inneren Meeres. Kaum meinst du, ihrer habhaft zu sein, lenken sie ihre Schiffe, den Atem der Ifriitim in den Segeln, an die verfluchten Gestade des Nordens. Mendena hingegen, diese Perle Tobimoriens, ist der einzige sichere Hafen, den du zwischen Perricum und Festum ansteuern kannst."

... **der anderen Heptarchen:** "Haffax diente zu lange, um noch irgendjemanden über oder neben sich anzuerkennen. Er ist kein Verbündeter, er ist ein Feind. Allerdings sind wir auf Mendena und seine Waren angewiesen."

... **des Volkes:** "Fürst Haffax lässt uns gewähren, solange wir ihm folgen, und schützt uns vor allen äußeren Gefahren."

Gängige Ansichten an der Piratenküste über ...

... **das Mittelreich:** "Warum sollte es uns unter einer fremden Kaiserin besser gehen?"

... **das Bornland:** "Geschäftstüchtige Krämerseelen, aber sie bekommen einfach nicht den Stock aus dem Hintern. Und ihre Schiffe versprechen fette Beute."

... **Maraskan:** "Exzellente Waffen, fähige Söldner, exotische Waren – allerdings sollte man sich vor ihnen in acht nehmen. Sie sind verschlagen und wahnsinnig."

... **die anderen Heptarchien:** "Ich bin froh, dort nicht leben zu müssen."

... **Nichtmenschen:** "Zeige mir ein Volk, das ich noch nicht gesehen habe! In den Gassen von Mendena triffst du sie alle, ob zwergwüchsig, befellt, geschuppt oder nach Fisch stinkend."

... **die Zwölfgötter:** "Zwölf unter vielen. Manchmal ist es ganz nützlich, auch sie mit Gebeten zu bedenken."

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN REICHEN

Wie alle Heptarchen gilt auch Helme Haffax den meisten freien Reichen als götterlästerlicher Feind. Das **Mittelreich** sieht nach dem Tod des Dämonenkaisers Galotta in seinem ehemaligen Helden seinen Erzfeind – und Haffax lässt keinen Zweifel daran, dass dies auf Gegenseitigkeit beruht. Als Verbündeter hält das **Horasreich** zu Kaiserin Rohaja, und auch das **Mhaharanyat** bekämpft Haffax offen, waren es doch die Soldaten des Fürstkomturs, die im *Krieg der 35 Tage* das Land verheerten. Im **Shikanydad** ist man froh darüber, das 'Problem Haffax' ans Festland losgeworden zu sein, hat die Gräueltaten seiner Herrschaft aber nicht vergessen.

Die tobrischen Machthaber beobachten Haffax argwöhnisch und fürchten ihn gar. Während **Leonardo der Mechanicus**



und die Zünfte von Yol-Ghurmak gute Handelskontakte zu Mendena pflegen, sieht Herzog Arngrimm in dem Fürstkomtur einen ernstzunehmenden Kontrahenten im Ringen um die Macht über Tobrien. Der Nekromantenrat hat sich mittlerweile in sein Schicksal ergeben, von Haffax' Gunst abhängig zu sein.

DIE PIRATENKÜSTE IM SPIEL

Die Piratenküste bietet sich für den Einstieg in die Schwarzen Lande an. Viele Elemente aller Heptarchien finden sich hier im Kleinen wieder. So können Sie die Helden mit den düsteren Wundern und unheimlichen Geheimnissen der Schattenlande vertraut machen, ohne dass gleich an jeder Ecke ein blutrünstiger Dämonenkult lauert. Die strikte Trennung zwischen weltlicher Herrschaft und dämonischer Ideologie macht die Region zu einem leicht verträglichen Spielhintergrund. Glaubensfreiheit und die Gleichgültigkeit gegenüber der Herkunft des Einzelnen ermöglichen es auch, göttertreue Helden zu spielen, ohne sie großer Gefahr auszusetzen – solange sie nicht zu viel Aufmerksamkeit von der falschen Seite auf sich ziehen.

Da sich die dämonische Verheerung des Landes immer schon in Maßen gehalten hat, lassen sich an der Piratenküste sehr bodenständige Abenteuer spielen, in der unheimliche Fischerdörfer, exotische Völker und wohl dosierte Schrecken das regionale Flair prägen. Die Spannungen zwischen der Schutzherrschaft des Fürstkomturs und den Hinterlassenschaften Xeraaniens, die vielen ansässigen Kreaturen und Rassen sowie die Freiheit in der Gestaltung von Kleinreichen abseits der Machtzentren ermöglichen viele spannende Abenteueransätze.

Ein Held von der Piratenküste

Die Piratenküste kennt keine Exoten: Ob Goblin, Ork, Grolm, Maraskaner, Utulu oder Barbar, alle Rassen und Kulturen, die in anderen Teilen Aventuriens nur unter Vorbehalten spielbar sind, können hier nahezu ohne Einschränkungen gespielt werden. Es zählt einzig, was man aus sich macht, nicht woher man stammt, welchem Volk oder Glauben man angehört.

Diese bis zur Gleichgültigkeit ausufernde Toleranz prägt auch jene Abenteurer, die in den letzten anderthalb Jahrzehnten an der Piratenküste aufgewachsen sind. Das Exotische wird als selbstverständlich hingenommen, und angesichts der fremdartigen Völker und dunklen Wunder, die ihn umgeben, braucht es viel, um einen Helden von der Piratenküste in Staunen zu versetzen. Andererseits kann er in anderen Ländern schnell in Schwierigkeiten geraten, wenn er einem obskuren Kult angehört oder nichts Ungewöhnliches daran findet, den Namen eines Erzdämonen in den Mund zu nehmen.

Ein Held aus dieser Region muss nicht zwingend *Mittelländer* sein, sondern kann einer der vielen Rassen angehören, die hier ansässig geworden sind, oder ein Mischling sein.

Gute Kontakte pflegt die Fürstkomturei zu Al'Anfa – das Imperium unterhält in Mendena eine kleine Gesandtschaft – und Thalusa. Zu anderen Reichen existieren keine nennenswerten Beziehungen oder Spannungen, auch wenn es an der ganzen Ostküste Handelshäuser gibt, die sich – mehr oder weniger offen – den Profit in Mendena nicht entgehen lassen.

„FÜR HERZOG UND TOBRIEN!“ – DER WIDERSTAND AN DER PIRATENKÜSTE

»Und was soll dann geschehen? Soll das Land etwa wieder an die tobrischen Tölpel fallen?«

—Drala von Liliengrund, Vögtin von Keilerau, neuzeitlich

Über anderthalb Jahrzehnte des Krieges und der Besetzung sind auch am tobrischen Widerstand nicht spurlos vorübergegangen. Trotz einiger Erfolge wie die Befreiung der Grafschaft Misamund und der Stadt Ilsur haben die Rebellen an der Piratenküste mit schwindendem Rückhalt in der Bevölkerung und zunehmenden Rekrutierungsproblemen zu kämpfen. Zahlreiche Widerstandsgruppen, die unter Xeraan recht unbehelligt blieben, wurden von Haffax' Soldaten aufgespürt und zerschlagen, andere gaben vom langen Kampf zermürbt auf. Dazu kommt, dass mittlerweile eine junge Generation nachgewachsen ist, die keine Erinnerung mehr an das Herzogtum Tobrien hat und der nur schwer zu vermitteln ist, warum sie für ein fremdes Reich gegen eine Herrschaft aufbegehren soll, die mitunter gar nicht so schlecht ist.

Dennoch gibt es immer noch einzelne Personen und kleine Gruppen, die im Verborgenen an einer Restauration der alten herzoglichen Herrschaft arbeiten. (☞ 219 D) Doch sind sie nicht mehr die einzigen Aufständischen, da sich auch die Piraten auf Rulat und einzelne Herren von eigenen Gnaden gegen die Herrschaft des Fürstkomturs stemmen. Für Haffax' Soldaten ist es einerlei, ob diese Gruppen für Herzog Bernfried oder auf eigene Rechnung streiten: In ihren Augen sind sie allesamt subversive Elemente, die die Ordnung gefährden.

PERSÖNLICHKEITEN DER FÜRSTKOMTUREI

HELME HAFFAX, FÜRSTKOMTUR VON TOBIMORA UND MARASKAN, KOMTUR VON MENDENA, TRÄGER DES BELHALHAR-SPLITTERS UND DES SCHWARZEN SCHWERTES ATHAI-PAQ

Es war sicherlich der traumatischste Augenblick während des aufziehenden Krieges gegen den Bethanier, als der große mittelreichische Held Helme Haffax (*941 BF, 1,86 Schritt, grauer Bürstenschnitt, blaue Augen) im Augenblick der Eroberung Borans offenbarte, dass er längst dem Dämonenmeister folgte. Vielleicht wären die Invasion der Verdammten nicht so effektiv und die Verluste für das Mittelreich nicht so hoch gewesen, wäre der Eroberungsfeldzug unter dem Banner der Dämonenkrone nicht von dem besten lebenden Strategen Aventuriens entworfen worden.

Der aus einfachen Verhältnissen stammende Helme Haffax leistete seine Knappenzeit am Hof des darpatischen Fürsten Egilmar von Rabenmund, bevor er eine beispiellose militärische Laufbahn einschlug. Sein damals schon beachtlicher



Sachverstand brachte ihm die Anerkennung von Kaiser Reto ein. Auch Kaiser Hal und Reichsbehüter Brin diente er loyal und schlug für sie Schlachten gegen Oger, Answinisten und Schwarzpelze. Für seine Treue wurde er 998 BF zum Grafen von Wehrheim erhoben und nach dem Tod von Voltan von Rommilys 1000 BF zum Reichserzmarschall berufen.

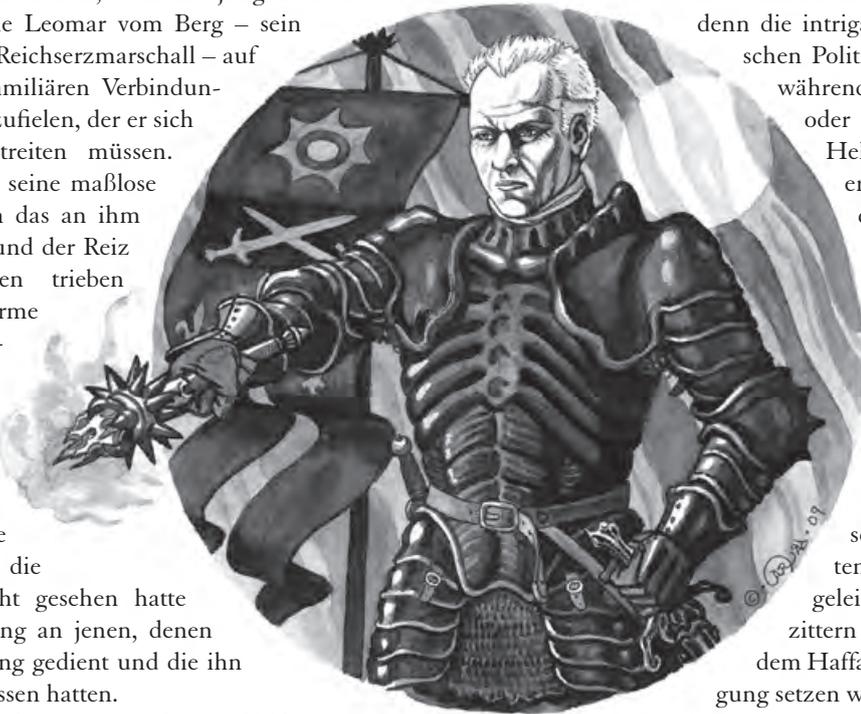
Als der maraskanische Fürst Herdin dem Wahnsinn verfiel, setzte der kaiserliche Hof seinen größten Helden 1019 BF als Fürstmarschall von Maraskan ein. Eine höhere Erhebung ist für einen bürgerlichen Spross nicht denkbar, doch Haffax fühlte sich abgeschoben, während jungen Adels-sprösslingen wie Leomar vom Berg – sein Nachfolger als Reichserzmarschall – auf Grund ihrer familiären Verbindungen die Ämter zufielen, der er sich hatte hart erstreiten müssen. Sein Frust und seine maßlose Wut, aber auch das an ihm nagende Alter und der Reiz neuer Aufgaben trieben ihn in die Arme des Dämonenmeisters. Dieser versprach ihm ewige Jugend und den Oberbefehl über eine Armee, wie sie die Welt noch nicht gesehen hatte – und Vergeltung an jenen, denen er ein Leben lang gedient und die ihn dann fallengelassen hatten.

Für Borbarad eroberte er Maraskan und Tobrien, und einzig seinem militärischem Sachverstand ist es zu verdanken, dass die Verbündeten der freien Reiche nach der Dritten Dämonenschlacht wieder hinter den Wall des Todes zurückgeworfen wurden. Als er auf dem Schlachtfeld Belhalhars Splitter der Dämonenkrone errang, verweigerte er sich den anderen Heptarchen, da er es überdrüssig war, zu dienen. Als Heptarch und sein eigener Herr kehrte er nach Maraskan zurück, auf die Insel, die er so sehr verabscheute – und doch hätte wahrscheinlich niemand anderes dort allen Widerständen zum Trotz über Jahre hinweg eine stabile Herrschaft aufrecht erhalten können. 1027 BF schloss er ein Bündnis mit Dimiona von Zorgan, das er jedoch im *Krieg der 35 Tage* brach. Mit seinem Verrat besiegelte er das Ende des Moghulats Oron. Tatsächlich ging es ihm vor allem um die Gewinnung von Ressourcen – wofür, zeigte sich 1029 BF, als er die Eroberung der Piratenküste begann, sie unter sein Protektorat stellte und seine Residenz nach Mendena verlegte. Nach dem Fall Warunks 1031 BF reagierte er schnell und entschlossen und konnte sein Herrschaftsgebiet ausweiten. 1032 BF sprach er dem Mittelreich ein Ultimatum von fünf Jahren aus, im Herbst 1033 BF musste er jedoch einen großen Rückschlag hinnehmen: Das Schlachtfest von Tuzak und der maraskanische Aufstand der Komturin Nedimajida kosteten ihn weite Teile seiner Herrschaft auf Maraskan, doch scheint die Insel in seinen Plänen ohnehin nur noch eine untergeordnete Rolle einzunehmen.

Obwohl Haffax bereits weit über 90 Winter zählt, sieht man auf Grund seines Paktes mit Asfaloth (Dritter Kreis der Verdammnis) dem gestählten Körper sein Alter nicht an. Doch der Pakt, der Besitz des Belhalhar-Splitters und sein Ringen mit dem Agrimoth-Schwert *Athai-Naq* (☉ 218 A) zerren an seiner Seele und lassen den kühlen Strategen immer häufiger die Nerven verlieren. Für Haffax ist der Verlust seiner Beherrschung die größte Pein, und wer Zeuge seiner Wutausbrüche wird, sucht das Weite – wer sie provoziert, hat sein Leben verwirkt.

Haffax versucht verbissen, die Kontrolle zu bewahren, um seine Pläne voranzutreiben – mit militärischer Macht, denn die intriganten Winkelzüge der höfischen Politik sind ihm ein Graus, und während er einem geschickten Spion oder einem einzelnen mutigen Helden Respekt zollen kann, erwartet hintertriebene Speichellecker ein grausames Schicksal.

Es ist für alle Parteien offensichtlich, dass Haffax etwas Großes plant und die Eroberung der Piratenküste nur ein erster Schritt ist. Der fast hundertjährige Haffax wird sich vor seinem Ende noch ein Denkmal setzen, das alles in den Schatten stellen mag, was er bisher geleistet hat. Und seine Feinde zittern bereits jetzt vor dem Tag, an dem Haffax seine Regimenter in Bewegung setzen wird (☉ 217 B).



Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege, kompetenter Militärherrscher

Herausragende Eigenschaften: MU 20, IN 15, CH 16, GE 16, KK 17; Jähzorn 9, bisweilen Wahnvorstellungen

Wichtige Talente: Brettspiel (Garadan) 15 (17), Geographie 16, Geschichtswissen (Kriegsgeschichte) 15 (17), Kriegskunst (Strategie, Taktik) 23 (25), Menschenkenntnis 17, Orientierung 16, Selbstbeherrschung 16, Staatskunst (Verwaltung) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Haffax beherrscht mehrere *Geländekunden*, aus denen er als Feldherr Nutzen zieht, ist in der *Kriegsreiterei* ausgebildet sowie im Kampf mit Anderthalbhänder, Schwert und Schild. Zudem weiß er seinen Geist mit *Eiserner Wille II* und *Gedankenschutz* zu schützen.

Besonderheiten: Haffax kann die Macht des Belhalhars-Splitters anrufen, um Soldaten in rasende Kampfmaschinen zu verwandeln, Kriegsdämonen zu kontrollieren oder seine eigene Kampfkraft zu stärken (MU und KK je +7, KL und IN je -7, zusätzliche Attacke, keine Einbußen durch *Wunden*). Die dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor* (☉ 211 C) schützt in Schlachten seinen Leib (RS 8, BE 3, MR +7, *Immunität gegen Feuer, Luft, Erz und Humus*). Dazu trägt er das Agrimoth-Schwert *Athai-Naq* (☉ 218 A).



AZARIL, DIE ZUNGE BORBARADS, PORTIFICA MAXIMA UND HOCHPROPHETIN DER BORBARAD-KIRCHE

Die für eine Elfe noch recht junge Azaril Scharlachkraut war einst Agentin des Erzmagus Rohezal, der sie in einen Borbaradianerzirkel einschleuste, um diese Verschwörer zu bekämpfen. Enttarnt, 'umerzogen' und schließlich von der borbaradianischen Lehre überzeugt, war sie eine der treibenden Kräfte bei der Wiederkehr und Herrschaftsfestigung Borbarads und nach dessen Niederlage eine der ersten Prälatischen von Xerans Borbarad-Religion – ja, eigentlich stammten die meisten Hymnen, Liturgien und Gebete der damaligen Kirche von ihr. Schon vor der Rückkehr des Meisters galt sie als unumstritten beste Kennerin der Schriften Borbarads und der Zeugnisse über ihn – und dass sie ihn mehrfach persönlich traf, hat ihre Reputation noch gesteigert. Es heißt, dass Borbarad ihr Hinweise gegeben habe, wie sein Versprechen an die Menschheiten („Jeder Mensch ein Magier“) umzusetzen sei – und außerhalb ihrer Missionstätigkeit widmet sie sich der Erforschung des Versprechens, indem sie versucht, in eigentlich nichtmagischen Personen Zauberkräfte zu induzieren und zu aktivieren. Dabei hat sie bereits einige Erfolge vorzuweisen, aber noch ist die von ihr verbreitete Methode nur für auserwählt willensstarke Personen geeignet (und die für ein breiteres Publikum gedachte Art noch zu 'experimentell'). Azaril ist freundlich und offen und liebt den philosophischen Disput. Nichtsdestotrotz ist sie eine zu allem entschlossene religiöse Fanatikerin. Sie ist Herrin ihrer Sinne, Gedanken und Gefühle und keinesfalls eine Dämonendienerin. Ihr letzter verbliebener Aberglaube ist derjenige an einen elfischen Lebenszweck und den damit verbundenen Elfentod. Daher hat sie sich ein besonders hohes Lebensziel gesetzt: die aventuriere, stabile Etablierung der Borbaradkirche. Dieses Ziel versucht sie primär durch Überzeugung, Mission, philosophische Dispute und Schriften zu erreichen, ist aber jederzeit bereit, dafür einzelne Gegner (persönlicher Art oder solche 'der Bewegung') kaltblütig aus dem Weg räumen zu lassen. Sie selbst hat gewisse Skrupel, Personen zu töten, und ist zudem ein erklärter Feigling – oder besser: Sie hängt am Leben. Wenn sie ein Ziel nur unter Schmerzen erreichen kann, gut, so sei es. Wenn sie eine Aufgabe oder ein Kampf in Lebensgefahr bringen, wird sie sich zurückziehen und zu anderer Zeit einen neuen Anlauf versuchen. Das ist auch die übliche Art und Weise, wie Auseinandersetzungen zwischen ihr und den Helden enden: Eine Seite zieht sich zurück.

Unter den Heptarchen und ihren Nachfolgern hat sie die besten Beziehungen zu Helme Haffax. Dämonenkirchen und Paktierer sind ihr persönlich zuwider (was sie in Gegnerschaft zu Balphemor und dem Nekromantenrat setzt), Dämonenbeschwörung kompetenter Zauberer ist für sie aber ein durchaus probates Mittel.



Geboren: 983 BF
Größe: 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: brillante Magietheoretikerin und Religionsstifterin, meisterliche Missionarin und Philosophin
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: KL 18, CH 18; Gutes Gedächtnis; Neugier, Rachsucht
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: vollendet in Magiekunde (Theorie und Konstruktion) und Götter/Kulte, brillant in Lehren und Überzeugen, meisterlich in vielen gesellschaftlichen und Wissens-Talenten, dito in körperlichen Talenten, die ihre Heimlichkeit unterstützen; meisterlich mit dem Rapiert, ansonsten kaum Kampffertigkeiten; Gaben Gefahreninstinkt und Prophezeien

Herausragende Zauberfertigkeiten und dazugehörige SF: beherrscht die Repräsentationen elfisch, gildenmagisch und borbaradianisch, kennt die dazugehörigen Rituale sowie solche der Zibiljas und der alhanischen Zauberpriesterinnen; Merkmale Einfluss, Herrschaft, Verständigung, Dämonisch und Metamagie; beherrscht alle verbreiteten Elfenzauber, alle Borbaradianersprüche und viele Gildenformeln meisterlich und besser, vor allem solche, die sie in ihren Forschungen weiterbringen können; ist in der Lage, gildenmagische und elfische Sprüche in borbaradianische zu transformieren; eine der besten Zauberinnen diesseits der Verhüllten Meister
Verwendung im Spiel: Auch wenn sie sich persönlich kaum etwas zu Schulden kommen lässt, ist sie mittelfristig (spätestens nach dem Sturz der anderen Schwarzen Potentaten) doch Reichs- und Kirchenfeindin Nummer Eins. Durch ihre ständigen Missionsreisen – auch ins Mittelreich – scheint sie angreifbar, doch wird es in den nächsten Jahren nicht gelingen, sie zu fassen. Sie hat ein starkes Interesse an verschiedensten magischen Artefakten, vor allem solchen, die wegen ihres Gefahrenpotentials entweder in der Feste Koschgau oder in Shafirs Hort lagern, aber auch am Auge des Morgens. Sie kann selbst versuchen, sie zu erringen, und die Helden müssen dies verhindern, sie kann aber auch (meist inkognito) als Auftraggeberin für einen wagemutigen Einbruch fungieren.



SARASTRO DORKSTEIN, ADMIRALKOMTUR VON ARBASIE

Sarastro (*981 BF, blond, hochgewachsen) ist der jüngere Bruder von Perdido Dorkstein, ein einst hochdekoriertes Hauptmann der Kusliker Seesöldner, der zu Borbarad überlief, später den Bluttemplern beitrug, unter Haffax Rote Hand von As'Far wurde, im *Endurium-Korps* diente und bei einer Mission in der Blutigen See sein Leben ließ. Auf der Spur seines Bruders kam Sarastro nach Maraskan und später nach Tobimorien, wo er durch seinen militärischen Sachverstand Karriere machte. Haffax belehnte ihn mit der neugeschaffenen Komturei Arbasien und unterstellte ihm den neuen Kriegshafen von Norbeneck. Nach dem Verrat des Admirals Lares von Rommily während der maraskanischen Revolte 1033 BF holte Haffax den Seeoffizier als neuen Befehlshaber der Flotte an seine Seite. Darüber hinaus dient Sarastro dem Fürstkomtur als Anführer des ungeschlagenen *Eterniumkorps*.

Sarastro ist ehrgeizig, kühl berechnend und emotionslos. Einen Pakt schlug er bisher aus, ließ sich aber von Azaril zur Borbarad-Kirche bekehren. Im Gegensatz zu Elgor von Wickrath ist er der dunklen Elfe jedoch nicht verfallen und auch wenn er sich mitunter von ihr für Einsätze einspannen lässt, gilt seine unerschütterliche Loyalität dennoch einzig Helme Haffax.

NISSA AY KOMRA, KOMTURIN VON ESLAMSBRÜCK

Die Blutschwester vom *Blutroten Tempel zu Hemandu* (*1001 BF, attraktiv, rote Strähnen im dunklen Haar) regiert ihr Leben mit auffallend leichter Hand, nur um im Ernstfall umso härter und rücksichtsloser zuzuschlagen. Gestählt durch ihre Ausbildung im Tempel auf Maraskan hat Nissa gelernt, Intrigen zu überleben und selbst einzufädeln. Dieses Wissen nutzt sie auch in Eslamsbrück. Hier trifft sie eine geheime Absprache mit den Flusshändlern, dort arrangiert sie ein heimliches Treffen mit den ortsansässigen Händlern – Nissa versteht es meisterlich, Parteien gegeneinander auszuspielen, um selbst in einem glänzenden Licht dazustehen. Ihr Auftreten ist dabei vordergründig stets freundlich, auch wenn sie mit einem charmanten Lächeln den Dolch zückt, der einem vermeintlich Verbündeten den Todesstoß versetzt.

Die Belhalhar-Paktiererin (Zweiter Kreis der Verdammnis) sieht Eslamsbrück als *ihre* Stadt und profitiert davon, dass Haffax sich dringlicheren Aufgaben widmet und ihr freie Hand lässt. Daher hat sie auch keine Skrupel, manche Weisung des Fürstkomturs so auszulegen, dass sie ihr zum Vorteil gereicht.

Kurzcharakteristik: machtgierige und rücksichtslose Herrscherin, die den freundlichen Schein wahr; kompetente Ordenskriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KO 15; Gabe Gefahreninstinkt; Jähzorn 6, Krankhafter Ehrgeiz 7

Wichtige Talente: Armbrust 15, Heilkunde Gift 10, Kriegskunst (Taktik) 11 (13), Menschenkenntnis, Schwerter (Langschwert) 12 (14), Selbstbeherrschung 11, Sinnen-schärfe 10, Überreden (Lügen) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Nissa ist am Kampf mit Schwert und Schild ausgebildet und beherrscht die entsprechenden SF. Außerdem ist sie eine *Meisterschützin* mit der Armbrust.

Schwarze Gaben: Befehlsstimme, Lähmende Furcht

DIJAOSAB DIE MARASKE, PRÄFEKTIN VON SHAMAHAM

Die junge Blutschwester besetzte nach der Revolte von Shamaham für den Fürstkomtur den Ort und wurde 1033 BF in den Rang einer Präfektin erhoben. Ihr untersteht damit die Wacht zu den Beilunker Bergen und der unsicheren Grenze zu Beilunk und Warunk. Die Maraskanerin (*1003 BF, zu Hörnern geflochtene schwarze Zöpfe) folgt der Sekte der Kämpfenden Geschwister, einer borbaradianischen Interpretation des maraskanischen Zwillingsglaubens, und hat sich bisher jedem Pakt verweigert – einer der Gründe, warum Haffax sie ausgewählt hat. Unter ihren paktierenden Ordensbrüdern und den Mactaleänata von Shamaham, die zumindest theoretisch ihrem Kommando unterstehen, hat sie dadurch allerdings einen schweren Stand. Bisher konnte sie jedoch mit dem Tuzakmesser jede Revolte im Keim ersticken: In ihren jungen Jahren entschied sie bereits vierzig Zweikämpfe für sich.

In die Brust ihres Hartholzarnisches sind anstelle des Ordenswappens die gekreuzten Schwerter geritzt. Ihre Gesichtszüge verbirgt sie meist hinter einer rot-schwarzen Bemalung.

DIE ROTEN HÄNDE DES FÜRSTKOMTURS

Circaya Galahan ya Badrese (*996 BF, hellbraune Locken, selbstgefällig) floh nach dem Zusammenbruch des Galahanisten-Aufstandes Ende 1028 BF aus dem Lieblichen Feld und diente sich Haffax an. Ihr untersteht das Ordensamt für Reichsangelegenheiten. Der spielsüchtige Almadaner **Eslam Artesedo** (siehe Seite 112) ist für Instandhaltung und Ausbau der Festungsanlagen verantwortlich. Nur als 'Rote Samthand' ist der ehemalige KGIA-Agent **Cordovan von Tannwirk** (*984 BF, Quadeln an Händen und im Gesicht) bekannt, der die Informationen der Samthandschuhe sammelt.

Der Leibgarde des Fürstkomturs, der nur die besten Kämpfer der Karmothgarde angehören, steht die Obristin **Gritta Graustein** (*986, grauer Bürstenschnitt, Narbe auf der rechten Wange) vor, eine kleine, scharfzüngige Frau mit lauter Stimme.

ELGOR BARON VON WICKRATH, HAUPTMANN VON VALDAHON

Der ältere Bruder des Kriegshelden Alrik vom Blautann und Borbaradianer diente Xeraan als Prälat-Oberst der Schwerter Borbarads und überlebte den Machtwechsel nur auf Grund seiner herausragenden taktischen Fähigkeiten und der Fürsprache seiner Herzensdame Azaril Scharlachkraut, für die er geradezu ritterlich minnt. Elgor (*986 BF, gescheit und genussüchtig) hat begriffen, dass Haffax Personen nach ihren Fertigkeiten beurteilt. Seinen Posten am Rande der Sümpfe von Valdahon sieht er weniger als Strafe, sondern eher als Bewahrung.



ЈАСИНА МЕЛЕНААР, ERZMAGISTERIN DES İMMERWÄHRENDEH HORTES DER HESİPDIANİSCHEN GABEN

Über 40 Jahre diente Jasina Melenaar (*956 BF, schlohweißes Haar, müder Blick) dem Hesinde-Tempel zu Elburum, zuletzt als Hohe Lehrmeisterin. Schon vor ihrer Flucht vor den Oroniern galt sie als amtsmüde und zog sich anschließend vom Dienst an der Göttin aufs Altenteil zurück. Zeit ihres Lebens galt ihre Forschung den *Elburischen Tafeln* und dem Wirken der Magiermogule.

Den jungen Haffax lernte sie während des Maraskan-Feldzuges in Elburum kennen, ihre Schwärmereien blieben jedoch unbeantwortet. 1028 BF ließ Haffax sie entführen und nach Jergan bringen, damit sie dort aus den erbeuteten *Elburischen Tafeln* einen Bann gegen die Schrecken des maraskanischen Dschungels entwickle. Später nahm er sie mit nach Mendena. Haffax' Launen erträgt sie schicksalsergeben, fand durch die Rekonstruktion der antiken Bannsprüche jedoch zu ihrer Göttin zurück. Als ihre letzte Aufgabe sieht es die greise Geweihte an, dem Fürstkomtur im Ringen um seine Seele beizustehen. Ihrem Einfluss ist es zu verdanken, dass die Zwölfgötter an der Piratenküste geduldet werden. Allerdings zerrt jeder Rückschlag an ihrem angegriffenem Gottvertrauen und sie weiß, dass ihr nicht mehr viele Jahre auf Dere verbleiben.

GİRTE SARGPAGEL, SÖLDNERFÜHRERIN

Die tobrische Söldnerführerin (*993 BF, 1,83 Schritt, breite Nase, verfilztes, braunes Haar) folgte dem Dämonenmeister alleine auf Grund des lockenden Rufes des Goldes. Für Xeraan hielt sie die Belagerung Ilsurs aufrecht, allerdings nur, weil der Bucklige genug Blut und Haare von ihr hatte, um ihr jeden denkbaren Fluch anzuhexen – zu holen war dort nichts mehr. Als sich Xeraans Niederlage abzeichnete, brannte sie ihr Domizil, die Villa Frengammer, nieder, belud die Karren, dass die Achsen knarrten, und floh über den Dogul, wo sie sich Haffax anbot. Mit dem Einmarsch in Alst Anfang 1034 BF konnte sie zeigen, dass sie ihr Gold wert ist. *Girtes Haufen* besteht aus tobrischen und bornischen Söldnern, einer Rotte Goblins und dem Armbrustbanner *Pfeilgewitter*, die allesamt begierig darauf sind, fette Beute zu machen.

Kurzcharakteristik: kompetente und gerissene Söldnerführerin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14; Goldgier 10
Wichtige Talente: Kriegskunst 12, Schwerter 14, Überreden (Feilschen) 11 (13); spricht fließend Goblinisch

G'WANG

Schon zu Zeiten Xeraans zog es den schurkischen Beilunker Feilscher G'Wang (*1012 BF, 1,00 Schritt, hellgraue Haare, klagraue Augen, hellrosa Haut) nach Mendena, wo er Prälaten und Patrizier bestahl und sich als Mörder verdingte. Seine bemerkenswerten Fähigkeiten fielen schließlich auch Haffax auf, der den umtriebigen Grolm immer wieder für die Einsätze des *Eterniumkorps* heranzieht. Mit spezialangefertigten Stiefeln und falschem Bart tritt G'Wang gerne in der Verkleidung als Brillantzwerg und unter dem Namen *Garmasch Kesselgold* auf. Der Grolm mit der runzligen hellrosa Haut ist verschlagen,

hinterhältig und bössartig. Wenn er nicht für Haffax arbeitet, ist er auf eigene Rechnung unterwegs und träumt davon, in den Schätzen des Goldenen Hauses zu baden.

Kurzcharakteristik: brillanter Dieb, Betrüger und Meuchler
Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 18, GE 16; Begabung: Überreden, Flink, Halbzauberer, Nachtsicht, Schwer zu verzaubern, Verhüllte Aura; Geiz 8, Goldgier 12, Jähzorn 6, Lichtscheu, Neid 8, Spielsucht 7, Zwergenwuchs
Wichtige Talente: Dolche (Langdolch) 13 (15), Gassenwissen 13, Handel 10, Klettern 12, Mechanik 12, Menschenkenntnis 14, Schätzen 13, Schleichen (Gebäude) 14 (16), Schlösser Knacken 16, Sich Verkleiden (Zwerg) 11 (13), Sich Verstecken 15, Taschendiebstahl 18, Überreden (Feilschen, Lügen) 17 (19), Wurfmesser 14
Wichtige Zauber: Auris Nasus 8, Blitz dich find 12, Foramen 14, Gefunden! 11, Große Gier 12, Imperavi 10, Objecto Obscuro 11, Odem 7, Penetrizzel 13, Plumbubarium 10, Zauberzwang 7

WEİTERE PERSONEN DER FÜRSTKOMTURREI

Die Trollzackerin **Rarrkwha** (*997, 2,00 Schritt, rotglänzender Metallschmuck auf dem narbenübersäten Haupt) schloss sich nach der Eroberung Ysilias Haffax an. Vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden forderte sie ihn heraus und unterlag. Als Strafe ließ Haffax ihr beide Brüste ausbrennen, auf dass sie *„niemals Kinder mit der verräterischen Milch säuge“*. Ihr Treue zu 'Hoiraz Helme', zu dessen Stamm sie sich zählt, ist seitdem ungebrochen und ihre vernarbte Brust trägt sie stolz und offen.

Der ebenholzschwarze Magier **Tariq ur Mesha** (*1002 BF, Schneidezähne aus Arkanium) wurde als Kind seinem Stamm der Shokubunga entwendet. Als Sklave wurde er vom Magier Rondradan Giovarez-Florios gekauft, der seine Begabung erkannte und ihn ausbildete. Als sich sein Meister, nun unter dem Namen Xarfaidon Giovarez, Borbarad anschloss, folgte Tariq ihm. Seit Xarfaidons Tod dient der Kampfmagier und Belhalhar-Paktierer Helme Haffax.

Drala von Liliengrund (*992 BF, rotblonde Locken, Narbe, die den linken Mundwinkel verlängert) ist eine geheime Phex-Geweihte, die nach Keilerau kam, um Xeraan im Auge zu haben. Sie machte einige gute Geschäfte, brachte es zu einer angesehenen Frau und kaufte sich vom Buckligen den Adelstitel. Haffax setzte die geschäftstüchtige Frau als Vögtin ein. Drala ist mittlerweile so zufrieden mit ihrem Leben, dass sie gar nicht mehr daran denkt, gegen die Heptarchen zu agieren, und sich ganz ihren Geschäften widmet.

PRAKMAK, KÖNIG DER BEILUNKER FEILSCHER

Als die Angroschim die Beilunker Berge verließen, brach die Zeit der Feilscher an, die Teile von Lorgolosch besiedelten, einige der alten Zwergenminen annektierten und schließlich ein eigenes Königreich ausriefen. Ihr gieriger König Prakmak (*1018 BF, kahlköpfig, aschgraue Haut) lässt sich von niemandem ins Geschäft reden und hat ein gutes Gespür, die Not anderer auszunutzen. Die magiefeindlichen Sonnenanbeter aus Beilunk sind ihm verhasst, und er hat eine kindische Freude daran, dass selbst der mächtige Haffax seinem Königreich nicht beikommt.



МЕНДЕНА

Mendena für den eiligen Leser

Einwohner: 12.000

Wappen: auf Weiß zwei schwarze gekreuzte Schwerter über einem roten Tor

Herrschaft: Stadtvögtin Yasmina von Darbonia für Fürstkomtur Helme Haffax

Garnisonen: 2 Kompanien Stadtgarde, Regiment 'Tobrische Äxte', zwei Banner Karmothgarde, 50 Kriegerinnen der Mactaleänata, zahlreiche Söldner; zu jedem Zeitpunkt mindestens 400 Matrosen und Seekrieger, dazu die Flotte des Fürstkomturs

Tempel: Borbarad, Zholvar, Travia, Boron (Al'Anfaner Ritus), Schreine aller Erzdämonen, der Schwarzen Ronda und Hesinde

Lokale Fest- und Feiertage: Borbarads Verkörperung (22. Boron), Schlacht von Mendena (20. Ingerimm), Borbarads Entrückung (23. Ingerimm), Borbarads Enthüllung (2. Rahja, höchster Feiertag der Borbarad-Kirche)

Handel und Gewerbe: Zentrum des Fernhandels an der tobrischen Küste, Schiffbau, Fischerei, Tuchmacherei, Wassergewinnung, Bierbrauerei

Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Samtener Divan' (Q9/P10/S10), Herberge 'Gute Heimkehr' (Q3/P5/S30), Gasthaus 'Gänsedaune' (Q6/P6/S8), Bierstube 'Tobrischer Hof' (Q7/P9), Taverne 'Schwarz und Rot' (Q5/P7), Taverne 'Krakonierbraut' (Q2/P5), Taverne 'Voller Humpen' (Q4/P5)

Besonderheiten: Burg Talbruck, Akademie für Strategie und Heeresführung, die Lebende Werft, Arena Aquatica, das Goldene Haus, Redaktionshaus 'Der Greifenbalg'; tiefliegende Stadtviertel versinken im Schlamm

Stimmung in der Stadt: Mendena ist eine aufstrebende Handelsstadt an der Ostküste, die unter der Herrschaft des Fürstkomturs gedeiht. Ein buntes Völkergemisch prägt die Gassen und Märkte.

Was die Mendener über ihre Stadt denken: Mendena ist keine schöne Stadt, aber hier lässt es sich leben. Die Stadt ist der Beweis, dass Dämonen nicht nur Schlechtes bewirken.



Die Hauptstadt der Fürstkomturei hat nur noch wenig gemein mit der Grafenstadt, die am 20. Ingerimm 1019 BF unter den Ansturm der borbaradianischen Söldner fiel. Aus der provinziellen, tobrischen Hafenstadt ist ein prosperierendes Handelszentrum geworden, das mittlerweile auf die dreifache Größe angewachsen ist.

Um den neuen Einwohnern, die aus allen Reichen und Völkern stammen, eine Heimstatt zu geben, wurden ganze Stadtviertel abgerissen und mit Dämonenmacht neu errichtet. Zahlreiche dämonische Neubauten prägen das Stadtbild und fügen sich mit ihrer grotesken Architektur und bedrohlichen Größe mehr schlecht als recht zwischen die alten Fachwerkhäuser. Doch auch wenn Mendena der Ruch einer Dämonenstadt anhaftet, nimmt die niederhöllische Bauweise keine Rolle ein wie in Eslamsbrück oder gar Yol-Ghurmak.

Die Stadt liegt auf mehreren größeren und kleineren Hügeln am Nordufer der Tobimora und ist von einer festen Wehrmauer umfriedet, wuchert jedoch längst darüber hinaus: Flüchtlingswellen, Zwangsansiedlungen und Zugezogene haben die Bevölkerungszahl in den letzten Jahren sprunghaft ansteigen lassen, lockt Mendena doch mit Wohlstand und Sicherheit, die in anderen Städten der Heptarchien selten zu finden sind.

STADTGESCHICHTE

150 BF: Gründung der Stadt Mendena am nördlichen Ufer der Tobimora-Mündung.

488 BF: Die Magierin Taniya Alhinja gründet die Illusionsakademie zu Mendena.

951 BF: *Efferds Wutgeschrei.* Ein furchtbarer Sturm bringt die Steinbrücke zu Füßen der Burg Talbruck zum Einsturz.

997 BF: Ein Brand zerstört die Illusionsakademie.

1003 bis 1018 BF: Nach dem *Zug der Tausend Oger* wird Mendena provisorische Hauptstadt des Herzogtums Tobrien, bis die Residenz der Herzöge wieder nach Ysilia verlegt wird.

20. Ingerimm 1019 BF: *Schlacht von Mendena.* Borbarads Söldner greifen die Stadt an, Herzog Kunibald von Ehrenstein stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil. Abends ergibt sich die Stadt, die Geweihten kämpfen erfolglos bis in die Nacht und werden ohne Ausnahme erschlagen, die Tempel niedergebrannt.

1022 BF: Der Heptarch Xeraan macht Mendena zur Hauptstadt seines Reiches Xeraanien.

1023 BF: Ein besonders starkes Frühlingshochwasser lässt den Pegel der Tobimora dauerhaft um einige Spann ansteigen.

1029 BF: Helme Haffax übernimmt die Herrschaft über die Stadt.

1032 BF: Haffax verlegt seine Residenz dauerhaft nach Mendena und erhebt die Stadt zur Kapitale der Fürstkomturei.

»Mendena ist ein stinkendes Dreckloch, in dem die Menschen ihre Pisse aufbereiten, um sauberes Wasser zu haben. Aber wenn man den Schlamm wegkratzt, kommt eine glänzende Perle zum Vorschein.«
—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaakool, 1033 BF

»Festum, Perricum, Zorgan, Khunchom – ich hätte nie gedacht, dass wir eines Tages Mendena auf unseren Seekarten als wichtigen Handelshafen verzeichnen würden. Sicherlich, nach jedem Besuch spende ich reichlich im Tempel des Efferd, um meine Seele zu erleichtern – aber die Geschäfte dort kann ich mir nicht entgehen lassen.«
—Riesmar Klande, Händler aus Perricum, 1034 BF



HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

Mendena als Hauptstadt der Fürstkomturei und Herz der gleichnamigen Komturei untersteht der direkten Herrschaft des Heptarchen, der sich jedoch wenig – von seinen öffentlichen Rechtsprechungen abgesehen – in die alltäglichen Geschäfte der Stadt einmischt. Diese überlässt er Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia* (siehe Seite 111), der Stadtgarde, Hafenmeister sowie Richter unterstehen und die Zunftmeister Rechenschaft schulden.

Gegen den unter Xeraan grassierenden Ämterkauf und die alltägliche Korruption hat Haffax hart durchgreifen lassen. Da er aber viele alte Würdenträger im Amt belassen hat, finden sich auf ihren Posten nicht unbedingt die fähigsten Vertreter. Diese wollen jedoch vor allem in Ruhe leben und hängen an ihrem Amt (und Dasein), so dass sie einen besonderen Fleiß an den Tag legen, vor allem, wenn der Blick einer Roten Hand oder eines Offiziers auf sie fällt.

RECHT UND GESETZ

Wie in der gesamten Fürstkomturei gilt auch in Mendena das Militärrecht, doch um Willkür zu unterbinden, hat Haffax die Ausübung des Rechts in den Händen städtischer Institutionen belassen. Die **Stadtgarde** – erkennbar an ihren weißen Wapenröcken mit dem roten Stadttor – unter Kommandant *Gero von Siebenstätt* (siehe Seite 111) kommt dieser Aufgabe mit geradezu übertriebenem Eifer nach. Unterstützung findet die Garde durch die **Zünfte**, denen jeweils ein Mauerabschnitt zur Bewachung zugeteilt wurde und die dieser Aufgabe pflichtgetreu nachkommen.

Um die kleinen Streitigkeiten auf den Märkten kümmert sich das **Marktgericht**. Dieses untersteht dem in den Zünften hoch geachteten *Alfrat Tuchmacher*, dessen Familie auf eine lange Geschichte in Mendena zurückblickt. Alle größeren Vergehen und Verbrechen, die die Ordnung Mendenas gefährden, werden vor dem **Stadtgericht** verhandelt. Der greise Oberste Stadtrichter *Timoron von Sichelkuppen* gilt als unbestechlich, aber milde, da er Körperstrafen meidet und lieber Entschädigungszahlungen verhängt.

Einmal im Mond, meist an einem Richttag, hält der Fürstkomtur selbst wie ein König **öffentliche Rechtsprechungen** ab. Zu diesem Zweck trägt ein Karakil den Eisenthron aus Burg Talbruck in die Heptarchenloge der Arena Aquatica und das Volk wird aufgerufen, seine Nöte vor den Herrscher zu bringen und Verfehlungen anderer einzuklagen. Da ein jeder offen sprechen darf, sichert Haffax so, dass Würdenträger ihre Ämter nicht missbrauchen. Die Urteile des Fürstkomturs sind gnadenlos und bestehen meist in Verstümmelungen und Zweikämpfen, die von dem Volk geradezu gierig auf das Schauspiel erwartet werden.

WASSERVERSORGUNG

»Humpen Heller – 5 Heller«

—Aushang am Tobrischen Hof

Als Folge der charyptiden Verseuchung ist das Wasser der Tobimora und der Brunnen häufig ungenießbar bitter oder gallig. An verschiedenen Stellen in der Stadt wird daher Regenwasser gesammelt und in Leintüchern gefiltert. Auch die Schleuderung des allgegenwärtigen Schlicks dient der Wassergewinnung. Dem Ortsfremden eher befremdlich dürften die Sammelstellen erscheinen, an denen man sich einige Kreuzer für seinen Urin auszahlen lassen kann. Dessen alchemistische Aufbereitung liefert das hochwertigste Wasser, das vor allem an die ansässigen Brauereien verkauft wird.

STADTRUNDGANG

»Diese Stadt ist ein stinkender Sumpf voll fischäugiger Gestalten, raffgieriger Feilscher und feiger Gutbürgern. Kurzum: Mendena ist ein großer Spaß!«

—Gorodez Sgirra, Gossenzauberer, neuzeitlich

Die feste Wehrmauer ist sieben Schritt hoch und durchgängig mit Wehrgängen versehen, die tags wie nachts gut besetzt sind. Drei Stadttore sind in die Mauer eingelassen: im Westen das **Es-lamsbrücker Tor**, in dem die Tobimora-Straße mündet, im Norden das **Quellensprunger Tor**, das vor allem von den Bauern des Umlandes frequentiert wird, und schließlich das **Hafentor**.





Mendena verfügt über zwei Häfen, den **Flusshafen** an der Tobimora-Mündung und den **Handelshafen** mit der **Speicherstadt**, der durch den gigantischen Molenkai vor Wellen geschützt ist. Der mit dämonischer Hilfe erweiterte Seehafen ist das Herz des Handels in den Schattenlanden und die endlosen Reihen von Lagerhäusern zeugen von den Warenmengen, die hier umgeschlagen werden.

Auch die Altstadt wandelte unter der Neugestaltung des Buckligen ihr Gesicht und teilt sich in fünf Quartiere: das ärmliche **Althafen**, das merkantile **Marktviertel**, das wohlhabende, von üppigen Stadtvillen geprägte **Wulfenruh**, das einfachere **Flachsviertel** und der **Goldene Berg**. Früher konzentrierte sich hier die Macht von Xeraans Herrschaft, unter Haffax ist der Glanz jedoch verblasst.

Außerhalb der Mauern liegen die noch jungen Stadtviertel **Osterfeld**, das bäuerliche **Leichacker** und das schlammige **Fischviertel**. Seit dem Frühlingshochwasser von 1023 BF steht vor allem letzteres regelmäßig unter Wasser.

Auf einem festen Hügel westlich der Stadt thront **Burg Talbruck** und kontrolliert das Umland sowie den Schiffsverkehr auf dem Fluss. Seit 1029 BF dient die ehemalige Grafenfestung dem Fürstkomtur als Residenz. Eine Steinbrücke, die zu Füßen der Burg über die Tobimora führte und deren letztes Stück hochgezogen werden konnte, wurde 951 BF bei einem Sturm zerstört und nicht wieder aufgebaut.

Nördlich der Tobimora-Straße liegt inmitten von sumpfigen Wiesen die **Arena Aquatica**, ein riesiges Kolosseum, in dem nicht nur Theaterspiele, Wettrennen und Schaukämpfe stattfinden, sondern regelmäßig der Fürstkomtur öffentlich zu Gericht sitzt.

Handelshafen und Speicherstadt

Schützend legen sich die Mole und die riesigen, aus glatten, fast fugenlosen Steinen errichteten Wellenbrecher um das Hafenbecken. Zwei mächtige Bastionstürme wachen über die Hafeneinfahrt und können jeden Winkel unter Beschuss nehmen. Vom alten Hafen ist nur noch der dem Fluss zugewandte Molenkai geblieben. Der Rest wurde mit Dämonenmacht ausgebaut.

Das größte Gebäude ist die **Lebende Werft (1)** im äußeren Hafenbecken. In lichtlosen Zellen unter der riesigen Anlage werden drei junge Dämonenarchen mit ätzenden Alchimika und schweren Kettenzügen geknechtet, um dämonisches Holz in der perfekten, gewünschten Form auszubilden, das dann aus den sich unter Schmerzen aufbäumenden Ma'hay'tamim herausgesägt und in anderen Schiffen verbaut wird. Die gewonnenen Bauteile weisen herausragende Eigenschaften auf, sind jedoch mitunter von der niederhöllischen Boshaftigkeit der Archen erfüllt. Zunftmeister *Chim'dael Buchraieel* lernte sein Handwerk als zweiter Schiffszimmermann auf der *Plagenbringer*.

In den Resten einer abgewrackten Kogge am südlichen Kai befindet sich der **Nimmermüde Markt (2)**, der größte Umschlagplatz für Waren an der gesamten Ostküste. In dem verwirrenden Geflecht aus kleinen Ständen, Verkaufsräumen und Lädchen wird jedes denkbare Gut gehandelt und beinahe alles als Zahlungsmittel akzeptiert. Der Erfolg des Händlers bestimmt dabei die Hackordnung in dem räumlich begrenzten Basar: Nur erfolgreiche Händler können sich einen Verkaufs-

Mendena in den Augen ...

... **des Mittelreichs**: "Erst wenn Mendena wieder frei ist und der Eisenthron eingeschmolzen, ist der Krieg beendet."

... **Al'Anfas**: "Man muss sich der Gegenwart stellen. Die Zeit lässt sich nicht einfach umkehren, als wären die letzten 15 Jahren nicht gewesen. Mendena mit Missachtung zu strafen, hieße, einen der wichtigsten Märkte der Ostküste zu ignorieren."

... **der Zünfte von Yol-Ghurmak**: "Diese gerissenen Pfeffersäcke aus Mendena sind unsere härtesten Konkurrenten, aber die Große Warenmesse stellt auch sie in den Schatten."

... **der Tulamiden**: "Mendena wäre gerne Khunchom. Aber was ist schon wie Khunchom?!"

... **der zwölfgöttlichen Kirchen**: "Haffax' Duldung macht Mendena zu unserem Brückenkopf, um die verlorenen Seelen der Schattenlande in unsere Gemeinschaft zurückzuholen."

Gängige Ansichten in Mendena über ...

... **das Herzogtum Tobrien**: "Ich habe gehört, dass der Herzog hier mal residiert haben soll. Aber der ist mittlerweile tot. Also was kümmert mich das?"

... **das Mittelreich**: "Die haben uns in 15 Jahren nicht geholfen. Fürst Haffax jedoch wacht über uns."

... **die Zünfte von Yol-Ghurmak**: "Beachtliche Waren, die gute Preise erzielen, aber sie sollten dabei bleiben, diese herzustellen, und den Verkauf denen zu überlassen, die Ahnung vom Geschäft haben."

... **Maraskan**: "Über die Käferinsel regieren wir ja auch, aber ob ich wirklich dorthin will, weiß ich nicht."

... **Krakonier, Hummerier und Ziliten**: "Unheimlich sind mir sie schon, aber an den Geruch kann man sich gewöhnen. Der tolldreiste Alrik hat letztes sogar für ein Fass voll Fischköpfe ein gutes Geschäft mit ihnen gemacht."

platz weit oben in der Nähe von Licht und frischer Luft leisten, während bettelarme Hehler in die Tiefen des Baus abgedrängt werden. Dieser gnadenlose Kampf führt nicht nur zu blutigen Auseinandersetzungen, sondern auch zum Verkauf von Fälschungen und anderem Betrug.

Davon profitieren letztlich die **Fälscherwerkstätten (3)** im Norden der Speicherstadt, die eine eigene Zunft mit Zunfthaus am Goldenen Berg hervorgebracht haben. Gefälscht wird, was ausgefallen und teuer ist. Zunftmeister *Tiramm Yohn* (siehe Seite 111) vollbringt boshafte Einzelstücke, die er höhnisch mit seiner Signatur versieht.

Erst vor kurzem wurden die Kasernen und der Exerzierplatz der **Akademie für Strategie und Heeresführung (4)** fertiggestellt, für deren Bau mehrere Lagerhäuser eingearbeitet wurden. Die wehrhafte Anlage entstand nach Plänen der Roten Hand für Festungsbau, des spielfreudigen Almadaners *Eslam Artesedo* (siehe Seite 112), der bereits für Xeraan die Hafengebäude entwarf. Hier werden Kadetten für Fußvolk und Reiterei ausgebildet, die das Rückgrat der Armee bilden.



Althafen und der Flusshafen

Im Schatten des großen Handelshafens nimmt sich der Flusshafen winzig und unbedeutend aus, zumal auf Grund der charyptiden Verseuchung seit Jahren kaum noch Handel über die Tobimora abgewickelt wird. Waren aus dem Herzen Tobriens werden meist in Keilerau umgeladen und über den Landweg nach Mendena gebracht, nur wenige Händler, die einen Priester der Tiefen Tochter an Bord wissen, wagen die Flussschiffahrt.

Durch das **Hafentor** gelangt man nach Althafen. Vor dem Ausbau des Hafenbeckens wurden hier sämtliche Waren umgeschlagen, wovon noch einige kleine Speicherhäuser zeugen. Auf dem Markt werden heute vor allem Fische und andere Nahrungsmittel feilgeboten.

Ein Holzschild, das ein abstoßend hässliches Zwitterwesen mit Froschkopf, speckigen Hautwülsten, prallen Brüsten und Fischschwanz zeigt, kündigt dem Dürstenden davon, dass er die **Taverne Krakonierbraut** (5, Q2/P5) gefunden hat. Wirt *Gretto Beiluncker* hat solche Obszönitäten sowie Gerüchte um Selemie kultiviert, um seine Kaschemme im Gespräch zu halten. In dem nahen **mendenischen Brauhaus** (6) wird seit mehreren hundert Jahren das *Tobrische Helle* gebraut. Braumeisterin *Harina Gerdenbuch* lehnt jeglichen dämonischen Einfluss auf den Brauvorgang ab, da sie um die Qualität des Bieres fürchtet.

Für den schmalen Geldbeutel bietet sich die **Herberge Gute Heimkehr** (7, Q3/P5/S30) an. In jedem der drei Stockwerke gibt es einen Schlafsaal mit zehn Pritschen – mehr nicht. Keine Küche, keinen Ausschank, keinen Waschraum und keinen Badezuber, so dass hier vorwiegend Seeleute absteigen.

Marktviertel

Neben dem alten Hafenviertel ist das Marktviertel der älteste Teil der Stadt, und zwischen den eng beieinander stehenden Häusern kann man unvermittelt auf Reste der alten Stadtmauer stoßen, die schon vor langer Zeit abgetragen wurde. Nachbarschaftswachen achten darauf, dass kein Feuer ausbricht und schnell um sich greifen kann.

Im Herzen des Viertels liegt der **Marktplatz** (8), der den Anforderungen schon lange nicht mehr genügt, so dass sich die Stände der meist auswärtigen Händler bis weit in die angrenzenden Gassen ziehen. Über die Einhaltung der (sehr großzügigen) Gesetze wacht das **Marktgericht** (9). Neben dem Prachtbau erhebt sich das Tor des bis auf die Grundmauern geschleiften **Praios-Tempels** (10), an das die versteinerten Überreste des Inquisitionsrates Darium von Finstermoor genagelt sind. Die Händler stören sich daran nicht und nutzen die Fläche des ehemaligen Tempels als Erweiterung des Marktplatzes.

Von dem einst verspielten **Tempel der Tsa** (11) ist ebenfalls nur eine Ruine geblieben, dessen Steine über Jahre hinweg für andere Bauvorhaben abgetragen wurden – aus manchen ist aber auch ein Talisman der Jungen Göttin oder ein heimlicher Hausschrein geworden. Der verwilderte Tempelgarten ist in Parzellen eingeteilt, die Anwohner zur Viehzucht nutzen. Einige hatten zudem das Glück, sich einen der Obstbäume zu sichern.

Das **Redaktionshaus des Periodikums Der Greifenbalg** (12) befindet sich im Marktviertel am Puls der Zeit und berichtet im kriecherischen Propagandastil über die Erfolge der Fürst-

komturei – so wie es früher Loblieber auf den Portifex Maximus Xeraan sang.

In der **Bierstube Tobrischer Hof** (13, Q7/P9) werden viele tobrische Spezialitäten – deftige Würste, Semmelklöße mit Käsefüllung, Lammfilets in Biersauce – kredenzt und zahlreiche Biersorten ausgeschenkt; neben dem Tobrischen Hellen auch Gebräu aus Festum, Rommilys, Zwerch und sogar Ferdok. Ebenfalls sehr beliebt ist die **Taverne Schwarz und Rot** (14, Q5/P7), die von dem ehemaligen Söldnerführer *Alfried dem Bären* betrieben wird (☞ 218 B).

Hinter einer streng bewachten Pforte abgeschirmt liegt die **Rabengasse** (15), in der sich eine Gesandtschaft aus Al'Anfa eingerichtet hat. Die schöne *Lauredanya du Pasca-Florios* (siehe Seite 111) hat sich mit den Würdenträgern der Stadt arrangiert, ohne zu fraternisieren. So konnte sie erreichen, dass der lange Zeit geheime **Boron-Tempel** der meridianischen Gemeinde mittlerweile öffentlich predigen darf.

Flachsviertel

Das Flachsviertel beheimatet seit Generationen Tuchweber und Stofffärber, die hier auf engem Raum wohnen und ihrem nicht gerade einträglichen Handwerk nachgehen.

Der säulengetragene ehemalige Rondra-Tempel wurde nach der Invasion in die **Garnison der Mactaleänata** (16) umgewandelt. Der alte kostbare Giebelschmuck wurde herausgebrochen und durch eine Dämonenkronen ersetzt, durch deren Mitte ein Schwert gestochen ist. Der Tempelraum ist durch Stellwände in zahlreiche Kammern unterteilt, kann doch bis zu einem Banner der fanatischen Ordenskriegerinnen hier Unterkunft finden. Einen Andachtsraum gibt es nicht, wohl aber einen Schrein der Schwarzen Rondra.

Das **Gästehaus Gänsedaune** (17, Q6/P6/S8) erstreckt sich über vier Etagen, hat einen Frühstücksraum, vier Einzel- und zwei Doppelzimmer. Geführt wird das Haus von der über 60-jährigen Travia-Geweihten *Mutter Rotgunde* (☞ 218 C), die in ihrem Frühstücksraum einen kleinen Travia-Schrein aufgestellt hat.

Goldener Berg

Der Hügel im Westen der Stadt trug einst ein imposantes Standbild des Heiligen Jarlak auf seiner Kuppe, das seinen alten Namen, *Jarlakberg*, prägte. Hier ließ sich Xeraan von Dämonen das **Goldene Haus** (18) errichten, ein abweisender Klotz von geometrisch einwandfreier Würfelform, auf dessen runder Kuppel die siebenstrahlige Dämonenkronen prangt. Hier hortete Xeraan in der Unermesslichen Schatzkammer seine Kostbarkeiten, doch mit seinem Tod wurde der Bau in den Grundfesten erschüttert. Eine Dunkle Pforte öffnete sich und der Erzdämon Zholvar riss das Goldene Haus an sich. Unter der Drohung, er werde die Stadt zerstören, lässt er sich regelmäßig Tribute entrichten. Bis heute waren Haffax' Magier machtlos, so dass der Fürstkomtur das Unheiligtum in seiner Stadt bisher dulden muss (☞ 217 A). Über die Einhaltung der Tributzahlungen wacht der zwergische Priester des Reichthums *Borrix Goldnehand* (siehe Seite 111).

Zu Füßen des Hügels befinden sich nicht nur die **Zunft Häuser** der mendenischen Zünfte, sondern auch das **Borbaradial** (19), das an der Stelle des niedergerissenen Firun-Tempels errichtet wurde. Über den runden Innenhof, in den die Blutrinnen eines





Opferheptagramms eingelassen sind, kann man die Schreine der Erzdämonen in der ringförmigen Anlage betreten. Gegenüber des Eingangs befindet sich der Schrein Borbarads. Proprior des Borbaradials ist der 'Prophet der letzten Tage' *Zurbaran der Rote*, ein rastloser Lolgramoth-Paktierer, der an einem Mammutwerk mit dem Titel *Die Prophezeiungen der letzten Tage* arbeitet (👁️ 218 D).

MACHTVERHÄLTNISSE IN MENDENA

Unumschränkter Herr über die Stadt ist **Fürstkomtur Helme Haffax**, dem auch die Komturei Mendena untersteht. Er wird eher gefürchtet als geliebt, allerdings rechnet man ihm an, dass er seine Untergebenen im Griff hat. In die Geschicke der Stadt mischt er sich selten direkt ein, dann aber mit nachhaltigen Folgen. In kritischen Zeiten und bei wichtigen Vorhaben beruft er *Rote Hände*, die bestimmte Aufgaben übernehmen und nur ihm Rechenschaft schulden.

Seine direkte Untergebene ist **Stadtvögtin Yasmina von Darbonia**, die die alltäglichen Geschäfte ausführt. Sie betrachtet Mendena als ihr Lehen und pflegt aus xeraanischer Zeit viele alte Seil-, aber auch Feindschaften. Um ihre Position zu erhalten, sichert sie sich nach Möglichkeit vielen Seiten ab, zögert aber auch nicht, Verbündete zu opfern, um dem Zorn des Fürstkomturs zu entgehen. Mit der *Stadtgarde* und dem *Stadtgericht* verfügt sie über wirkungsvolle Werkzeuge der öffentlichen Ordnung, deren Urteile jedoch jederzeit durch einen Richtspruch des Fürstkomturs aufgehoben werden können.

Ihr gegenüber stehen die **Zünfte**, von denen einige seit Generationen nicht wegzudenken sind, andere jedoch erst in den letzten Jahren aufkamen und sich mittlerweile einen festen Platz im Machtgefüge ergattert haben. Zu den wichtigsten Zünften Mendenas zählen die *Bierbrauer*, die *Schiffszimmerleute*, die *Fälscher*, die *Tuchmacher*, die *Färber* und die *Wasseraufbereiter*. Die Zünfte bilden jedoch keine Einheit und können daher von Yasmina untereinander ausgespielt werden: Jeder Zunftmeister buhlt um Haffax' Gunst, manche uneigennützig und in aufrichtiger Sorge um die Stadt, andere für den persönlichen Profit.

Eigentlich der Stadtvögtin unterstellt, aber mit weitreichenden Befugnissen ausgestattet ist **Hafenmeisterin Harika Eibenstamm**, der die Koordination der vielen hundert Arbeiter obliegt – nicht nur Handwerker, Schauerleute und Träger, sondern auch Matrosen und Seesöldner. Die 'Patin des Hafens' ist bei ihren Leuten sehr beliebt, da sie sich noch für den einfachsten Tagelöhner einsetzt – als Gegenleistung erwartet sie Loyalität und Unterordnung. Ihr Interesse gilt einzig dem Geschäft – und mit ihrer Hausmacht hat sie schon manch eingesessenen Zunftmeister in die Knie gezwungen.

Aus der Stadt nicht wegzudenken ist die **Armee**, doch halten sich ihre Angehörigen auf Haffax' Weisung bedeckt. Die **Priester** der zahlreichen Kulte haben außerhalb ihrer Anhängerschaft keinen nennenswerten Einfluss.

Direkt daneben liegt das **Rote Haus (20)**, in dem die Stadtverwaltung unter Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia* (siehe Seite 111) sowie das Gericht untergebracht sind.

Inmitten der Zunfthäuser befindet sich die rustikale **Schänke Voller Humpen (21, Q4/P5)**, in der die Handwerker zusammenkommen, Pfeife rauchen oder zur Musik tobrische Volksweisen singen. Das in einem großen Fachwerkhaus untergebrachte **Hotel Samtener Divan (22, Q9/P10/S10)** wurde als Obdachlosenunterkunft auch nach der Eroberung Mendenas durch Borbarad von den Badilakanern geführt, bis diese schließlich ihre Mildtätigkeit aufgaben. Heute versuchen die beiden ehemaligen Ordensbrüder mit dem *Seelander* in Gareth zu konkurrieren, was ihnen zumindest bei den Preisen gelingt.

Wulfenruh

Die einflussreichsten und wohlhabendsten Familien Mendenas wohnen in prunkvollen Villen im edlen Stadtteil Wulfenruh. Ein Stadthaus wurde 1031 BF durch den Fürstkomtur requiriert und beherbergt nun die **Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer (23)**. Zwei exilierte Magier aus Elburum und ein Offizier-Magus des Karmothgarde unterrichten neun Schützlinge in der Kunst der Magie, die ihr Handwerk später in den Dienst des Heeres stellen sollen. Von einer wirklichen Akademie lässt sich aber noch nicht sprechen. Leiterin der Institution ist die Alchimistin *Ruwana Menriseth* (👁️ 218 E), die sich auch für die Koordination der Ausbildung mit der Kadettenschule verantwortlich zeichnet.

Das **Bordell Haus der prallen Lust (24)** wird von der Elburumerin *Shaysina al'Khalil* (👁️ 219 A) in dem ehemaligen Rahja-Tempel unterhalten. Die sinnlichen Wandmalereien sind erhalten geblieben, doch wenn zu besonderen Anlässen schweres Räucherwerk abgebrannt wird, zeigen sich auf den Wänden verborgene Malereien von grauenvollen Ungeheuern und verwachsenen Gestalten, die sich an den heiteren Figuren und Rahja-Darstellungen vergehen.

Osterfeld, Leichacker und das Fischviertel

Im Zuge der Zuwanderungen entstanden die drei von einfachen, hölzernen Hütten geprägten Viertel außerhalb der Stadtmauern. Von den armen Schluckern aus Leichacker in der Nähe des Gebeinfeldes erzählt man sich, sie würden manch frischen Kadaver ausbuddeln, um sein Fleisch zu essen, bevor es zu gammeln anfängt.

Alle Viertel leiden unter dem **Immerschlick**, zu dem sich der Boden in den Senken aufgelöst hat, wahrscheinlich eine Folge der dämonischen Hafenausweitung oder einer längeren Ankerung der *Plagenbringer*. An manchen Stellen sorgt der zähe Schlick nur für schmutzige Stiefel, dem mit ausgelegten Brettern und Bohlen begegnet wird, im Fischviertel und Osterfeld sind jedoch schon etliche Gebäude abgesunken und dienen als feuchte Wohnstatt für Krakonier, Ziliten und andere Meeresbewohner. Das Absenken eines Delinquenten in den Schlick ist eine beliebte Strafe der Obrigkeit, von der Unterbringung in einem Stahlkäfig bis zum Ertränken als Hinrichtung.

Über eine vom Schlick stark in Mitleidenschaft gezogene Straße erreicht man **Burg Talbruck (25)**, die Residenz des Fürstkomturs. Haffax ließ hier als Zeichen seiner Herrschaft den *Eisenthron* aufstellen, ein bizarres Monstrum aus Metall und scharfen Kanten. Geschützt von seiner Leibgarde unter Obr-



МЕНЕНА IM SPIEL

»Der Zirkus bleibt derselbe, nur der Direktor hat gewechselt.«
—Borrix Goldnehand, Priester des Reichtums, nach der
Machtübernahme durch Haffax im Jahre 1029 BF

Wie die gesamte Piratenküste eignet sich auch Mendena für den Einstieg in das Spiel in den Schattenlanden. Es finden sich hier viele Themen der besetzten Lande, aber auch viel Vertrautes. In zahlreichen Belangen ist Mendena bodenständiger als Eslamsbrück oder die Dämonenschmiede Yol-Ghurmak. Das vielseitige Spannungsgewebe aus Zünften, Würdenträgern, unterschiedlichen Religionen und Völkern sowie der (zurückhaltenden) Militärherrschaft des Fürstkomturs bietet zahlreiche Ansätze für Stadtabenteuer, in denen die Helden zugunsten der einen oder anderen Seite eingreifen oder selbst zu Machern werden können. So können sie mit einem eigenen Kontor oder als Vertreter eines großen Handelshauses versuchen, in der prosperierenden Hafenstadt Fuß zu fassen oder sich gar um die Gründung eines Tempels der Zwölfgötter bemühen.

tin *Gritta Graustein* sinniert der Feldherr dumpf brütend über seine Pläne. Die Feste beherbergt einen Hesinde-Schrein, ein Zugeständnis an die Geweihte *Jasina Melenaar* (siehe Seite 104), die seit ihrer Entführung aus Aranien 1028 BF an Haffax' Seite weilt.

Das riesige Kolosseum der **Arena Aquatica (26)** erhebt sich inmitten sumpfiger Wiesen westlich der Stadt. Steile Tribünen umgeben einen Platz, auf dem unterschiedliche Spektakel abgehalten werden: Gladiatorenkämpfe (eher Schaukämpfe nach Chorhoper Manier), Tierkämpfe, Theaterspiele (wie das durch eindrucksvolle Illusionsmagie unterstützte Epos *Der Sphärenunterwerfer* über die – größtenteils fabulierte – Lebensgeschichte Borbarads) und das Volksringen, in dem sich Freiwillige in Hoffnung auf ein unverschämtes hohes Preisgeld mit Tieren messen können. Als größte Attraktion kann die Arena über gewaltige Pumpen im Fundament bis zu den Zuschauerrängen geflutet werden. Direktorin der Spiele ist die hochgewachsene Bornländerin *Nadeschja Bornjewja*, die in Festum eine gefeierte Bühnendarstellerin war und mit der Arena Aquatica die aventurische Theaterwelt revolutionieren will.

Eine große Freitreppe führt die Zuschauer auf das Fundament der Arena, auf dem man das Bauwerk einmal umrunden kann. An den Seiten befinden sich unzählige kleine Garküchen, Schankstände und Wettbüros wie jenes des grolmischen Buchmachers *Zalzer* (siehe Seite 112).

PERSÖNLICHKEITEN MENENAS

Yasmina von Darbonia, Stadtvögtin von Mendena

Die strenge Yasmina von Darbonia (*985 BF, 1,78, dunkelbrauner Zopf) entstammt dem mendenischen Grafenhaus, allerdings ohne Aussicht auf Lehen oder Titel. Wie ihre Base Arnhild unterwarf sie sich Borbarad, hielt sich von den großen Schlachten allerdings fern und tat sich in der Logistik hervor.

Durch Unterschlagung und Schmiergelder brachte sie es zu einigen Dukaten, mit denen sie sich nach dem Krieg von Xeraan den Titel einer 'Harboralprotektorin' Mendenas erkaufte. Nach dem Fall des Heptarchen machte Haffax sie zur Stadtvögtin. Behutsam versucht sie, ihren Einfluss auszubauen, ohne den Unmut des Fürstkomturs zu erregen. Ob Arnhild, mittlerweile Herrin über die Stadt Altzoll in der Warunkei, ihre Verbündete oder Konkurrentin ist, hat sie noch nicht entschieden. Yasminas Sohn *Hakon* (*1019 BF) fiebert dem Abschluss an der Kadettenschule entgegen, seine Halbschwester *Nella* (*1030 BF) – einer kurzen Liaison mit Sarastro Dorkstein entsprungen – ist dem Kindesalter noch nicht entwachsen.

Gero von Siebenstätt, Kommandant der Stadtgarde

Eigentlich hat sich der in die Jahre gekommene Hochstapler und Heiratsschwindler (*978 BF, Halbglatze, Schnauzbart, korpulent) einen ruhigen Alterssitz als Gardekommandant ausgemalt, und für einige Jahre ging dieser Plan auf: Siebenstätt wurde vom Tagesgeschäft kaum belästigt und die Garde litt unter Kopfllosigkeit. Dann kam Haffax, und um seinen mühsam erkauften Posten zu behalten, zeigt sich Siebenstätt seitdem von seiner besten Seite – auch wenn er insgeheim auf den Fürstkomtur flucht. Die Stadt hält ihn auf Trab und der Stress zerrt an seinen Nerven, wodurch er zu willkürlichen Entscheidungen und unberechenbaren Wutausbrüchen neigt.

Borrix Goldnehand, Priester des Reichtums

Der beliebte Angroscho (*897 BF, ehrwürdiger Silberbart, Glatze) liebt es, im Luxus zu schwelgen. Von den langfristigen Plänen seiner Volksgenossen hält er wenig, Pläne sind für ihn nur lang anhaltende Launen.

Als sich die Dunkle Pforte des Goldenen Hauses öffnete, wurde der Tasfarel-Paktierer (Vierter Kreis der Verdammnis) von seinem niederhöllischen Herrn erwählt, ihm Sprachrohr zu sein. Seitdem sammelt er gierig die Tribute an den Erzdämonen ein. Da er durch die Schwarze Gabe der Unverletzlichkeit seine Lebenskraft an ein im Goldenen Haus verborgenes Idol gebunden hat, konnten ihm Haffax' Leute bisher nicht beikommen.

Tiramn Yohn, Zunftmeister der Fälscher

Als talentierter Betrüger und angeblicher Wandergeselle trieb Tiramn Yohn (*984 BF, dunkelblondes Haar mit Silbersträhnen) schon in jungen Jahren so manchen Handwerksmeister in den Ruin. Zur Aufrechterhaltung seiner Tarnung begann er bald, die Urkunden und Siegel in seinem Wanderbuch zu fälschen, bis er von einem Gareth Goldschmied enttarnt wurde, der von Tiramn verlangte, für ihn zu arbeiten. Jahre später folgte Tiramn Xeraans Ruf und begründete in Mendena die Fälscherzunft, der er vorsteht.

Tiramn ist ein aufmerksamer Mann, der selbst auf kleinste Details achtet und alle seine Werke, wie zum Hohn seiner Opfer, mit seinem persönlichen Siegel versieht. Sein Pakt mit Amazeroth hat aus dem Magiedilettanten einen vollwertigen Zauberer gemacht.

Lauredanya du Pasca-Florios, Gesandte des Gekrönten Raben

Als junges Mädchen heiratete Lauredanya (*989 BF, dunkelhaarige Schönheit) in die Grandenfamilie Florios ein, lebte jedoch von ihrem Gemahl getrennt. Auf Grund ihres Handelsgeschicks wurde sie für die heikle Mission ausgewählt, einen



Kontor in den Schattenlanden zu betreiben. Lauredanya weiß, dass sie weder für die Familie Florios noch für Al'Anfa ein großer Verlust wäre, doch das treibt sie noch mehr an, es zu großen Ehren zu bringen. Zu den Dämonendienern hält sie Distanz, erweist ihnen aber den nötigen Respekt. Ihr größter Erfolg ist bisher, dass ein öffentlicher Tempel des Boron in Mendena geduldet wird.

Weitere Persönlichkeiten Mendenas

Der Almadaner **Eslam Artesedo** (*989 BF, gut aussehend) studierte am Rechtsseminar zu Punin, verfiel jedoch der Spielsucht und bekam keine Anstellung. Mit seinem Wissen um Belagerungen und Verteidigungsanlagen entwarf er die neuen Hafengebiefestigungen und konnte sich auch unter Haffax beweisen: Dieser ernannte ihn zur Roten Hand für Festungsbau und beauftragte ihn mit dem Bau der Kadettenakademie.

Der grolmische Buchmacher **Zalzer** (*1016 BF) hat ein geschicktes Händchen für die richtigen Wettquoten und hat schon einige Bürger in den Ruin getrieben. Er kleidet sich in edelste Pelze, schmückt seine Finger mit kostbaren Ringen und bewohnt seit ein paar Jahren eine Villa in der Wulfenruh.

Karmothian Hammerhand (*1006 BF) ist der Held der Arena Aquatica, eine rothäutige, chimärische Kampfmaschine mit Bullenhufen, Arkaniumring durch die breite Nase und zwei quer vom dem Gesicht geschwungenen, dünnen Hörnern. Ob mit dem rotlackierten Warunker Hammer, dem zyklöpäischen Pailos oder dem schwarzglänzenden Blutschwert – bisher hat sich die Chimäre mit jeder Waffe in die Herzen der Zuschauer gekämpft.

ESLAMSBRÜCK

Eslamsbrück für den eiligen Leser

Einwohner: 3.500

Wappen: auf Schwarz zwei gekreuzte rote Schwerter über einem roten Fluss

Herrschaft/Politik: Komturin Nissa ay Komra

Garnisonen: 3 Banner Rote Legion, etwa ebenso viele Söldner

Tempel: **Borbarad**, Schreine von Agrimoth, Charyptoroth, Thargunitoth und Phex

Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthof 'Goldenes Ei' (Q6/P4/S20), Schänke 'Zum Irrhalken' (Q4/P3/S5)

Handel und Gewerbe: Eslamsbrück ist der wichtigste Umschlagplatz für Waren aus und nach Weißtobrien sowie der Schattenlande.

Wichtige Fest- und Feiertage: 30. Rondra (Tag der Befreiung)

Besonderheiten: Pandämonium von Eslamsbrück

Stimmung in der Stadt: Es herrscht beständig eine Mischung aus fleißiger Betriebsamkeit, gebotener Vorsicht und gewaltsamen Ausbrüchen.

Was die Eslamsbrücker über ihre Stadt denken: Hier bekommst du alles, vorausgesetzt du kannst zahlen und lebst lange genug.

STADTGESCHICHTE

741 BF: Eslamsbrück wird gegründet.

30. Rondra 1020 BF: *Schlacht von Eslamsbrück.* Die kaiserlichen Truppen unterliegen den Schwarzen Horden und werden zerstreut. Erst im Travia fällt die Stadt endgültig unter die Dämonenkrone.

Boron 1020 BF: Der Bau des Pandämoniums wird begonnen, einer riesigen dreizehnseitigen, dreizehnstufigen Pyramide zu Ehren des erzdämonischen Pantheons.

Frühjahr 1027 BF: Die Erhebung der Fliegenden Festung in Yol-Ghurmak erschüttert das magische Gefüge Tobriens, ein Teil des Pandämoniums stürzt ein.

Anfang 1028 BF: Xeraan und Leonardo der Mechanicus lassen die Stadt durch Baudämonen zwei Meilen nach Osten verlegen. Der Flusshafen wird ausgebaut.

Herbst 1029 BF: Helme Haffax ernennt Stadt und Land Eslamsbrück zur Komturei. Die Bauarbeiten am Pandämonium stellt er ein und verbietet das Betreten der Baustelle. Eine Reduzierung von Zöllen belebt den Handel, die Tobimora-Brücke und die Wehranlagen werden ausgebaut.

Peraine 1032 BF: Die Reste des Nekromantenrates besetzen mit dem Splitter der Thargunitoth das Pandämonium. Haffax lässt Truppen in Eslamsbrück aufmarschieren und nimmt Rauffenberg südlich der Tobimora-Brücke ein.

STADTRUNDGANG

Die Stadt wurde Anfang 1028 BF, nachdem das Pandämonium ein Jahr zuvor einstürzte, und große Teile des alten Eslamsbrück unter sich begrub, auf Befehl der Heptarchen Xeraan und Leonardo direkt an die Tobimora-Brücke verlegt und grob rechteckig als Festungsbastion mit Flusshafen ausgebaut. Dutzende Dämonen und menschliche Arbeiter stampften innerhalb kürzester Zeit ein mächtiges Bollwerk aus dem Boden. Eine gut drei Schritt hohe, aus Stein gefertigte Mauer umgibt seitdem den Ort. Das schwere **Stadttor** an der Brücke wird Tag und Nacht von mindestens zwei Gardisten bewacht. Schon beim Durchschreiten vernebeln der Gestank und Lärm innerhalb der Stadt dem Reisenden für einen kurzen Moment die Sinne.

Linkerhand führt ein Weg an der Stadtmauer zum Hafen. Die **Hafenanlage** bietet bis zu drei Flussegelern gleichzeitig Platz, die von fest installierten Lastkränen entladen werden können. Geschäftiges Treiben an den drei Kaianlagen ist die Regel. Im Hafenbecken tummeln sich einige Hummerier, die im Falle einer Bedrohung von außerhalb das Hafenbecken binnen kürzester Zeit mit einer nahezu undurchdringlichen Kette aus ihren Leibern versperren können. Folgt man dem Weg über den Landungssteg in Richtung Stadt, vorbei an der Hafenmeisterei, passiert der Reisende unvermeidlich das dort errichtete **Charyptoroth-Heiligtum**. Die Kultstätte, die komplett aus einem tiefblauen Gestein gefertigt zu sein scheint, wird dominiert von einem mit nachtschwarzem Wasser gefüllten Steinbecken. Die Wände zieren Glyphen mit Lob-



preisungen der Tiefen Tochter aus einem fahlblau glänzendem Metall. Ebenfalls finden sich hier die verschiedensten Opfergaben. Der mit einem Amulett aus dem gleichen Metall gezielte Hüter des Schreins, ein gut 1,80 Schritt großer Krakonier namens *Chezzi'n'shazz*, ist jederzeit in dem Heiligtum anzutreffen.

An der Mole stehen scheinbar völlig willkürlich aus den verschiedensten Materialien erschaffene **Lagerhäuser**. Holz- und Steinbauten wechseln sich planlos ab, mal einstöckig, mal mehrstöckig, mal mit einem großen Tor und Lastenkrane und mal ohne. Dahingegen sind die gelagerten Handelsgüter einheitlich platziert: Die Lagerhäuser sind nach Waren organisiert. Hier zeigen sich Leonardos perfekte Planung sowie Xeraans Organisationstalent besonders deutlich. Alle Lager sind fensterlos, einzig die Warenhäuser der Sklavenhändler haben kleine, vergitterte Luken. Sie befinden sich am Ausgang in die Stadt und sind stetig bewacht.

Schritt hohen Mauer umgeben sind. Diese Gebäude stammen aus der alten Stadt und sind von Dämonen hierher versetzt worden. Die Baracken beherbergen die Schlafräume, die Waffenkammer, die Vorratskammern, Waschräume, Latrinen sowie die Kantine der Legionäre. In dem Fachwerkhaus befindet sich neben dem Amtszimmer Nissa ay Komras und der Schreibstube im Keller der Kerker nebst Verhörzimmer und Folterkammer.

Direkt an die Garnison grenzt der **Platz der Gerechtigkeit**, der Ort, an dem zu Gericht gesessen wird. Eine große hölzerne Bühne von gut einem Schritt Höhe steht an der Kopfseite des Platzes. Hier sitzen einmal wöchentlich die Komturin sowie zwei Offiziere der *Roten Legion* öffentlich zu Gericht. Je nach Delikt werden auch die Vorsteher von Flussschiffer- und Händlergilde oder einer Handwerkerzunft hinzugezogen. Die hier erlassenen Urteile sind endgültig und Gnade ist Komturin Nissa fremd. Direkt neben dem Podest steht der **Galgenbaum**,



Auf dem Weg in das Zentrum der Stadt passiert der Reisende linkerhand ein im Licht der Sonne golden glänzendes Gebäude. Der **Gasthof Goldenes Ei** besticht durch seine ovale Form, in der nicht eine einzige Fuge zu erkennen ist. Viele Bürger vermuten, dass dieses Gebäude Tasfarel zu Ehren erbaut wurde, um den Reichtum der Stadt zu mehren. Dazu hat auch die Tatsache beigetragen, dass es noch niemandem gelungen ist, etwas von der Farbe abzukratzen. Betritt man das von *Fehren Gys* geleitete Haus, so bleiben Lärm und Gestank außen vor und angenehme Ruhe in einem gepflegten Ambiente erwartet den Gast. Das Publikum besteht zum überwiegenden Teil aus Handelsreisenden unterschiedlichster Herkunft und Gesinnung. Hier werden abseits vom Trubel der Gassen Geschäfte getätigt, die so manches Mal nicht an das Licht einer breiteten Öffentlichkeit gelangen dürfen (👁️ 219 B).

Folgt man weiter den kleinen verwinkelten Gassen, führt der Weg an der **Garnison der Roten Legion** und dem **Amtssitz der Komturin** vorbei, die unmittelbar am zentralen Platz der Stadt liegen. Die Garnison besteht aus drei schmucklosen Steinbaracken und einem Fachwerkhaus, die von einer drei

an dem die Delinquenten zur Abschreckung hängen gelassen werden. Allerdings ist schon so manche Leiche unter mysteriösen Umständen verschwunden.

Ebenfalls am Platz liegt die **Schänke Zum Irrhalken**. Da es gerade während der Gerichtsverhandlungen des Öfteren zu Prügeleien gekommen ist, ist für den Schankraum ein striktes Waffenverbot erlassen worden. Hier finden sich an jedem Tag Söldnerwerber ein, immer auf der Suche nach Mietschwertern, die einem schnellen Dukaten nicht abgeneigt sind.

Auf der entgegengesetzten Seite befindet sich der **Tempel des Endlosen Heerwurms**. Der hiesige auf Xeraans Betreiben errichtete Borbarad-Tempel beherrscht mit seiner kolossalen Architektur das Zentrum der Stadt. Komplette aus schwarzem Basalt erschaffen, stechen die blutroten Fenster und das in gleicher Farbe gehaltene Portal eindrucksvoll hervor. Von seinem Kuppeldach hat man zudem einen hervorragenden Blick auf das Pandämonium in gut zwei Meilen Entfernung. Die Hohepriesterin *Katra Voltana*, vier Priester und sechs Novizen verrichten hier ihren Dienst.

Da es keinen festen Marktplatz in Eslamsbrück gibt, findet der Handel in den Straßen und Gassen statt. Straßenhändler



reihen sich zwischen die Ladenlokale und bieten ihre Waren jedem Vorbeikommenden an oder führen ihn bei Interesse zu ihrem Lagerhaus.

Außerhalb der Stadtmauern findet sich das **Heiligtum der Präzentorin der Heulenden Finsternis**. Gebaut ist der Thargunitoth-Schrein als so genanntes *Souterrain*, ein kleiner, ovaler Raum mit Platz für maximal vier bis fünf Personen, der etwa zweieinhalb Schritt tief liegt. Zugang erhält man durch einen schmalen Schacht mit Steighilfen in der Nähe des Totenangers. Im Heiligtum findet man eine Nische, in der sich ein Opfertisch aus Obsidian befindet. Auf dem Tisch liegen Teile von Toten, die blutgetränkte Robe eines Golgariten sowie ein toter weißer Rabe. Offensichtlich wird das Sanktuarium nicht oder nur noch sehr selten besucht, wie man an der dicken Staubschicht erkennen kann, die alles bedeckt.

MACHTVERHÄLTNISSE IN ESLAMSBRÜCK

Komturin Nissa ay Komra herrscht uneingeschränkt über die Stadt und duldet auch keinen Stadtrat als Gremium, das ihre Regentschaft beschneiden könnte. Die Meister der **Zünfte und Gilden** bedenkt sie mit wechselnder Gunst, um sie gegeneinander auszuspielen. Als Folge sind sie sich spinnefeind und versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen und der Komturin zu Gefallen zu sein.

LEBEN IN DER STADT

Der Zusammenbruch der Warunkei und die Verlockungen des schnellen Reichtums ließen die Bevölkerungszahl in den letzten Jahren sprunghaft anwachsen. Der plötzliche Anstieg führte zur Aufhebung der Stadtviertel, die Leonardo bei den ursprünglichen Entwürfen des neuen Eslamsbrücks angelegt

DAS PANDÄMONIUM VON ESLAMSBRÜCK

»... ergeht im Namen des Fürstkomturs der Erlass, dass es unter Androhung der Zwangsarbeit auf das Strengste untersagt ist, sich den Ruinen des Pandämoniums auf weniger als 100 Schritt zu nähern.«

—Erlass des Fürstkomturs Helme Haffax, Herbst 1029 BF

Kalt und dunkel erheben sich die eingestürzten Reste des einst größten Bauprojekts der Heptarchen. Es riecht nach Tod und Verwesung, das Atmen fällt mit jedem Schritt auf die Ruine zu schwerer. Es scheint, als lege sich ein Schatten auf die unsterbliche Seele. Große Brocken schwarzen Gesteins versperren den Weg, der einst prachtvoll sieben Schritt breit zu der dreizehnseitigen Pyramide hinauf führte. Von einem Moment zum nächsten braust ein Schneesturm über den Reisenden hinweg – bitterer, ätzender Schnee, der sich auf die metallischen Ausrüstungsteile legt und auf der Haut Schmerzen wie von einem Nagelkissen hinterlässt. So plötzlich der Sturm aufkam, so schnell ist er auch wieder verschwunden, nur um von einem tiefroten Blitz abgelöst

hatte: Zwischen den von dämonischen Baumeistern bizarr gestalteten Residenzen und Stadthäusern der Vermögenden und Adligen drängen sich die schlichten Hütten der Hafendarbeiter und Tagelöhner. Dies führt immer wieder zu Spannungen, die sich schnell brutal entladen.

Die von Helme Haffax eingesetzte Komturin *Nissa ay Komra* (siehe Seite 103) achtet zwar darauf, dass ein Mindestmaß an Ordnung eingehalten wird, um Wohlstand und Reichtum der Oberschicht nicht zu gefährden, dennoch sind Mord und Totschlag an der Tagesordnung. Der Bluttemplerin scheint der immer wieder aufkochende Zorn zu gefallen, und freudig greift sie dann mit harter Hand durch, wo sie vorher noch Milde hat walten lassen. Der Galgen auf dem Platz der Gerechtigkeit ist daher selten leer vorzufinden.

Das Leben in Eslamsbrück ist hart, doch für denjenigen, der sich gegen seine Konkurrenten mit allen Mitteln durchzusetzen weiß, kann es sehr glücklich verlaufen. Es gibt kaum eine Ware aus den Heptarchien oder der Warunkei, die nicht ihren Weg über Eslamsbrück geht: Waffen und Werkzeug aus Transsilien, Lebensmittel und Stoffe aus Tobimora, Söldner und Sklaven aus der Warunkei, aber auch Haushaltswaren, Schmuck und vielerlei mehr. Besonders begehrt sind weißtobriscche Waren, die über dunkle Wege hierher gelangen.

ESLAMSBRÜCK IM SPIEL

Den Helden bieten sich hier unzählige Möglichkeiten: Als Bedeckung für einen reichen Kaufmann oder eine Karawane, als Leibwächter eines reichen Stadtherren oder für Aufgaben, bei denen es besser ist, in der Stadt nicht bekannt zu sein. Allgegenwärtig ist allerdings die Gefahr, einem Verbrechen zum Opfer zu fallen, so dass höchste Wachsamkeit geboten ist.

zu werden, der in der Nähe in den Boden schlägt und Pesthauch und Schwefeldämpfe zurücklässt. Nur Augenblicke später umhüllt völlige Dunkelheit den Wanderer und die Sicht beträgt kaum mehr als zwei Schritt. Löcher im Boden, aus denen giftige Schwaden aufsteigen, erschweren den Aufstieg zu dem Teil des Unheiligtums, der als Umlauf um die Pyramide gedacht war und über den die dreizehn Eingänge zu erreichen waren.

Nur wenig hat den Zusammensturz großer Teile der Baustelle vor einigen Jahren überstanden, als sich im Frühjahr 1027 BF die Fliegende Festung erhob und das magische Gefüge Tobriens erschütterte. Der Wiederaufbau wurde nur halbherzig fortgeführt, und Haffax stellte ihn schließlich ganz ein.

Die Eingänge zu den jeweiligen Tempeln sind verschüttet, zerstört oder unter dem Geröll gar nicht mehr zu sehen. Nur ein einziger scheint freigeräumt, die Hauptpforte in den **Borbarad-Tempel**. In dem ehemaligen Kultraum scheint die Natur still zu stehen. Kein Laut, kein Windhauch dringt an das Ohr, einzig die eigenen Schritte hallen in den Resten



des kuppelförmigen Raums wieder. Schriftzeichen, die den Dämonenmeister ehren, sind in die Wände aus schwarzem Basalt geschlagen worden, ein zeretztes Dämonenbanner hängt von der Decke. Einige verbeulte Prunkschilde liegen verstreut auf dem ehemals glatt polierten Boden. Hinter dem zerstörten Altar liegen die zersplitterten Reste eines Plagiats der Dämonenkrone, links daneben führt ein leicht abschüssiger Gang in dunkle Tiefen.

Wer hier hinabsteigt, muss mit den Niederhöhlen im Bund stehen. Dämonen, Golems und Chimären streifen nach dem Tod der Baumeister ohne Lenkung durch die Gänge und das Umland, dazu kommen chaotische Effekte, die auch für die wenigen verbliebenen sterblichen Bewohner der gigantischen Bauruine eine stete Bedrohung darstellen. Auch ist durch den Einsturz der Pyramide so mancher Weg unterhöht, so dass ein falscher Tritt einen Einbruch mit Sturz auf die nächste, tiefergelegene Ebene zur Folge haben kann. Ebenso können Wassereinbrüche den direkten Weg versperren und langwierige Umwege nötig machen.

In der Tiefe liegt nicht nur der **Tempel der Immerwährenden Finsternis** (siehe unten), sondern auch der **Lavadom**, der von einem gut 15 Schritt durchmessenden Feuersee dominiert wird. Das Unheiligtum Widharcals orientiert sich an dem Agrimothäum von Yöl-Ghurmak (siehe Seite 60): Zwischen Steinquadern unterschiedlicher Größe und Materialien führen schwarzrote Weidenrösche ein kümmerliches Dasein. Verwirbelungen der Luft erzeugen in dem mehr als 50 Schritt hohen Tempel ein andauerndes Heulen und Pfeifen der Luftmassen bis hin zu einem tausendstimmigen Wehklagen, dazu gesellt sich eine schier unerträgliche Hitze. In unregelmäßigen Abständen fahren Feuerlöhen aus dem See oder eine Sturm böe wirft den Besucher zu Boden. Sich an den Wänden empor rankende Efeue und andere Gewächse bilden unter der Decke bizarre Fresken und groteske Bilder.

In einem Nebengang hat der aus Vinsalt stammende Alchemist *Vladuran ya Nekrop* seine Laboratorien eingerichtet und forscht wie ein Besessener nach einem Stoff, der der dämonischen, alles verzehrenden Glut des Lavadoms standhalten kann.

DER TEMPEL DER IMMERWÄHRENDEN FINSTERNIS – DAS REFUGIUM DES PEKROMANTENRATS

»Der schwarz glänzende Stein ist völlig glatt bearbeitet, keine Fuge ist zu erkennen. Immer wieder taucht unter den Glyphen an Wänden und Decke das Siegel Tijakools auf. Stimmen scheinen aus dem Nichts zu kommen, laute Schmerzensschreie ausstoßend und doch nur im Kopf zu vernehmen. Bilder von sich erhebenden Toten formen sich vor dem geistigen Auge, Hunderte, nein Tausende grässlich entstellte Leiber wanken den Gang herauf und strecken die Arme nach allem Lebenden aus. Eisige Schlingen ziehen sich um den Hals, Kälte dringt in den Körper und greift nach der Seele. Und immer wieder ist da diese eine wohltonende und umgarnende Stimme: "Komm, folge mir und lasse Leben und Tod hinter dir ..."«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijakool, 1033 BF

Das Thargunitoth-Heiligtum des Pandämoniums misst etwa 20 auf 40 Schritt, und kein normaler Fackelschein vermag die Höhe des Heiligtums auszuleuchten. Schwarzer, undurchdringlicher Nebel liegt wie eine Decke über dem Raum. Der Fußboden und die Wände scheinen aus einem Stück tief-schwarzem Obsidians gefertigt zu sein. Überall liegen im Fackelschein bizarr leuchtende Knochenhaufen, die Wände sind nackt mit Ausnahme blutiger und zerfledderter Wappenröcke und Banner. Der Opferstein in der Mitte der Halle ist überhäuft mit zerbrochenen Boronsrädern, aber auch mumifizierte Leichenteile liegen dort.

Untote Orkkrieger, heulende Morcane und Braggui sowie die gepeinigten Seelen der Geopferten prüfen den Pilger und halten Wacht über den Eingang zum **Domizil des Nekromantenrates**. Die *Deuter Thargunitoths* haben sich hier nach dem Fall Warunks gesammelt, um in der Abgeschiedenheit des Pandämoniums neue Pläne zu schmieden. Sie verwalten den dämonischen *Splitter der Thargunitoth*, dessen Mysterien sie studieren und den sie endlich wieder nutzen wollen.

Den Vorsitz über den Nekromantenrat proklamiert *Murak di Zeforika* (siehe Seite 117) für sich, und bisher hat ihm niemand widersprochen. Einzig der *Seelensammler* strahlt während seiner gelegentlichen Besuche im Pandämonium eine unnatürli-





che Autorität aus, gegen die auch *Murak* nicht aufbegehrt. Weitere Mitglieder sind der orkische Schamane *Kunkarar*, Mirona ya Menarios Meisterschüler *Talfan Delmiron* (*1005 BF, fahl-blondes Haar, untoter Rabe als Begleiter) sowie der gebundene Geist des zwergischen Baumeisters *Jandrim Sohn des Andrasch*. Keiner von ihnen hat die Macht, alleine über den Splitter der Dämonenkronen zu gebieten, ganz so wie es der Wille des Seelensammlers als Sendbote der Erzdämonin zu sein scheint (☞ 219 C).

Die Knochenhalle

In der düsteren Knochenhalle, in der auch der Thargunito-Splitter verwahrt wird, steht ein großer, aus gebleichten Knochen zusammengefügter Tisch, auf dem unzählige Karten, Schriftrollen und Depeschen liegen. Acht hochlehnige Knochenstühle stehen um den Tisch herum, ein jeder gepolstert mit dem geschändeten Wappenrock eines Golgariten. An den Wänden weisen die schwarzen Banner mit der *Aroqa-Rune* und der Glyphe Thargunitoths auf die Gesinnung der hier Versammelten. Einige Möbelstücke aus schwarzem Mahagoni beinhalten verschiedenste Donarien und Paraphernalien sowie wichtige Dokumente aus dem gefallenem Warunk.

In einem unheimlichen Schrein aus schwarzen Knochen ruht auf einem dunkel irisierenden Tuch der unheilvolle Dämonensplitter (☞ 219 C).

Der Beschwörerkreis des Karasuk

Mit der Flucht aus Warunk rettete sich auch der *Beschwörerkreis des Karasuk* nach Eslamsbrück, die nekromantische Zauberschule, die einst im Schatten der Goldenen Pyramide entstand. Seine Spektabilität Murak di Zeforika führt zusammen mit den anderen Nekromanten etwa sieben Novizen und Gehilfen in die schwarzen Kunst der Totenbeschwörung und Untotenerhebung ein.

Die Räumlichkeiten umfassen einen kleinen Lehrsaal sowie ein Forschungslabor mit Bibliothek und die Schlafräume der Scholaren. Auch hier dominiert das schwarze Gestein, die Einrichtung der Räume ist eher auf das Nötigste beschränkt.

PERSÖNLICHKEITEN ESLAMSBRÜCKS

Komturin *Nissa ay Komra* wird auf Seite 103 ausführlich beschrieben.

Kunkarar Riak Siburash, Deuter Thargunitoths

Der junge Ork-Schamane aus der Sippe der Siburash (*999 BF, grauschwarzes Fell, agil), der auch Uigar Kai entstammte, wurde von seinem Lehrmeister Tirasch Blutsichel verstoßen und in die Arme Thargunitoths getrieben (Zweiter Kreis der Verdammnis). Er ist leidensfähig und hart im Nehmen und führt die langwierigen Rituale durch, für die Murak die Geduld fehlt. Der ambitionierte Deuter Thargunitoths weilt häufig in der Nähe des Seelensammlers und durchforstet für ihn die Geisterebene, wobei er auch nach Hinweisen auf das untergegangene Orkreich von Tarrakvash sucht.

Die Bibliothek ist nicht sehr umfangreich und thematisch sehr einseitig bestückt. Das kleine, aber trotz allem gut ausgestattete Labor wird überwiegend zur Herstellung von Paraphernalien für die Invokationsriten genutzt. Die angrenzenden Schlafräume bestechen durch spartanische Ausstattung. Zwei Betten, ein Tisch, drei Stühle und zwei Truhen an den Bettenden sind alles, was darin zu finden ist.

DAS PANDÄMONIUM IM SPIEL

»Nirgendwo bist du den neuen Göttern so nahe wie im Pandämonium von Eslamsbrück.«

—*Eclipta, selbsternannte Predigerin vom Bund des Neuen Glaubens, neuzeitlich*

Die Bauruine des Pandämoniums und die Reste des aufgegebenen und zu größten Teilen zerstörten ursprünglichen Eslamsbrück sind trotz des Verbots des Fürstkomturs nach wie vor Ziel pilgernder Priester der 'neuen Götter' und finsterner Beschwörer. Aber auch skrupellose Schatzjäger erhoffen sich in den eingestürzten Kammern und verborgenen Hallen Schätze und Relikte, die sie gewinnbringend an Schwarzmagier und Kultisten verkaufen können. Für Helden ist das Pandämonium vor allem von Interesse, um mehr über die Pläne des Nekromantenrates in Erfahrung zu bringen.

Auch wenn sich hier keine Pforte des Grauens geöffnet hat (und auch nicht wird), sind die Niederhöhlen dennoch nahe und viele namenlose Schrecken warten auf denjenigen, der sich unbedarft dem Bauwerk nähert.

Abseits der hier vorgestellten Räumlichkeiten und Personen haben Sie in der Ausgestaltung dieses dämonischen Dungeons freie Hand. So kann ein freier Dämon den Willen seines Erzdämonen predigen, sich weitere Beschwörer einnistet haben, die in Konkurrenz zum Nekromantenrat stehen, oder eine Hinterlassenschaft der drei gefallenem Heptarchen Xeranan, Galotta und Rhazzazor ihrer Entdeckung harren. Auch die weiteren Mitglieder des Nekromantenrates werden von offizieller Seite nicht benannt und können im Rahmen Ihrer Kampagne frei ausgestaltet werden.

Kurzcharakteristik: ambitionierter und listiger Geisterrufer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KO 15; Affinität zu Geistern, Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Zäher Hund; Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Fels, Feuer), Jähzorn 6, Schlaflosigkeit 7, Weltfremd

Wichtige Talente: Heilkunde Seele 12, Lehren 14, Selbstbeherrschung 13, Sternkunde 15

Wichtige Rituale: Geister binden 14, Geister rufen 15; Blick ins Geisterreich, Brazoragh Ghorkai, Ergochai Tairachai, Freie Seelenfahrt, Hilferuf, Khurchachai Tairachi, Schützende Rotte

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Traumgänger, Verbotene Pforten

Schwarze Gaben: Albträume erzeugen, Herrschaft über Geister



Der Seelensammler

Während der Schlacht um Kurkum beschwor der Nekromant Sulman al'Venish (tul.: *der Wanderer*), ein Schüler des berühmten Liscom von Fasar, den neugehörnten Nirraven und band ihn an seinem Leib. Der untote Leib des Tulamiden, dessen Seele längst in den Niederhöllen schmort, dient seit diesem Tag dem Dämon als diesseitige Hülle. Der Seelensammler ist ein wandelnder Albtraum, der mit knarrender Stimme die Nekromanten von Esramsbrück unterweist und undurchsichtige Ziele verfolgt (☞ 219 C). Auf dem Rücken einer faulenden Mähre oder eines untoten Perldrachen kann man ihm in den gesamten Schattenlanden begegnen, wo er Albträume sät und Seelen erntet.



Kurzcharakteristik: undurchsichtiger Sendbote der Niederhöllen

Herausragende Eigenschaften: KK 50; Existenz, Geisterpanzer, Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden, Schreckgestalt II; Lichtscheu

Zauberfertigkeiten: Albgestalt 20, Eigene Ängste 15, Geisterruf 18, Invocatio minor 18, Kräheneruf 15, Nekropathia 18, Skelettarius 25, Tlalucs Odem 15, Totes Handle 23

Besonderheiten: Nirraven kann bis zu 144 Untote erheben und kontrollieren. Eine unparierte *Glückliche Attacke* bedeutet, dass der Dämon seinem Gegner die Seele aus dem Leib reißt – wovon dieser sich nur mit einer gelungenen MR-Probe +3 retten kann.

Murak di Zeforika, Spektabilität des Beschwörerkreises des Karasuk, Deuter Thargunitoths

Der verkommene Absolvent der Akademien von Brabak und Al'Anfa (*978 BF, Halbglatze, schmierig, Vierter Kreis der Verdammnis) hatte sich stets im Schatten anderer, mächtigerer Personen eingerichtet – sei es seine Base Saya di Zeforika, Rhazzazor oder Rakolus der Schwarze. Nach dem Fall Warunks – dem er entkam, indem er sich tiefer in die Verdammnis flüchtete – musste er feststellen, dass er selbst nun der einflussreichste unter den verbliebenen Deutern Thargunitoths ist. Durch die flüsternden Versprechungen des Seelensammlers bestätigt, hat sich der kriecherische Stümper in einen gehässigen Machtmenschen verwandelt, der es liebt, seine Opfer im Schlaf mit Morcanen zu plagen.

Kurzcharakteristik: willkürlicher und gehässiger Machtmensch, kompetenter Nekromant

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 15; Neid 8, Neugier 8

Wichtige Talente: Magiekunde 15, Überreden (Lügen) 14 (16)

Wichtige Zauber: Albgestalt 10, Armatruz 16, Fulminictus 10, Gardianum 8, Invocatio Minor 17, Panik 10, Pentagramma 17, Plumbumbarum 11, Schwarzer Schrecken 12, Skelettarius 12, Transversalis 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Bann- und Schutzkreis gegen Dämonen und Geister, Bannschwert, Dämonenbindung II, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Nekromant, Verbotene Pforten, Zauberzeichen; Muraks Zauberstab ist mit zahlreichen Objektiven belegt, darunter auch *Apport*, *Kraftfokus* und *Zauberspeicher* (Bewegung stören).

Schwarze Gaben: Albträume erzeugen, Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen, Magnum Opus der Nekromantie, Schutz vor Göttlichem Wirken V, Untote erheben

Jandrim Sohn des Andrasch, ein gebundener Geist

Der zwergische Baumeister und fanatische Borbaradianer wurde vom Dämonenmeister persönlich ausgewählt, in Arras de Mott das Transpropriarium zu rekonstruieren, fand dabei jedoch den Tod. Von Rhazzazor als Geist beschworen und gebunden, entwarf er das Pandämonium und beaufsichtigte die Bauarbeiten in Hochwarunk. Vor dem Fall Warunks band ihn Kunkarar an einen Schädel und brachte ihn aus der Stadt fort. Als Angroscho leidet Jandrim darunter, erst einem Drachen und nun einem Ork dienen zu müssen, hat aber noch keinen Weg gefunden, die Macht über ihn zu brechen.

Vladuran ya Nekrop, Alchimist

Nachdem seine gesamte Familie bei einem Feuer ums Leben kam, hat der Vinsalter Alchimist Vladuran (*994 BF, ausgegert, wirrer Blick, in bläulichen Flammen stehender Arm) versucht, dem verzehrenden Element mit seiner Forschung zu begegnen. Durch andauernden Misserfolg frustriert und desillusioniert, fand er in verbotenen Büchern Zugang zu Agrimoth



(Dritter Kreis der Verdammnis). Später ist er zur Baustelle des Pandämoniums gezogen, um seine Hilfe anzubieten. Nach dem Einsturz des unfertigen Bauwerks suchte er sich einen Platz im Agrimoth-Tempel, um hier, nahe bei seinem Herrn und Meister, weiter zu forschen. Doch mittlerweile fühlt er sich von diesem betrogen. Mit der Erkenntnis, seine Seele auf immer verloren zu haben und seine Lieben in Borons Hallen nicht wiederzusehen, verfällt er immer mehr dem Wahnsinn. Jüngst sind ihm einige Schriften des Aluris Mengreyth in die Hände gefallen, dessen Forschungen er mit großem Interesse studiert.

WEITERE ORTE DER FÜRSTKOMTUREI

SHAMAHAM

Shamaham für den eiligen Leser

Einwohner: 1.400

Wappen: auf Weiß zwei rote gekreuzte Schwerter über einem roten Gugel

Herrschaft / Politik: Präfektin Dijaosab die Maraske

Garnisonen: 2 Banner Bluttempler, etwa 30 Kämpferinnen der Mactaleänata, 400 Söldner, 10 Tempelgardisten

Tempel: **Belhalhar**, Borbarad

Wichtige Schänken / Gasthöfe: Gasthaus 'Xarfais Gaben' (Q5/P5/S12), Gasthaus 'Schwerterrast' (Q6/P6/S18), Taverne 'Blutzoll' (Q4/P3; viele Söldner)

Besonderheiten: Ruine des Rondra-Tempels, Safranhandel, Shamahampion-Zucht, viele Schmiede

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner Shamahams profitieren vom Safranhandel und dem besonderen Schutz, den der Ort genießt, fürchten aber die Unberechenbarkeit der neuen Stadtherren.

Shamaham ist der zweitgrößte Ort der Piratenküste und wichtigstes Handelszentrum für Waren aus den Beilunker Bergen. Gleichzeitig ist es eiserne Wacht gegen die Markgrafschaften Warunk und Beilunk und das Königreich der Grolme. Am Rande des Ogerbusches gelegen, kontrolliert Shamaham nicht nur den gesamten Handel im Süden der Piratenküste, sondern versorgt auch den Kriegshafen Norbeneck und profitiert von den zahlreichen Xarfai-Pilgern, die sich auf dem Weg über den *Löwenpass* ins Vildromtal (siehe Seite 94) befinden.

Dem Pilger bietet Shamaham mit den **Gasthäusern Xarfais Gaben** (Q5/P5/S12) – früher unter dem Namen *Rondras Heil* geführt – und **Schwerterrast** (Q6/P6/S18; unter Xeraan noch *Der Pilger* geheißen) zwei Möglichkeiten, sein müdes Haupt zu betten. Vor allem von den zahlreichen Söldnern wird die **Taverne Blutzoll** (Q4/P3) frequentiert, während die Bürger Shamahams um das derbe und gefährliche Treiben einen weiten Bogen machen.

Da Shamaham vor allem vom Ackerbau und der Viehzucht lebt und mit Ernte und Schlachtung nahezu die gesamte Region ernährt, erstrecken sich außerhalb der noch unter Xeraan errichteten Stadtmauer weitläufige Ackerflur und Weidegründe für die gefleckten Rinder (von denen einige mit Fleisch gefüttert

werden). Innerhalb der Mauern findet man viele neuerrichtete Häuser, die die bäuerlichen Hofstätten mit ihren Obst- und Gemüsegärten verdrängt haben. Um den Stadtkern gruppieren sich nicht nur die Gasthäuser, sondern auch das **Schlachthaus des Heiligen Ingolf von Kurkums Fall** (dem borbaradianischen Heerführer Ingolf Notmarker gewidmeter Belhalhar-Tempel im ehemaligen Göttinnenhaus der Travia) und das kleine **Haus der letzten Geheimnisse von Gnaph'Caor** (der hiesige, sehr vermögende Borbarad-Tempel). Immer noch erheben sich die geschwärzten **Ruinen des Rondra-Tempels**, den aufgebrauchte Bürger 1003 BF mitsamt den ansässigen Geweihten niederbrannten. Den Jüngern Belhalhars gelten sie als Zeichen von Rondras Schwäche, andere Shamahamer fürchten oder erhoffen die Rückkehr der Geister der Getöteten (☉ 220 F).

In die Stadtmauer sind drei Tore eingelassen, die **Radrompforte** im Westen, das **Pilgertor** im Süden und das **Mendener Tor** im Osten. Am Pilgertor befindet sich auch die noch im Bau befindliche, aber nahezu fertiggestellte Garnisonsburg **Vildromwacht**.

Shamaham und der Safranhandel

Seit der Verfluchung des Vildromtales war der kostbare Safran aus dem Blüten des gelben Krokus kaum mehr zu bekommen und das wenige, das von dem Gewürz gewonnen werden konnte, erzielte horrenden Preise. Nachdem jedoch Nagrachs eisiger Griff 1030 BF nachließ, tauten einige Krokuszwiebeln auf. Die aus Mendena stammende Händlerin *Yosmia Tulop* hat den brach liegenden Safranhandel wieder aufgebaut und gilt heute als reichste Frau der Stadt. Sie bewohnt ein prächtiges Steinhaus mit Stallungen und Lagerhaus nahe der Tempelruine, das einst der Safranhändlerin *Maline Erber* gehörte.

Herrschaft und Mächtegruppen

Unter Xeraan unterstand der Ort einem Baron-Erzprälaten, der jedoch beim Aufstand während Haffax' Landnahme sein Leben ließ. Heute befindet sich hier die einzig nennenswerte Garnison der berüchtigten **Ordenskrieger vom Blutroten Tempel zu Hemandu** außerhalb Maraskans. Die hier stationierten, gut 100 Bluttempler gehören jedoch – wie der Jerganer Komtur Iradon Kolenfeld (siehe Seite 194) – größtenteils zu einer jüngeren Generation, denen der geifernde Wahnsinn des Hochmeisters Belharion Menning fremd ist und die Haffax wie einen lebenden Heiligen verehren. Kommandierende Blutschwester vom Range einer Präfektin ist die Maraskanerin *Dijaosab die Maraske* (siehe Seite 103).

Ihr gegenüber stehen die Schwarze Amazone *Yassula Ishassayn* (*1000 BF, halbrasierter Schädel, angespitzte Zähne) und gut 30 Kämpferinnen der **Mactaleänata**, die über den Pilgerpfad nach Kurkum wachen. Yassula sieht ihre Kämpferinnen als nicht an Dijaosabs Weisungen gebunden, was – ebenso wie Glaubensfragen zwischen Belhalhar und der Schwarzen Rondra – für blutige Konflikte sorgt.

Neutral in diesem Konflikt steht die Äbtissin des Borbarad-Tempels, *Xamanotha von Gnaph'Caor* (*993 BF, blonder Dutt, durch dämonischen Nachhall verzerrte Stimme), gefallene Nandus-Geweihte und Iribaar-Paktererin, die eine hohe Summe demjenigen versprochen hat, der ihr Amazeroths Schlüssel zur letzten Pforte des Wissens beschafft, der sich in Yöl-Ghurmak befinden soll.



SÜDWALL

Südwall für den eiligen Leser

Einwohner: 800

Wappen: keines

Herrschaft / Politik: Piratenhafen unter Ondinai der Grindigen

Garnisonen: etwa 50 Piraten der Stadtherrin

Tempel: **Efferd**

Wichtige Schänken / Gasthöfe: Kaschemme 'Baron Nestor' (Q4/P5), Kaschemme 'Zum Humpen' (Q1/P2), Kaschemme 'Seeschlange' (Q3/P2), Kaschemme 'Fette Beute' (Q3/P6)

Besonderheiten: Feste Sassandra, uralte Hafengebungen

Stimmung in der Stadt: Südwall ist ein rauer Piratenhafen, in dem Seeräuber und Ansässige gleichermaßen viel auf ihre Freiheit geben.

SARDOSK

Sardosk für den eiligen Leser

Einwohner: 500

Wappen: auf Blau ein gelber Rochen, darüber die rote Dämonenkronen

Herrschaft / Politik: Despotie unter Baron Eslam von Sardosk

Garnisonen: ein Dutzend Büttel, dazu etwa 30 Piraten der "Todesrochen"

Tempel: **Borbarad**, Hesinde, Globomong-Schrein

Wichtige Schänken / Gasthöfe: Schänke 'Mahlstrom' (Q2/P2), Gasthaus 'Feldstein' (Q4/P5/S7)

Besonderheiten: Al'Hani-Grabhügel, Kloster der Borbarad-Kirche

Stimmung in der Stadt: Auf Grund der rivalisierenden Mächtegruppen ist die Stimmung in Sardosk sehr angespannt. Die einfachen Bewohner versuchen, sich so gut wie möglich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten und die Schrecken um sie herum zu ignorieren.

An der Mündung des Flüsschens Wels in das Perlenmeer liegt der bedeutendste Piratenhafen der tobrischen Küste. Die uralten Befestigungen und die wehrhafte Feste Sassandra stammen noch aus alhanischer Zeit und zeugen heute von dem heldenhaften Abwehrkampf des letzten Barons gegen die borbaradianischen Invasoren. Sie mögen auch der Grund sein, warum das eher beschauliche Südwall von einem Ma'hay'tam angegriffen wurde (☞ 220 D).

Nach dem Fall des Dämonenmeisters ließen sich hier ebenso wie auf Rulat zahlreiche Piraten nieder, die sich ihre Freiheit auch unter der Herrschaft von Helme Haffax bewahren. Südwaller und Piraten sind zu einer eingeschworenen Gemeinschaft geworden, die aus ihrer Mitte heraus eine Sprecherin wählen, die Beutefahrten plant und die Interessen Südwalls vertritt. Seit Jahren ist dies die wolfsgesichtige Piratin *Ondinai die Grindige*, die früher zum Gefolge des blutrünstigen Piraten Dagon Lolonna gehörte. Sie zahlt die Abgaben Südwalls direkt an Mendena und bleibt so unbehelligt, solange ihre Piraten sich nicht den Schiffen des Fürstkomturs nähern. Zudem hat Haffax den taktischen Nutzen der Südwaller Freibeuter erkannt, da diese in Konkurrenz zu den Rulater Seeräubern stehen, und erlässt großzügig Kaperbriefe.

Im Schatten der uralten **Feste Sassandra** schaukeln in der Welsmündung tobrische Kutter und Schinakeln neben tulamidischen Thalukken und meridianischen Dromonen, deren schwarze, weiße und blutrote Knochen- und Schlangenflaggen im Wind flattern. Die **Hauptstraße**, an der auch die vier Kaschemmen liegen, ist zu jeder Jahreszeit ein einziges Schlammloch. Die **Hafenmeisterei** ist zugleich auch Umschlagplatz für Prisen und Sklaven, die auf den Feldern arbeiten, um die Piraten zu ernähren.

Bemerkenswert ist der **Efferd-Tempel**, der bei der Eroberung verschont wurde und heute dem Bewahrer von Wind und Wogen *Koj von Vallusa* untersteht. Bis heute konnten die Südwaller noch jeden dämonischen Priester vertreiben, der zu aufdringlich wurde.

Sardosk ist der Ort, an dem die Heerscharen Borbarads auf tobrischen Boden anlandeten und ihre Invasion begannen. Daran erinnert heute noch das **Siegesdenkmal (3)**, eine schwarze Granitstele mit einem ebenso schwarzen Einhorn an der Spitze, am Hafen. Mit dem **Haus des Schwarzen Einhorn (2)** befindet sich in Sardosk zudem eines der wichtigsten Borbaradianer-Kloster, auch wenn Xeraans Pläne, Sardosk zum "*Horasia des Dämonenmeisters*" zu machen, nie griffen. Der trutzige, von einem kleinen Wassergraben umgebene Bau – früher ein Wehrtempel der Travia und Peraine – wird von Abt *Almarick Korbinger* (*979 BF, bullig) geleitet. Der Iribaar-Paktierer schlug sich bereits früh auf Azarils Seite. Ihm zur Seite stehen acht weitere Borbaradianer und vier Tempelgardisten.

Seit einigen Jahren gibt es ein zweites Gotteshaus in Sardosk, den **Tempel der Wehrhaften Schlange (1)**. Die Hohe Lehrmeisterin *Ilsewunde vom Berg* (*1001 BF) versucht, allen Anfeindungen zum Trotz, im Schatten der anderen Kulte das Wort der Allweisen zu verbreiten. Der Tempel ist nicht sonderlich groß und die Kassen auf Grund von Predigtgeld und Tempellizenz chronisch leer, dennoch weiß Ilsewunde das Göttinhaus mit Würde zu leiten.

In dem alten **Thurm Meerwacht (4)**, der angeblich auf Fundamenten aus der Zeit der Al'Hani errichtet wurde, residiert Baron *Eslam von Sardosk* (*988 BF, bullig, tyrannisch und misstrauisch). Bereits zu Xeraans Zeiten hat er sich, als entfernter Verwandter des alten Barons, die Rechte der Herrschaft erkaufte und wurde durch Haffax als Baron bestätigt. Er presst seine Untertanen bis aufs Blut aus, Höhergestellten gegenüber ist er jedoch ein rückgratloser Speichellecker.

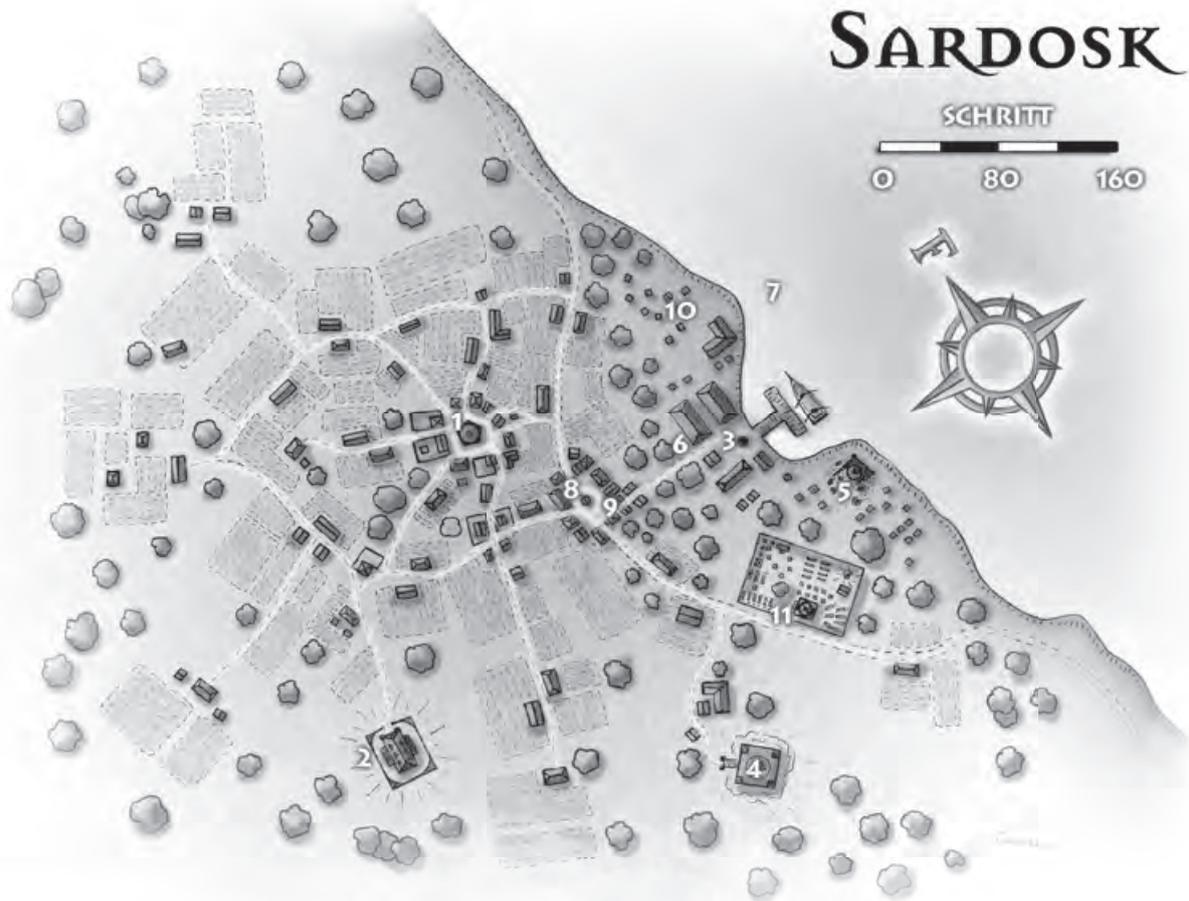
Der **Hafen (7)** ist fest in der Hand der etwa 30 Piraten der *Todesrochen* unter ihrer Anführerin *Take-He* (*992 BF, kahlgeschoren, gefühllos, spricht nur gebrochenes Garethi), einer ausgestoßenen Tocamuyac. Ihr Stammlokal ist die **Kaschemme Mahlstrom (6, Q2/P2)**. In den niedergebrannten Ruinen des alten Efferd-Tempels ist der **Schrein des Glo-**



bomong (5) untergebracht. Reliefs von Multipoden und Seeschlangen umwimmeln einen kruden Altar, auf dem die Statue einer feisten Kröte thront. Der Priester *Hauke Radebrecher* (*996 BF, bleiche Haut, strähnige Haare, religiöser Eiferer), Charyptoroth-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis, ist auch Bordkaplan der *Todesrochen*. Der Schrein wird auch von den Krakoniern aufgesucht, die ihre **Behausungen (10)** in Küstennähe bewohnen und den Piraten als Späher dienen.

Auf dem **Markplatz (8)** werden Waren aus dem gesamten Perlenmeerraum feilgeboten, zumal hier oft Händler an Land gehen, die Mendena umgehen wollen. Das **Gasthaus Feldstein (9, Q2/P2)** ist das beste am Platz und wird auch von vielen Sardoskern aufgesucht.

Mit den Leichen des entweihten **Gebeinfeldes (11, Q2/P2)** unterhält Baron Eslam einen profitablen Handel mit den Nekromanten von Eslamsbrück, scheiterte bisher jedoch an den Schutzglyphen der alten Al'Hani-Gräber (220 C).



KESHAL İSHASSAYN SHEIJAGÂN

Burg Löwenstein für den eiligen Leser

Wappen: auf Silber eine schwarze Frauengestalt

Besatzung: 30 Schwarze Amazonen

Befehlshaberin: Königin Nakika Bärenfang, vertreten durch Rittsfrau Aischanka ay Ras Abris

Tempel: Schwarze Göttin

Besonderheiten: Ein niederhöllischer Nebel umgibt die Burg. **Stimmung in der Burg:** Die Anwesenheit des Isyahadin bringt die Amazonen zu fitren Besänftigungsritualen - verbunden mit der Jagd auf unschuldige Opfer außerhalb der Burg. Die Zant-Reiterinnen sehen sich als Elite der Mactaleänata, die auch ihre Ordensschwester im Wahn an Isyahadin geben. Allein die Königin und Paktierein Nakika wird als brutale Schlichterin akzeptiert.

Die tief im Forst von Mendena verborgene Amazonenburg Löwenstein wurde in der Dämmerung der borbaradianischen Invasion wurde durch den Dämonenmeister selbst dem Untergang geweiht: Der sechsgehörnte Isyahadin trug Wahnsinn und Entsetzen unter die Kriegerinnen und nahm ihnen Verstand und Leben gleichermaßen. Noch heute gehen die Geister der Amazonen in dem verfluchten Gemäuer um, manche still und stumm leidend, andere in rasendem Irrsinn gefangen.

Die finsternen Kriegerinnen der Mactaleänata unter ihrer Königin *Nakika Bärenfang* (siehe Seite 122) haben sich die Burg zum Königinnensitz erkoren und ihr den Namen Keshal Sheijagân gegeben.

In Abwesenheit der Königin hat Rittsfrau *Aischanka ay Ras Abris* das Kommando, eine hochrangige Xarfai-Paktiererin, die auch die Rituale zu Ehren der Schwarzen Göttin in der Burgkapelle abhält.

Die gut 30 Mactaleänata der ständigen Besatzung messen sich mit den Schrecknissen des Mendener Forstes und machen im



Umland Jagd auf Blutopfer für ihre Riten, deren Seelen ebenfalls in die Gemäuer einfahren. In den Stallungen befinden sich Ketten aus einer Mindoriumlegierung für die Dämonen der Eskadron Zant-Reiterinnen, die hier unterkommen, wenn sie nicht Jagd auf Amazonen und Rondra-Geweihte in der Wårunkei machen.

Seit dem Untergang von Löwenstein umgibt ein dichter, wie ein Insektenschwarm dröhnender Nebelring die Festung, der ein bizarres Eigenleben zu führen scheint. Bei ihm handelt es

sich um den neugehörnten Schenker des Irrsinns Isyahadin. Nur Borbarad wusste, warum er den Dämon nach seinem Werk nicht wieder bannte. Die Mactaleänata haben sich mit dem Dämon arrangiert und besänftigen ihn mit regelmäßigen Opfern, auch wenn es immer wieder geschieht, dass einzelne Kriegerinnen von ihm in den Wahnsinn gestürzt werden. Manche seiner Opfer entlässt Isyahadin wieder, die dann irrsinnige Prophezeiungen brabbelnd in die Welt hinausziehen – zu welchem Zweck, weiß allein der Dämon (☉ 220 A).

DIE MACTALEÄNATA

»Höre mein Gebet, o Schwarze Herrin. Ich bringe dir mein Opfer dar, schmerzerkoren wie es dir gefällt. Dir zu Ehren zerfetzt meine Klinge den Leib des Feiglings, meine Finger baden in seinem schwachen Blut, meine Zähne zerreißen sein erbärmliches Herz, das ich ausspeie und in den Staub trete. Blutgeboren stehe ich hier, dir zu huldigen. Wut ist mein Ratgeber, Rache mein Labsal, der Dienst an dir mein Leben, o große, wahre Göttin.«

—Xaviera Blutschänderin,
Mactaleänata, zeitgenössisch

Der Entstehungszeitpunkt der Mactaleänata (*Schlechterinnen der Löwin*) liegt um das Jahr 1003 BF. Damals erlagen die meisten Amazonen Kurkums den Manipulationen und Illusionen des Magiers Xeraan. Dessen Schöpfung – die Illusion der Schwarzen Göttin – erschien den Kriegerinnen mehrfach leibhaftig. Die meisten Amazonen Kurkums glaubten damals, in dieser Erscheinung die wahre Natur Rondras erkannt zu haben, woraufhin sie ihren alten Idealen und Prinzipien abschworen. Obgleich die Umtriebe des Magiers aufgedeckt wurden und die Mehrzahl der Amazonen ihren Irrtum erkannte und reumütig Buße tat, blieb ein kleiner Kern zurück, der dem neuen Glauben die Treue hielt. Diese 'Erleuchteten' waren nicht willens, zu ihrem früheren Leben zurückzukehren. Ihre bisherige Religion empfanden sie als – vor allem durch männlichen Einfluss – verweichlicht und irregeleitet und setzten sich das Ziel, diese auszumerzen. Jene Gruppe unter ihrer Anführerin *Sharizad'Chadída saba Belhalhar*, einer wegen Grausamkeit aus Keshal Rondra verstoßenen Amazone, war die Keimzelle der heute Mactaleänata genannten Gemeinschaft. Mit dem Fall Burg Löwensteins erhielt die kleine Gruppe 'Erleuchteter' Verstärkung: Überlebende Amazonen liefen entweder freiwillig über oder sie verfielen dem um die Burg



wabernden Irrsinn Isyahadins. Im Borbarad-Krieg lichteten sich die Reihen der fanatisch kämpfenden Frauen, die voller Hingabe stets in der ersten Reihe fochten und sich den mächtigsten Gegnern stellten. Doch Rekrutinnen aus Borbarads Heer, meist skrupellose und rachsüchtige Söldnerinnen oder Soldatinnen, füllten die Reihen der Schwarzamazonen immer wieder auf. Nach Ende des Borbarad-Krieges dtingten sich 150 Mactaleänata als eine Art Elite-Einheit Xeraan an. Doch liefen sie 1029 BF unter ihrer neuen Königin *Nakika Bärenfang* (siehe Seite 122) zu Helme Haffax über, nachdem sie – wie von Nakika gefordert – 25 Reitzantim als Gegenleistung erhalten hatten.

Die Mehrzahl der Mactaleänata geht Pakte mit dem Jenseitigen Mordbrenner ein, auch wenn nur wenige dies bewusst tun. Die Mehrheit glaubt unverrückbar daran, Rondra zu dienen, die ihre wahre Natur allein ihnen – dem erwählten Volk – offenbart hat. Paktgeschenke gelten als Gnade der Göttin und werden inbrünstig erbeten; je entstellender oder brutaler sie ausfallen, desto größer ist die empfangene Gunst. Es gibt Mactaleänata in allen Kreisen der Verdammnis, allerdings wandeln sich Paktiererinnen oberhalb des Fünften Kreises meist in nicht zu bändigende Berskerinnen. Sie werden zwar als Mystikerinnen verehrt, außerhalb von Schlachten aber aus Sicherheitsgründen in Ketten gehalten. So grundlegend sich der Glaube und die Weltsicht der Schwarzen Amazonen auch gewandelt hat, in ihrem äußeren Erscheinungsbild blieben die Mactaleänata vormaligen Traditionen verhältnismäßig treu. Ausnahmslos alle Kriegerinnen tragen Amazonenrüstungen, die aus einem kürassartigen Halbharnisch, an den ein Streifenschurz angeheftet ist, einer Halsberge im Schulterbereich, Arm- und Bainschienen sowie einem leichten Helm bestehen. Doch enden die Gemeinsamkeiten



an der grundsätzlichen Ästhetik des Habits. Metall und Leder ist meist schwarz eingefärbt, einige Mactaleänata bevorzugen auch brünierte Rüstungen und rote Lederteile. Rüstungsteile, Streifenschurz, Helme und Handschuhe sind zudem dornengespickt. Diese 'Zierde' dient jedoch nicht nur dekorativen Zwecken. Gerade im Bereich der Halsberge erweisen sich die Dornen als zusätzlicher Schutz, während die Zacken und Vorsprünge am Plattenzug es der Kriegerin erlauben, dem Feind blutige Wunden zu reißen oder gegnerische Waffen abzulenken. Viele Schwarzamazonen tragen einen Krummsäbel, der sich bis auf Dornen und Zusatzklingen an Parierstange, Knauf und Fehlschärfe kaum von herkömmlichen Amazonasensäbeln unterscheidet. Äxte, Morgensterne und ähnlich brachiale Waffen sind außerdem beliebt, weil sie sich vor allem im Blutausch bewähren. Bögen sind ungebräuchlich, wohingegen Armbrüste sich großer Beliebtheit erfreuen. Für die Jagd auf Amazonen und Rondra-Geweihte werden eigens gefertigte Menschenfänger verwendet, die dem Opfer größtmögliche Pein verursachen. Was bei den Waffen beginnt, endet jedoch bei der grundlegend anderen Kampfästhetik. Amazonen trachten danach, ihre Göttin durch Eleganz, Schwertmeisterschaft und katzenleich in die Länge gezogene Waffentänze zu erfreuen. Die Mactaleänata dagegen kämpfen brachial, brutal und meiden keine Grausamkeit. Kraft, die Lust am Schmerz und unbedingter Siegeswille dominieren, während Ästhetik zur Bedeutungslosigkeit verkommt.

DIE SCHWARZE GÖTTIN

Die Bezeichnung *Schwarze Göttin* ist nur einer der vielen Beinamen Rondras, die den Mactaleänata nach wie vor als Göttin des Kampfes, vor allem aber des Krieges gilt. Doch der Name 'Rondra' wird nur selten und dann abfällig gebraucht, weil er für eine schwache Irrlehre steht. Darüber hinaus haben sich – auch aus Abgrenzungsgründen gegenüber der Schwarzen Mutter Thargunitoth – eine ganze Reihe von Beinamen wie *Blutfürstin*, *Schwarze Löwin*, *Stahlwüterin*, *Wolkenfetzterin* und *Blutdurstige* etabliert.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DER MACTALEÄNATA

Nakika Bärenfang, Königin der Mactaleänata

Die Königin (*1001 BF) ging noch als Rondra-Novizin einen Pakt mit Belhalhar ein, dessen Versprechungen sie weit verlockender fand als den ihrer Meinung nach schwächlichen Kodex Rondras. 1019 BF schloss sie sich in Mendena den Mactaleänata an und fand im Dienst an der Schwarzen Herrin ihre Berufung. Sie stieg schnell zur Hauptfrau sowie zur bedeutenden Priesterin der Blutdurstigen auf; ihre flammenden Predigten und versierten Auslegungen des göttlichen Willens begründeten ihren Ruhm. 1028 BF tötete sie die bisherige Königin *Sharizad'Chadidasaba Belhalhar*, nahm die Eisenkrone an sich und lief mit ihren Kriegerinnen zu Helme Haffax über.

Kor gilt auch den Mactaleänata als Sohn Rondras, doch sind allein seine 'Beinamen' Xarfaï und Belhalhar gebräuchlich, als eigenständigen Erzdämonen begreifen sie ihn allerdings nicht. Er ist vielmehr der Marschall seiner Mutter, und einige Mactaleänata sehnen sich danach, dem Blutdurstigen Zerstückler leibhaftig zu begegnen und ihm zu Willen zu sein. Sie hoffen darauf, die eine unter den Mactaleänata zu sein, der es beschieden ist, eine Tochter des Göttingensohns auszutragen.

Diese soll den Weg zur Letzten Schlacht ebnen und ihrem Volk den Triumph über das verhasste Volk der Amazonen und den verachteten Schwertbund bescheren.

Die Lehre der Schwarzen Göttin betont das Gesetz der Stärke, demzufolge der Überlegene den Schwachen rücksichtslos übertrumpfen muss. Den Überwundenen zu schonen gilt nicht als Schwäche, sondern als unverzeihbarer Frevel, denn der Triumph muss vom Sieger in vollen Zügen ausgekostet werden, um der Göttin angemessen zu danken. Ein Opfer zu quälen, sein Leid in die Länge zu ziehen, ist die einzig angemessene Huldigung. Blutopfer – das des eigenen, lieber aber das von menschlichen Opfern – sind selbstverständlich und werden häufig praktiziert. Hierzu gehören auch Eigenverstümmelungen, wohingegen Tieropfer als nichtswürdig gelten. Trophäen – Waffen überwundener Gegner, deren Gliedmaßen, aber auch die Knochen selbst geopferter Körperteile – werden als Trophäen getragen und gehandelt.

Anzeichen von Schwäche, gerade auch innerhalb der Gemeinschaft, müssen gnadenlos geahndet werden. Dagegen sollen Wut, Zorn und Rache ungezügelt ausgelebt werden, denn sie gelten als von der Göttin selbst gesandt. Selbstbeherrschung soll allein im Angesicht des eigenen Versagens geübt werden, denn das verdiente Leid ist würdevoll zu erdulden.

Dem rondrianischen Kodex wird nach Möglichkeit gefrevelt, und dennoch spielen einige seiner Aspekte immer noch eine bedeutende Rolle. So bringt es höchste Ehre ein, dem Sieg sich selbst, die Nächsten und natürlich den Feind zu opfern.

Nakika ist willensstark, skrupellos und auf eine düstere Weise charismatisch. Sie wurde geboren – so glaubt sie –, um einen allumfassenden blutigen Krieg zu entfesseln, in dem Schwäche bestraft und Stärke belohnt wird. Als Auserwählte ihrer Göttin, deren Wesen sie als eine der wenigen Erleuchteten begreift, ist es ihr bestimmt, an der Spitze des siegreichen Heeres zu stehen. Dieser Vision hat Nakika sich ganz verschrieben. List und Tücke sind neben lustvoll zelebrierter Brutalität die Mittel ihrer Wahl. Sie duldet nur Menschen in ihrer Nähe, die sich ihrem Willen vollumfänglich unterwerfen. Wer sich widersetzt und darin sogar erfolgreich ist, wird aufs Grausamste bestraft. In ihrer Rachsucht ist die Königin maßlos und zieht eine tiefe Befriedigung daraus, sich über den Übeltäter hinaus an dessen Umfeld zu rächen.

Das gegenwärtige Ziel der Königin ist die Vernichtung des Amazonenvolkes und der Rondra-Kirche. Immer wieder



führt Nakika persönlich marodierende Vorstöße bis nach Transsylvanien, in die Gegend von Warunk und Weißtobrien. Sie sucht vor allem Burg Yeshinna, um Gilia, die Königin der Amazonen, zu stellen und zu töten. Doch auch darüber hinaus hat sie Pläne: Den Belhalhar-Splitter – einst ein Grund, zu Haffax überzulaufen – begehrt die Königin inzwischen für sich selbst, um ihn endlich seiner Bestimmung zuzuführen (👁️ 217 B).

Das Aussehen der Königin ist erschreckend. Sie ist klein und bullig, hat den narbenübersäten Kopf geschoren und trägt stets eine schwarze Eisenkrone. Die Schlitzaugen der Halbnivesin sind hellbraun und können einen Betrachter leicht in ihren Bann ziehen. Verstörend wirkt hingegen ihr Mund voller spitzer Reißzähne – ihr Dämonenmal. Nakika trägt eine schwarze, stachelbewehrte Amazonenrüstung und darüber einen schweren Kriegsmantel aus Löwinnenfell, der Kragen verbrämt mit den Haaren von eigenhändig



getöteten Amazonen und Rondra-Geweihten. Im Kampf führt sie einen erbeuteten Rondrakamm, dessen Flammung sie zu Haken und Spitzen umarbeiten ließ, auf dass sie klaffende Wunden reißen.

Kurzcharakteristik: brillanter Kämpferin, meisterliche Feldherrin und Predigerin

Herausragende Eigenschaften: MU 19, CH 14, KK 17, Eisern, Blutgier 8, Jähzorn 8, Neugier 8, Rachsucht 10

Wichtige Talente:

Zweihandschwerter 21, Stumpfe Hieb-
waffen 18, Reiten 17,
Körperbeherrschung
16, Selbstbeherrschung
18, Menschenkenntnis
(Predigt) 16 (20), Über-
reden (Einschüchtern)

14 (16), Götter & Kulte 14,
Kriegskunst 12; Xarfai-Pakt
(IV. Kreis)

Schwarze Gaben: Befehlsstimme,
Bluttrinker, Dämonische Waffe

DIE BLUTIGE SEE

Die Blutige See für den eiligen Leser

Auftreten: Tobrische See (häufig, im Raum Mendena-Rulat sehr häufig), maraskanische Ostküste (häufig), Maraskansund (sehr selten), Golf von Tuzak (selten), Sargassosee (gelegentlich)

Inseln: Maraskan, Jilaskan, Rulat, Etlaskan, Beskan, Jandraskan, Andalkan, Tisal, Kibrom, Orlong, Ilderash, Frühlingsstrand

Bedeutende Häfen: Vallusa, Ilstur, Mendena, Port Rulat, Jergan, Boran, Tuzak, Sinoda, Praiosdank

Seemächte: die Schwimmende Heptarchie, Fürstkomturei, unabhängige Piraten, Bornland, Mittelreich, Aranen, Shikanydad

Mysterien: der Malmer von Llanka (Seeungeheuer unbekannter Herkunft), Friedhof der Seeschlangen, Bodenlose Grube von Rulat (Pforten des Grauens in Charpytoroths Domäne), Frühlingsstrand (peraineheilige Insel bei Rulat), Südwall (alte Festungsanlage unbekannter Herkunft), Saldersand (entvölkertes Küstendorf), Neer (Strudel in der Neersander Bucht), Wandernder Mahlstrom

»Die Welle. Sie fordert Blut. Die blutige Welle rollt an den Strand. Uägga Charkuu! Die Spinnen folgen ihr, von der Stadt aus der Tiefe bis zum Gewürm Vhatacheor. Die Zornflut wird kommen. Tang wird das Leben bedecken, von Thalusa bis Kefi. Wir werden alle Gal'kzuulim. Das Wasser, schafft mich weg vom Wasser!«
—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash, aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

In den Jahren nach ihrer Entstehung während des Krieges, den der Dämonenmeister gegen Aventurien und die Götter führte, war die Blutige See Synonym für nahezu das gesamte nördliche und mittlere Perlenmeer, von der Tobrischen See im Norden bis zur Sargassosee im Süden. Doch ebenso, wie die Macht der Erzdämonin geballt über die derischen Meere hereinbrach, scheinen sich dämonische und elementare Kräfte in den letzten Jahren reguliert zu haben. Die heutige Blutige See beschreibt nicht mehr ein riesiges dämonisch verseuchtes Areal, sondern ein chaotisches Phänomen, das in bestimmten Regionen stärker oder schwächer in Erscheinung tritt, aber nicht minder gefährlich ist.

Eine Sonderstellung nimmt hierbei die *Schwimmende Heptarchie* (siehe Seite 128) des Splitterträgers *Darion Paligan* ein, die sich ebenfalls nicht fest verorten lässt und die größte Gefahr des Perlenmeeres darstellt.



DER WANDEL DER WOGEN – DIE GESCHICHTE DER BLUTIGEN SEE

Am 22. **Ingerimm 1018 BF** stießen borbaradianische Paktierer am Friedhof der Seeschlangen drei Pforten des Grauens auf, um in einem unheiligen Ritual die ersten Ma'hay'tamim zu schaffen. Dies war auch die Geburtsstunde der Blutigen See, denn Charyptoroths Gier ergoss sich zügellos in das Perlenmeer. Die Invasion der tobrischen Küste ab **Ingerimm 1019 BF** und die Verfluchung des Yslisees sowie der Flüsse Dogul und Tobimora im **Winter 1020 BF** weitete den unseligen Einfluss der Tiefen Tochter aus. Den abschließenden Höhepunkt erfuhr die Pervertierung des Perlenmeeres mit dem Auftauchen des Malmers im Hafen von Ljanka **1021 BF** und der Weihe der Bodenlosen Grube von Rulat im **Frühwinter 1022 BF**, der Öffnung einer weiteren Pforte des Grauens.

In den folgenden Jahren nahmen die dämonischen Effekte schleichend ab, da sich der Träger von Charyptoroths Splitter der Dämonenkrone, der Heptarch und Mehrfachpaktierer *Xeraam*, hütete, noch eine weitere Spielerin im Boltanspiel um seine Seele an den Tisch zu bitten. Im **Frühling 1024 BF** betrog Xeraams damaliger Admiral *Darion Paligan* seinen Herrn und stahl ihm den Dämonensplitter, doch konnte er seine Kräfte nicht nutzen, solange der alte Träger noch lebte. So stellte sich über zehn Jahre ein instabiles Gleichgewicht der Kräfte ein und die Blutige See zog sich langsam von den Küsten auf das offene Meer zurück.

Mit dem Tod Xeraams **1029 BF** konnte Darion Paligan das niederhöllische Artefakt endlich vollständig an sich binden und sich zum uneingeschränkten Herrn über das Piratenvolk aufschwingen. In den Namenlosen Tagen **1030 BF** schmiedete er als ersten Schritt auf seinem Weg zur Herrschaft über die aventurischen Meere aus ihm gewogenen Dämonenarchenkapitänen und gefürchteten Piraten den *Bund der Urtiefen*.

Seitdem ist es verdächtig still um ihn geworden. Eine erneute massive Pervertierung der Meere blieb aus, vielmehr konzentrieren sich die chaotischen Effekte auf einzelne Regionen, ganz so, als würde der Heptarch die Kräfte seiner Herrin bündeln (☹ 221 D).

INSELN UND UNHEILIGTÜMER

RULAT

»Sehr wenig weiß ich über die Insel Rulat, außer dass man sie meiden muss wie die Pest: Denn auf der Insel und besonders in der alten Gefängnisburg Perlstein haben sich raue und efferdverlassene Seeräuber versammelt, die selbst das Volk von Charypso erschrecken würden. Von hier aus stellen sie den Schiffen sämtlicher Herren nach und dulden keinen fremden Willen.«

—Bericht eines exilierten Mendener Kapitäns vor der Admiralität in Perricum

Mit gut 150 Reichtmeilen ist Rulat die fünftgrößte Insel Aventuriens. Im Süden besteht sie aus großen Sumpf- und Schilfgebieten, in der Mitte weist sie einen kleinen Höhenzug auf und im Norden ist sie hügelig und bewaldet. Früher diente die Insel als letzte Heimstätte verurteilter Hochverräter, die in den Kerkern von Burg Perlstein dahinvegetierten, heute beheimatet sie den verrufensten Piratenhafen der aventurischen Ostküste.



Port Rulat

Port Rulat für den eiligen Leser

Einwohner: 2.900

Wappen: auf Schwarz ein blutroter Menschenschädel

Herrschaft / Politik: Gondrik der Schwarze

Garnisonen: 30 'Büttel', etwa 500 Piraten

Tempel: Charyptoroth-Schrein

Wichtige Schänken / Gasthöfe: Kaschemme 'Kerkerfraß' (Q2/P3), Kaschemme 'Bodenloser Humpen' (Q4/P3), Kaschemme 'Plankenlauf' (Q2/P1), Kaschemme 'Gondriks Tafel' (Q1/P2)

Besonderheiten: wehrhafte Hafengebäude, Burg Perlstein (außerhalb der Stadt)

Stimmung in der Stadt: Das Leben eines Einzelnen zählt nichts in den Gassen von Port Rulat. Der Piratenmoloch zieht die brutalsten und gierigsten Freibeuter an.

Solange Xeraan noch den Splitter der Charyptoroth besaß, konnte er die verderbten Piraten von Port Rulat an der Leine halten. Mittlerweile gibt man keinen rostigen Kreuzer mehr darauf, wer auf dem Festland herrscht. Schiffe der Fürstkomturei, die es wagen, sich der Insel zu nähern, werden von den Hafengebäuden aus beschossen, zudem weiß man sich unter dem Schutz der Charyptoroth-Jünger, die nach Haffax' Machtübernahme hierher geflohen sind.

Im Vergleich zu Port Rulat wirkt selbst das verrufene Charypso wie eine Praiostagsschule. Nur die finstersten aller Piraten, die im Kielwasser des Dämonenmeisters nach fetter Prise gierten, haben sich hier niedergelassen und zusammen mit ihren Familien, Handwerkern, Huren, Dienern und Sklaven die Be-

völkerungszahl sprunghaft ansteigen lassen. Wer den stinkenden Moloch betritt, sollte sich seiner Haut erwehren können, denn ein Leben zählt hier nichts.

Über alle Verderbnis herrscht der Hafenherr und Sklavenhändler *Gondrik* (siehe Seite 129), ein Schwarzzoger von den südlichen Inseln. Meist residiert er in der **Festung Perlstein** sieben Meilen nordwestlich des Hafens, die als Kerker für die verurteilten Answinisten berühmt wurde und viele Jahre Personen wie *Udalbert von Wertlingen* und *Lutisana von Perricum* beherbergte (**Katakomben 142**).

ṬISAL (☉ 222 A)

Tisal ist ein kleines Inselchen mit einigen Fischerdörfern und Schafherden, dessen Bewohner sich tapfer gegen die Borbaradianer schlugen und dafür ein hohes Blutgeld entrichten mussten. Heute befindet es sich unter wechselnder Piratenherrschaft, mitunter auch unter Besetzung der Fürstkomturei, die von hier aus Strafaktionen gegen die Blutpiraten von Rulat durchführt.

FRÜHLINGSSTRAND

Im Frühling 1024 BF entstand durch ein Eingreifen der Göttin Peraine 15 Meilen nördlich der Bodenlosen Grube ein Heiligtum, als die sterbende Dämonenarche *Gezeitenpinne* auf eine Sandbank auflief und in einen 15 Schritt hohen Apfelbaum verwandelt wurde. Die Wurzeln festigten den Untergrund, und so entstand die Insel Frühlingsstrand, auf der bald Strandhafer, Goldregenpfeifer, Eichhörnchen, Schmetterlinge und sogar einige Waldschrate heimisch wurden. Über das Heiligtum wacht die geheimnisvolle *Hüterin der Insel* (☉ 222 B), die jeden gefahrlos anlaufen lässt, der die Göttin ehrt, während Schiffe der Heptarchen auflaufen und verwurzeln.

ṬILDERASCH, OLRONG UND KIBROM

Insgesamt etwa 2.500 Bewohner zählen die drei Inseln vor der Vildrommündung. Einst gehörten sie nominell zum Bergkönigreich Lorgolosch und waren durch einen fast sechzig Meilen langen Tunnel unterirdisch mit dem Festland verbunden. Als die Angroschim nach einem monatelangen Abwehrgefecht gegen die Schergen Borbarads die Tunnel schließlich aufgeben mussten, fluteten sie die unterste Ebene mit Lava und brachten das unterirdische Geflecht zum Absaufen.

Alle drei der flachen, bewaldeten Inseln, die ein erstaunlich feucht-mildes Klima aufweisen, das sogar Palmen gedeihen lässt, dienen als Häfen und Verstecke für Piraten. Immer wieder kommt es vor, dass Mittelreich, Mhaharanyat oder Fürstkomturei vorübergehend einzelne der Inseln besetzen, um von hier aus Seeoperationen gegen ihre Feinde durchzuführen, doch keine dieser Besetzungen ist bisher von Dauer gewesen.

DIE SONNENINSEL JILASKAN

»Wir, Hochwohlgeborene Gräfin zu *Jilaskan* und Förderin des wahren Glaubens in Praiosdanġ, geben hiermit bekannt, dass der 'Erlasz zur Mehrung des flammenden Lichtes wider die ketzerischen Reiter der Wüste' von *Priesterkaiserin Amelthona Praiadne II.* mit sofortiger Wirkung auf *Jilaskan* wieder Gültigkeit erhalten soll. Jedwede Frau und jedwedem Mannsbild, das sich in der Lage fühlt, scharfen Stahl in der Hand zu führen, sei aufgefordert, nach Praiosdanġ zu reisen, um sich dem gerechten Kampf

DIE BODENLOSE GRUBE VON RULAT

An der entweder nebligen oder stürmischen Nordostspitze von Rulat ragt die Felsenküste aus rotem und gelbem Sandstein zwanzig Schritt aus den Wogen auf. Bisweilen hat sich die Brandung tief in die Insel gefressen und Dutzende Felspfeiler und Steinbrücken zeugen von früheren Küstenlinien. Hier erhebt sich ein fünfzehn Schritt hoher und ebenso viele Schritt durchmessender Kegelstumpf aus grauen Granitblöcken, um den sich ein Ausgang in die Höhe windet, an manchen Stellen so schmal, dass keine zwei Menschen nebeneinander gehen können.

An der Spitze blickt man von einem zwei Schritt breiten, glitschigen Rand in ein acht Schritt weit gähnendes Loch: die Bodenlose Grube von Rulat, Unheiligtum der Tiefen Tochter. 35 Schritt unterhalb des Kraters befindet sich ein schmaler Überhang, der über einen lichtlosen Tunnel erreicht werden kann. Hier werden der Erzdämonin *Gwen-Petryl*, *Delphine* und Menschen als Opfer dargebracht.

In der Nähe erheben sich drei Häuser: der *Tempel der Tiefen Tochter* (mitsamt *Globomong-Schrein*), das Domizil der Paktierer sowie eine Absteige für Pilger. Hohepriester ist *Globoman Guryek*, Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis (siehe Seite 129).



gegen einen viel zu lange schon auf Derenrund geduldeten Feind anzuschließen. Es soll Euer Schaden nicht sein, da gemäß des oben genannten Erlasses jeder siegreiche Heimkehrer mit blitzendem Gold und darüber hinaus mit Grund und Boden auf Unserem bewschaulichen Eiland entlohnt werden soll. Möge uns Praios auf ewig Seinen Schutz und Seine Gerechtigkeit zuteil werden lassen.«

—in den Häfen der Ostküste 1028 BF verlaubliche

Worte der Reichsgräfin Trontir von Alfz

Jilaskan ist mit 35 auf 90 Meilen die größte Maraskan vorgelegerte Insel. Neben Sandstränden und Alabastersteinbrüchen bietet die Insel vor allem dichten Wald. Die etwa 3.000 Bewohner leben meist an der Küste als Fischer. Sie sind Nachkommen der von Rohal 466 BF verbannten Priesterkaiser, nach dem Bau des Hafens 1009 BF sind zudem mittelreichische Kolonisten eingetroffen. Niemand weiß, ob die Insel vorher bewohnt war und von wem, man findet allenfalls Spuren von Waldmenschen. Hinterlassenschaften der Priesterkaiser hingegen gibt es zuhauf: Noch heute werden Dukaten mit Priesterkaiserkonterfei zum elffachen Wert gehandelt, ungeachtet des Goldgewichts.

Frommer Praios-Glaube bestimmt das Leben der Jilaskaner, die sich in Meditation, öffentlicher Selbstbeziehung, selbstloser Opfergabe und Lobpreisungen des Herrn ergehen. Das Miteinander ist herzlich und aufrichtig. Gnade und Milde Praios' werden betont, sofern ein Frevler aufrichtig bereut und sich in der Sonnenglut schonungslos läutert. Gegen allen Dunkelsinn hält man die Kraft der heiligen Verzückung hoch. Ebenso hat das traditionelle *Arcanum Interdictum*, das Verbot von Zauberei, ja, das Unvermögen, überhaupt Zauber wirken zu können, Jilaskan vor dem Verderben aus Nachtblauen Tiefen bewahrt. Es führte sogar dazu, dass keine Zauberkundigen mehr geboren werden, weswegen Elemente des Praios-Glaubens wie die vergangenen Zauberer-Pogrome unbekannt sind.

Ein jeder dient Praios auf seine Weise: Starke arbeiten bis zur Erschöpfung in den Alabasterbrüchen, deren Gaben der Kirche oder der Gräfin zukommen, oder beim Schlag der Edelhölzer. Flinke tauchen vor den Stränden nach Perlen, Kinder kämmen Phraischafwolle aus oder suchen im Regenwald seltene Gewürze, Greise rezitieren öffentlich mit brüchiger Stimme heilige Schriften. Als besondere Ehre gilt die Ruderarbeit auf den Alabaster-Triremen, die wachsam eskortiert unter Choralklängen gen Khunchom, Thalusa oder Kannemünde aufbrechen.

Grausige Funde, die sich zuweilen in Fischernetzen verfangen, lösen keinen Ekel aus, sondern verdorren wenig später am Strand ausgebreitet unter Praios' Schein, bis sie dem reinigenden Feuer überantwortet werden.

Aus Kirchensicht schreiten die Jilaskaner auf dem schmalen Grat zwischen Erleuchtung und Häresie. Direktiven des fernen Wahrers der Ordnung *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* werden meist überhört.

Die meisten Neusiedler haben die Inselsitten übernommen und akzeptiert. Einige Jilaskaner aber sind unzufrieden, auch auf Seiten der Praiosfrommen, die in Gräfin Trontir einen Fremdkörper sehen. Schiffbrüchigen, die begeistert aufgenommen werden, kommt Jilaskan oft wie das Paradies auf Deren vor – für die ersten drei Tage, denn es wird von jedem Hilfesuchenden erwartet, sich vom Erlebten reinigen zu lassen, wobei ihm geholfen wird: durch sachkundige Unterweisung in der

Klausur und der meditativen Versenkung oder Aufzeigen einer Arbeitsmöglichkeit in den Steinbrüchen, beim Tempelbau oder den Holzfällerarbeiten.

Kauffahrer frequentieren die Insel nur sehr selten. Wer Jilaskan verlassen will, muss sich von einer Patrouille an der Südspitze Etlaskans absetzen lassen oder warten, bis ein Konvoi aufbricht.

Praiosdank

Praiosdank für den eiligen Leser

Einwohner: 800

Wappen: achtstrahlige Sonne auf Blau

Herrschaft / Politik: praiotische Theokratie unter Gräfin Trontir von Alfz

Garnisonen: 10 Soldaten der Gräflichen Leibgarde, 5 Stadtgardisten, 5 Hafengebühler, Goldene Flotte: 2 Potten, 1 Zedrakke, 2 Galeeren

Tempel: Praios

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Praios (Sonnwendfest), 4. Travia (Tag der Ordnung)

Besonderheiten: Das *Arcanum Interdictum* Jilaskans wird besonders in Praiosdank scharf durchgesetzt.

Stimmung in der Stadt: Es herrscht Aufbruchsstimmung, die praiosfrommen Praiosdanker sind frohen Mutes und schauen zuversichtlich in die Zukunft.

Hauptort Jilaskans ist die Hafen- und Grafenstadt Praiosdank. Dort hat die eifrige Praios-Gemeinde die **Guldene Halle unseres Herrn Praios**, das größte Gebäude der Insel, aus Alabaster und güldenem Edelholz errichtet. Die goldene Kuppel des ucurianischen Prachtbaus können Seefahrer bereits aus großer Ferne sehen. Filigran geschnitzte Säulen und perlenbesetzte Statuen zieren den Tempel. Der *Erleuchtete Rat* unter Praetor *Gurvan Praioibur XII* vermittelt zwischen Menschen und Gottesfürsten. »Heil, heil, heil dem wahren Gott, und Tod allen Hunden, die wagen, IHM zu lästern«, so steht es über dem Portal.

Einen typischen Hafenbezirk oder ein Fremdenviertel, wo man vor dem Glaubenseifer der Jilaskaner sicher wäre, gibt es nicht. Praiosdank besteht sonst nur aus Lagerhallen und den Häusern und Hütten der Bauern, Schafzüchter, Arbeiter, Perlenflechter und Kampferöl-Heiler.

Die bornischstämmige Gräfin *Trontir von Alfz* herrscht eher nominell über die Grafschaft. Die 'demütigste Dienerin Unseres Herrn' pflegt einen vorbildlichen Lebenswandel, der sich in ihrer prunkvollen Hofhaltung und ihrem Herrschaftshaus ebenso zeigt wie in der steten Aufopferung ihrer Güter und ihrer selbst für Praios. Denn nur das sich voller Demut erniedrigt, was hinreichend erhaben ist. Die Beziehungen zu den Nachbarinseln sind schlecht, seitdem 921 BF Jilaskan für drei Wochen vom Königreich Maraskan besetzt wurde, von Etlaskan an manchen Tagen seltsame Schreie hinüber dringen und auch sonst keine guten Nachrichten aus der Umgebung eintreffen.

Die seit 1028 BF anwesenden kaiserlichen Seekrieger sollen bleiben, bis "genügend Kräfte für einen reinigenden Schlag wider die Finsternis gesammelt sind". Deren Zwangsaufenthalt und



die neuerdings eintreffenden Söldner verstärken die Unzufriedenheit von Neusiedlern und Alteingesessenen gleichermaßen. Und auch viele Verbannte verbringen in Praiosdank ihren Lebensabend. Da wären etwa die ehemaligen Reichskammerrichter *Praïowyn von Windschiefen* und *Amelthon von Ysilia*, 'Opfer' der Kirchenspaltung, und auch der einstige Fürst von Maraskan, *Herdin von Tuzak*.

BESKAN, ETLASKAN UND JANDRASKAN

Gegenüber von Sinoda liegt die Affeninsel **Beskan**, Heimat der Kalekken. Die Weibchen dieser Riesaffenart werden mit vier Schritt Höhe fast doppelt so groß wie die Männchen. Sie pflanzen sich über Eiablage fort, wobei das Weibchen die Eier in einem Hautbeutel vor dem Bauch trägt. Männchen sind sehr aggressiv, da sie Eindringlinge als Konkurrenten um die Gunst der wenigen Weibchen ansehen. Letztere greifen selten in Auseinandersetzungen ein, wenn sie dies aber tun, sind sie in der Lage, einen Menschen mit einem Hieb zu töten.

In einer Bucht an der Ostseite verborgen liegt der Unterschlupf des maraskanischen Freibeuters *Kodnas Han*, geschützt von einer acht Schritt hohen angespitzten Palisade, zur See hin von zwei Batterien je dreier mittelschwerer Rotzen aus verschiedenen Prisen. Bis auf ungefährliche verwilderte Hausschweine ist die von Palmen und Bambus bewachsene Insel unberührt. Die flache Insel **Etlaskan** ist über weite Flächen von Dschungel bedeckt und kaum besiedelt. Die meisten Bewohner sind Piraten, darunter die Otta *Thorga Blutfausts*. Die Insel ist zudem Objekt der Begierde der Fürstkomturei und des Shikanydads. Es gibt einige Achaz und deren Relikte aus grauer Vorzeit.

Die Dschungelinsel **Jandraskan** bewacht den Südausgang des Golfs von Tuzak. Außer Freibeutern, die im Urwald eine eigene Festung unterhalten sollen, bewohnt kaum jemand die Insel.

Retohaven, ursprünglich ein Hafen der Perlenmeerflotte, wurde 1028 BF von der Fürstkomturei erobert.

So verlassen, wie die Inseln sind, eignen sie sich als Fluchort für lichtscheues Gesindel, wahnsinnige Kalekkenforscher, ehrgeizige Großwildjäger, von den Heptarchen Gejagte, die sich in den zwölfgöttlichen Landen nicht sehen lassen können, und als Lebensraum für anderswo ausgestorbene Kreaturen.

DIE KORALLEPINSSELN

Die Maraskaner nennen das Inselgewirr hinter dem Vimbatja am Südostzipfel Maraskans 'Rurs Fingerkuppen'. Zwischen Andalkan, Buli, Saijana und den vielen anderen kleinen Inseln trifft man auf Schiffe übler Piraten, Katamarane der Achaz, Krakonier und Ma'hay'tamim.

Andalkan ist eine flache, bewaldete Insel. Papyrusumpfberrscht das Ufer, Dschungel und Moor mit alten Bäumen und Lianengestrüpp bedecken das Inland. Die heimischen Achaz beten seit jeher in runden Steintempeln zu H'Szint, Ssad'Huarr und Charyb'Yzz. Im Meer vor Andalkan halten sich oft Seeschlangen auf. Wenig weist noch darauf hin, dass dort 1019 BF eine Seeschlacht tobte, bei der der schwarzmagische *Bund der Schatten*, der gegen Borbarad gerüstet hatte, fast völlig unterging, und die Insel selbst Basislager von Borbarads Armee war.

Eine entvölkerte Siedlung auf der Ostseite zeugt auf **Buli** vom fehlgeschlagenen Versuch, die Insel zu erschließen. Das Eiland

ist vornehmlich von Wald- und Grasland geprägt. Ein altes Gräberfeld im Dschungel wird von Geistern schlangenneugieriger Seefahrer aus dem riesländischen Unlon heimgesucht, die einst hier strandeten. Ebenso wie **Saijana** allenfalls von einigen Echsenmenschen besiedelt.

DER FRIEDHOF DER SEESCHLANGEN

Das größte Unheiligtum Charyptoroths befindet sich an der Ostküste von Maraskan, auf halber Strecke zwischen Boran und Sinoda. Der Friedhof der Seeschlangen trägt seinen Namen, da sich hierhin, auf eine Fläche von mehreren Dutzend Rechtmilen, offensichtlich alle Seeschlangen des Perlenmeeres zum Sterben zurückziehen. So finden sich in den schmalen Wasserläufen zwischen den Klippen und Mangrovenwäldern Dutzende riesenhafter Skelette der Meeresmonster.

Einer der Klippen ist ein Loch im Meeresgrund vorgelagert, das in schier unendliche Nachtblaue Tiefen führt: die Pforte des Grauens, die im Ingerimm 1018 BF aufgestoßen wurde und einen Küstenstreifen von über zehn Meilen Länge verdirbt. Während die ebenfalls 1018 BF geöffneten Pforten in die Domänen von Nagrach und Agrimoth, deren Kräfte zur Schaffung der Schwarzen Schwerter und der Ma'hay'tamim nötig waren, bald wieder geschlossen wurden, blieb Charyptoroths Pforte bestehen.

Die Grotte, in der die Ma'hay'tamim geschaffen wurden, wurde von den Jüngern der Tiefen Tochter in einen grotesken Tempel verwandelt. Hüter des Seeschlangenfriedhofs ist der schwarz geschuppte Achaz *Xqal'zl'yssr*, auch *Tcho'on'tak* genannt (**Efferds Wogen 172**), nach Darion Paligan der wohl machtvollste Diener der Erzdämonin.

GEFAHREN UND MYSTERIEN

Die Blutige See äußert sich in spontan eintretenden, chaotischen Phänomenen, die die ohnehin gefährvolle Seefahrt im Perlenmeer zu einem unberechenbaren Wagnis machen – ganz so, als würde die See über ein böses Eigenleben verfügen. *Springwellen* stellen vor allem für kleine Boote eine Gefahr dar, während *Würgewellen* selbst Opfer auf dem Deck größerer Schiffe ertränken können. Gefürchtet sind der *Zorn der Ersäufelerin*, bis zu dreißig Schritt hohe Wellen, die einzig Dämonenarchen verschonen, sowie *Mahlströme*, deren Größe von fünf bis fünfzig Schritt Durchmesser betragen kann, die allerdings selten länger als eine halbe Stunde Bestand haben. In der Nähe der Unheiligtümer kann es aus dem Nichts zu *schweren Stürmen* kommen, die selbst große Schivonen bedrohen können. Bei Flaute hingegen kann es passieren, dass grünlicher *Pestodem* aus dem Meer aufsteigt und sich klamm und schleimig auf Planken, Taue und Matrosen legt.

Weitere Schrecken sind die *Funken der Niederhöllen*, eine dämonische Perversion des Sankt-Elida-Feuers, häufig begleitet von Irrlichtern und Geistererscheinungen, sowie der *Blutregen*, wenn sich am Himmel Risse in den Limbus auftun und die Opfer niederhöllischer Mahlströme zurück in die Dritte Sphäre gespien werden. Auch gibt es vor allem in südlichen Ge-



wässern immer wieder Sichtungen von belebten *Tangfeldern*, in denen sich unvorsichtige Schiffe verfangen können, von deren Besatzung man nie wieder etwas hört.

Die größte Gefahr geht schließlich von den *Ma'hay'tamim* aus, den gewaltigen, schiffressenden Dämonenarchen. Mehr zu diesen daimoniden Meeresungeheuern finden Sie im Quellenband *Efferds Wogen* ab Seite 189.

DER WANDERENDE MAHLSTROM

Seit 1022 BF wurden mehrfach Mahlströme gesichtet, die sich in Form und Aussehen sehr stark ähnelten und bereits ein gutes Dutzend Schiffe ins Verderben gerissen haben. Man vermutet, dass es sich bei diesem Phänomen um einen wandernden Mahlstrom handelt, jedoch ist unklar, ob es sich um eine charyptide Monstrosität, an die Oberfläche drängende Folgen untermeerischer Kämpfe oder das Produkt einer misslungenen Limbusmanipulation handelt.

Trat der Mahlstrom zu Beginn vor allem am östlichen Ausgang des Golfs von Perricum und im nördlichen Maraskansund auf, wanderte er in den letzten Jahren immer weiter auf das offene Meer hinaus.

DER HORT DER TOTEN SCHIFFE

Auf halbem Weg von Sinoda zu den östlichsten Ausläufern der Waldinseln befindet sich ein gut 150 Meilen messendes Gebiet aus treibenden Tanginseln, von dem bereits die Phileasson-Expedition berichtete. Nach der Entstehung der Blutigen See verschmolz eine größere Anzahl Ulchuchui mit dem Sargasomeer, die mit einem gebundenen Mactans im Inneren des faulenden Schiffsfriedhofs um die Seelen und das Fleisch der Gestrandeten streiten.

DIE BLUTIGE SEE IM SPIEL

Die eigentliche Bedrohung der Blutigen See geht nicht von ihrem massiven Auftreten aus, sondern von der Weite des Meeres, die kaum Rückzugs- oder Rettungsmöglichkeiten vor den Schrecken bietet. Als Phänomen sollten Sie die Blutige See wohl dosiert einsetzen, um ihr Mysterium zu wahren: Je unsicherer die Helden sind, ob unheimliche Geräusche im Nebel ihrer Einbildung entspringen oder von Werhaien, Wasserleichen und Hummeriern stammen, die die Bordwand erklimmen, desto tiefer greift der Grusel.

Darüber hinaus bietet die Tobrische See einen spannenden Hintergrund für eine düstere Piratenkampagne oder für heldenhafte Abenteuer an der Seite der Bekämpfer der Blutigen See, seien es die Bewaffneten Efferdbrüder oder der legendäre Kapitän *Rateral Sanin*.

Weitere Informationen zur aventurischen Seefahrt und den hier angerissenen Meeresteilen finden Sie in dem Quellenband *Efferds Wogen*.

DIE SCHWIMMENDE HEPTARCHIE

Die Schwimmende Heptarchie für den eiligen Leser

Einflussgebiet: Tobrische See und maraskanische Ostküste

Geschätzte Bevölkerungszahl: 2.000, davon die Hälfte auf der *Plagenbringer*

Wichtige Häfen: Port Rulat (2.900), die Bodenlose Grube, Friedhof der Seeschlangen

Garnisonen: 550 Piraten und Söldner auf der *Plagenbringer*, 350 Wasserleichen, 50 Krakonier und

Gal'kzuulim, 50 Kampfschwimmer der Risso, 50 große Hummerier, zahlreiche Dämonen, weitere 1.000 Piraten mit etwa zwei Dutzend Schiffen

Herrscher: Heptarch der Meere Darion Paligan

Wappen: auf Nachtblau die blutrote Charyptoroth-Glyphe

Sozialstruktur: dämonische Despotie

Vorherrschende Religion: Charyptoroth (in verschiedenen Ausprägungen), diverse dämonische Kulte (vor allem Agrimoth und Belhalhar)

Magie: Beschwörungsmagie, Borbaradianismus, archaische und ritualisierte Zauberei maritimer Völker

Ressourcen und Handel: Sklaven, Beutegut, untermeerische Schätze und Artefakte

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Moruu'daal, der verfluchte Zauberkönig

Wundersame Örtlichkeiten: Bodenlose Grube von Rulat, Friedhof der Seeschlangen, Neer (Mahlstrom vor Neersand)

Stimmung an der Piratenküste: Zutiefst von dem Odem der Tiefen Tochter verdorben, folgt man den Visionen des Propheten Darion Paligan, um die Meere zu verderben und das Land in den Fluten zu versenken.



Die Schwimmende Heptarchie ist kein Reich im klassischen Sinne, sondern die bewegliche und treibende Basis des Heptarchen der Meere, *Darion Paligan*. Seitdem er Xeraan den Charyptoroth-Splitter entwunden hat, strebt er danach, seine Herrschaft über die aventurischen Meere zu festigen, Piraten zu verführen und sie hinter sich als Verkünder der Erdämonin zu einen. Für die Seefahrt entlang der Ostküste stellt er die größte Gefahr dar und wird von nahezu allen anrainenden Reichen mit hohen Prämien gesucht. Auch die Fürstkomturei bekämpft ihn, denn er scheut nicht davor zurück, selbst ihre Schiffe anzugreifen.

Paligan befindet sich mit seiner Dämonenarche *Plagenbringer* ständig auf See, auf einen Heimathafen ist er nicht angewiesen. Um neue Kräfte zu sammeln, zieht sich das gewaltige, über 220 Schritt messende Monstrum in dämonische Algentepiche zurück oder steuert eines der Insancti an, vornehm-



lich die Bodenlose Grube oder den Friedhof der Seeschlangen, aber auch in der Bucht von Neersand wurde es schon gesichtet.

Den Piraten des Heptarchen – gut 1.000 Freibeuter mit zwei Dutzend Schiffen zollen ihm, zumeist unfreiwillig, Tribut – kann man an der gesamten Ostküste begegnen, von Neersand bis Thalusa, am häufigsten entlang der tobrischen Küste. Der Maraskansund, eine stark befahrene Strecke, wird jedoch auf Grund seiner wenigen Rückzugsmöglichkeiten meist gemieden.

DER BUND DER URFTIEFEN

»Gemeinsam sind wir der Tridekapus, der Aventurien in das Zeitalter der Nachtblauen Tiefen stürzen kann!«

—Darion Paligan, Heptarch der Meere

Während der Namenlosen Tage 1030 BF versammelte Darion Paligan im Boronsgrund finstere Piratenkapitäne und Dämonenpaktierer, um die charyptiden Kräfte unter seiner Führung zu bündeln. Die meisten konnte er für sich und seinen *Bund der Urtiefen* gewinnen: *Chimena Ulgaal*, Kommandantin der einst Xeraan unterstellten Dämonenarche *Goldmorgentarantel*, *Xqal'z'l'yssr* vom Friedhof der Seeschlangen, den verfluchten Thorwaler *Starkad Eisenuwind*, die Seelenpfänderin *Khyrene* sowie *Tulmyrja Mayysunya*, Anführerin der eigentlich gemäßigten Piraten der Dämonenarche *Darbuqtah*. Später stieß noch *Gul'Yuggor*, Krakonier-Fürst von *Yug-Z'Guul* und Meister der *Wurzelkaiserin*, dazu.

Die Existenz des Bundes ist außerhalb von Piratenkreisen nahezu unbekannt und über die weiterreichenden Ziele kann nur gemutmaßt werden. Es scheint jedoch, als würde Darion Paligan in den letzten Jahren seine Fangarme auslegen, und es kann nicht mehr lange dauern, bis er zuschlagen wird (☞ 221 D).

DIE SCHWIMMENDE HEPTARCHIE IM SPIEL

Die Schwimmende Heptarchie bleibt eine schwer zu fassende Bedrohung, die die Helden vor allem mit ihren Ausläufern konfrontiert. Die Monstrositäten des treibenden Dämonenreiches können den Helden auf allen Seepassagen entlang der Ostküste begegnen, wobei Sie freie Hand haben, was das Maß an Horror und Gefahren betrifft: Von unfreiwillig in die Gefolgschaft gepressten Freibeutern über verdorbene Blutpiraten und charyptide Schrecken bis hin zu einer leibhaftigen Begegnung mit einer Dämonenarche ist das Spektrum weit gesteckt.

In das Herz der Heptarchie, die *Plagenbringer*, vorzudringen, stellt eine besondere Herausforderung dar. Zwar würden die Helden auf Grund des bunten Völkergemisches kaum auffallen, doch haben sie auf See kaum Möglichkeiten, unbemerkt einzutreffen oder zu fliehen, wenn sie entdeckt werden.

PERSÖNLICHKEITEN DER BLUTIGEN SEE

GONDRIK, HERR VON PORT RULAT

Mit seinen Leibwächtern, ebenfalls Menschenfresser, tötete und verspeiste der Schwarzzoger (*1003 BF, 2,62 Schritt) nach seiner Ankunft in Port Rulat die meisten Konkurrenten und herrscht nun unangefochten über die Stadt. Die Prisengelder, die Gondrik den ankernden Schiffen abzwängt, genügen, um seinen dekadenten Lebensstil zu finanzieren und seine Gelüste nach Menschen-, Grolmen-, Elfen- und vor allem Neckerfleisch zu befriedigen, dessen Zubereitung er zur Kunstform erhoben hat.

Kurzcharakteristik: fressgieriger Despot, kompetenter Koch
Herausragende Eigenschaften: KL 11, IN 15, KO 23, KK 26;
 Herausragender Geruchssinn; Aberglaube 11
Wichtige Talente: Kochen 12, Überreden (Einschüchtern) 11 (13)

GLOBOMAN GURYEK, HOHEPRIESTER DER TIEFEN TÖCHTER

Der als Efferdan Guryek in Vallusa geborene ehemalige Fischer (*um 970 BF, 1,68 Schritt, tiefblaue Augen, stets tiefblau verschleiert, ähnelt mehr einem Gal'Kzuul als einem Menschen) wandte sich früh der Tiefen Tochter zu, floh nach seiner Enttarnung in die Sümpfe und von dort weiter nach Rulat, stets dem Drängen seiner Herrin folgend. Das Erscheinen der Ma'hay'tamim war ihm schließlich Offenbarung und wies ihm den weiteren Weg. Da gewöhnliches Wasser ihm bereits in kleinen Mengen schadet und ihn nicht trägt, ist er praktisch an sein Unheiligtum gebunden. Globoman ist weder gebildet, noch weiß er viel um kultische Riten, doch dafür ist er umso fanatischer in seinem Glauben. Wie ein guter Handwerksmeister bildet er seine Novizen zu den besten Lotsen der Tobrischen See aus.

Kurzcharakteristik: wahnsinniger und brutaler Ordenshochmeister
Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16/21*, KK 16/30*; Resistenz gegen Merkmal Form; Höhenangst 8, Jähzorn 7, Verwundbarkeit (Wasser)
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 15, Orientierung 14/20*, Ringen 17, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 15/20*, Speere 16
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Unterwasserkampf, sämtliche SF im Kampf mit dem Stoßspeer
Schwarze Gaben: Innerer Kompass, Krakenruf, Wasseratmung, Zorn des Unwassers
 *) normaler Wert / in dämonischem Wasser



ΧΗΜΕΡΑ ULGAAL, ΚΑΡΙΤΑΠΙΠ DER 'GOLDMORGENTARANTEL'

Die derbe, aus Meridiana stammende Piratin (*1001 BF, 1,72 Schritt, schmutzigblonde Haare, graue Augen, ungewaschen) lockte der Ruf des Goldes an die Piratenküste. Vorher war sie im Maraskansund umtrieblich, flüchtete aus diesem jedoch nach einer Liaison mit Rayo Brabaker (vor allem, weil sie den Komtur bestahl). Nach Xeraans Tod ergriff sie die Gunst der Stunde, tötete den Kommandanten der *Goldmorgentarantel* und stellte die Dämonenarche unter ihr Kommando. Bald darauf schloss sie ein Zweckbündnis mit Darion Paligan, der ihr freie Hand lässt, sofern sie ihm Gefolgschaft leistet, wenn er es verlangt.

Kurzcharakteristik: meisterliche und selbstgefällige Piratin
Herausragende Eigenschaften: IN 15, KK 17; Fettleibig, Gesucht II, Goldgier 9, Jähzorn 7
Wichtige Talente: Geographie 12, Säbel 15, Seefahrt 14, Überreden (Feilschen) 15 (17)

ΤΥΛΜΥΡΙΑ ΜΑΥΣΟΥΝΥΑ, ΚΟΜΜΑΝΔΑΠΤΙΠ DER 'DARBUQTAN'

Eher zufällig fiel der Keimling der späteren Dämonenarche *Darbuqtah* gemäßigten Piraten der Chalukkbucht um *Zhorqa Alam* (Erste Sonne 112) in die Hände, die den Dämoniden großzogen und letztlich unterwarfen. Dafür opferte sich der junge Pirat *Shahin* und verschmolz als Steuerwesen mit der *Darbuqtah*. Für viele Jahre begnügte *Zhorqa* sich damit, Küsten- und Flussegler zu überfallen und Schutzzahlungen von Fischerdörfern zu erpressen. Die Fähigkeit der *Darbuqtah*, sich in Mangrovensümpfen perfekt zu tarnen, half ihnen stets, Häschern zu entkommen.

Dann wurde jedoch Darion Paligan auf sie aufmerksam. Als *Zhorqa*, der das Paktierertum der Blutigen See fürchtete, sich dem Heptarchen veweierte, konnte dieser 1032 BF *Shahin*s Zwillingschwester *Tulmyrja Mayysunya* (*997 BF, tiefschwarzes Haar, Geschwür am Hals, drei Finger an der rechten Hand, Linkshänderin) mit falschen Verheißungen zur Meute-

rei bewegen. *Zhorqa* starb und seine Flotte zerfiel, während die *Darbuqtah* nun Paligan dient.

*Tulmyrja*s geistiges Band mit ihrem Bruder erlaubt es der 'Tochter des Wassers', die Arche auch ohne Pakt zu kontrollieren. Mittlerweile hat sie erkannt, dass das Bündnis mit Paligan ein gefährliches Spiel ist und sucht nach einem Weg, aus dem *Bund der Urtiefen* auszubrechen.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER BLUTIGEN SEE

Der Heptarch **Darion Paligan** (*990 BF, kahler Schädel, schwarzes Unwasser in den Augenhöhlen) und der schwarzgeschuppte **Tscho'on'tak** (*um 850 BF, 2,19 Schritt) sind die mächtigsten Diener Charyptoroths in Aventurien. In ihrem Kielwasser befinden sich der einäugige Krakonier **Krak** (*993 BF, weibliche Kampfnarben) mit seinen Haireitern von *Yal-Zoggot*, die weißhaarige Borbarad-Priesterin **Khyrene die Seelenpfänderin** (*984 BF, alterslos, blaue Augen) und der Agrimoth-Paktierer **Starkad Eisenwind** (*984 BF, 2,08 Schritt, eisengrauer Bart).

Ihre erbittertesten Feinde sind der Freibeuterkapitän **Rateral Sanin XII.** (*964 BF, 1,88 Schritt, ergrauter Schopf mit wenigen roten Haaren), **Ladwenja von Tsastrand** (*980 BF, kurz geschorenes, blondes Haar, von Quallen gezeichneter linker Arm) von den Bewaffneten Efferdbrüdern, **Rafik ibn Dhachmani** (*988 BF, schwarzer Rauschebart, blauer Turban, gutmütig mit einem Hang zur Melancholie), Kapitän des Zauberschiffes *Sulman al-Nassori*, und der berüchtigte maraskanische Pirat **Kodnas Han** (*974 BF, 1,77 Schritt, ergrautes Schwarzhaar, Augenklappe). Seine Thalukke *Tiger von Maraskan* wird vor allem von den *Haffajas* gefürchtet und seine Taten haben ihn zur (inoffiziellen) Führungsgestalt der maraskanischen Freibeuter gemacht.

Arachnor von Shoy'Rina (*971 BF, lange schwarze Haare, hageres Gesicht, prunkvolle Grandengewänder) gebietet über die *Stadt aus der Tiefe* und unterhält sie als dämonischen Freihafen. Sein alter Intimfeind **El Harkir** ist seit 1031 BF verschollen und vermutlich tot.

Weitere Informationen zu den genannten Persönlichkeiten finden Sie im Quellenband **Efferds Wogen**.

DIE SOPPENMARK UND DIE STADT BEILUNK

DIE SOPPENMARK

Die Sonnenmark für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Der Radrom bildet weitläufig die Westgrenze, die Berge von Beilunk die Ostgrenze der Sonnenmark. Im Norden reicht der Beilunker Einfluss in etwa bis zur Höhe von Natterngras, im Süden begrenzt der Golf von Perricum die Sonnenmark.

Wichtige Berge: die Berge von Beilunk, darin der *Graukopf*

Wichtige Gewässer: Radrom (315 Meilen), Vildrom (90 Meilen)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 15.000 (fast ausschließlich Menschen)

Wichtige Städte und Orte: Beilunk (7.500)

Garnisonen: 1 Kohorte Sonnenlegion, über 1 Banner Bannstrahler, verstärkt durch Rondrianer und die Beilunker „Ehregarde“ sowie durch bewaffnete Pilger, 2 Banner Söldner der „Seegarde“, zeitweise weitere Söldlinge

Wichtige Verkehrswege: Herzogenstraße nach Warunk und Altzoll (ehemalige Reichsstraße), Radrompfad, Radrom

Herrscher: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon; der Markgräfliche Rat aus Adligen und Patriziern der Region berät die Illuminata bei ihren Entscheidungen, die Geheime Inquisitionsrätin Solaria Praiosstolz versucht Recht und Ordnung in der Region durchzusetzen



Wappen: Geteilter Schild in Silber und Grün; im oberen Feld ein roter Greif, im unteren Feld fünf goldene Bedonblüten.

Sozialstruktur: Praiokratie
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien:

Streitzig j. H., Graï, Rauleu, Faldahon (Adel); Bernigandh, Tuchner, Eschberg, Wältich, Bedofeld, Starken-trutz, Braken (Patrizier).

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Praios, Rondra und Hesine)

Magie: keine (Arcanum Interdictum über der Stadt)

Ressourcen und Handel: Leinenstoffe, Färberei, Tonbrennerei (Ziegel, Ziegelsteine, bunte Kacheln, Statuen), Fischerei, Schnapsbrennerei, Töpferei, Bildhauerei

Lokale Helden / Heilige / mystische Gestalten: Hashandru (Zauberin, mythische Al-Hani-Anführerin und Gründerin der Ansiedlung Bey'el'Unukh), Merishja (letzte Königin von Alhanien), Hagen der Dunkle (vormaliger Markgraf, melancholischer Philosoph), Ucurian Jago (gefallener Hochmeister der Bannstrahler, als Märtyrer verehrt), Herofan (Greif)

Wundersame Örtlichkeiten: Beilunk, Drileuen

Lokale Fest- und Feiertage: 1. Praios (Tag der Rettung)



»Beilunk ist ein Eiland des Lichtes inmitten der finsternen Fluten. Wer es wagt, Hand an dieses Bollwerk, welches uns der Götterfürst in seiner unendlichen Gnade gewährt hat, zu legen, der sei von PRAIOS verflucht. Sein vernichtender Zorn wird der meine sein. Wer jedoch diese letzten Tage der Prüfung treu und unverbrüchlich zum Herren Alverans steht, der wird den Guldernen Lichtpalast schauen ...«
—Gwidühenna von Faldahon, Fürst-Illuminata von Beilunk, in ihrer Ansprache zum 1. Praios 1022 BF

Die sogenannte *Sonnenmark* erstreckt sich nominell in den Grenzen der Markgrafschaft Beilunk, die im Süden und Osten an den Golf von Perricum grenzt, im Norden an die ehemalige Markgrafschaft Warunk und die ehemalige Grafschaft Mendena des Herzogtums Tobrien. Die Sonnenmark gilt als eine der regenreichsten Gegenden des Mittelreichs. Im Winter fällt wegen der Nähe des warmen Golfs zwar selten Schnee, aber die Regenmassen und der stetig bleigraue Himmel zeigen dennoch, das Herbst und Winter Einzug gehalten haben. Das Radromtal – und damit der Großteil der Sonnenmark – ist ebenes Land, das in einer langgestreckten Senke liegt, deren Gestalt sich durch Verschiebungen im Lauf des Radrom immer wieder leicht verändert. Besonders im Herbst, wenn der Fluss durch die Regenmassen anschwillt und über die Ufer tritt, verwandelt

sich die gesamte Region in einen gewaltigen Morast. Im Sommer jedoch ist das Radromtal prächtig anzuschauen, wenn überall der goldgelbe Bedon die fruchtbaren Felder erstrahlen lässt. Wegen dieser Hochwasser liegen die Herzogenstraße nach Warunk sowie der Weg nach Shamaham auf erhöhten Dämmen, und die verstreuten und weitgehend autarken Höfe des Radromtals liegen ohne Ausnahme auf Erdhügeln (mal natürlich entstanden, mal künstlich aufgeschüttet) oder sind an Hängen errichtet. Beinahe jeder dieser Höfe hat einen Bootsschuppen, was im Sommer verwundert, wenn der Radrom meilenweit entfernt seinen Weg zieht. Größere Städte gibt es keine in der Sonnenmark.

Die größte Erhebung des Radrom-Deltas wird von der Stadt Beilunk eingenommen, deren ärmere Viertel aber bis ans Ufer des Radromdeltas reichen und nach jedem Hochwasser wieder aufgebaut werden müssen.

An der Küste hat sich umfangreicher Schmuttel eingebürgert, mit dem sich mancher Fischer bei Nacht und Nebel ein paar Silbertaler dazu verdienen will. Die vielen Grotten, Einschnitten und Klüften im hellen Kalkstein der Beilunker Steilküste bieten genügend Unterschlüpfe für Kähne und Schmuttelgut und sind bei Flut teilweise unzugänglich.

Häufig reiten Bannstrahler oder Gardisten aus, um im gesicherten Umfeld der Sonnenmark für Recht und Ordnung zu sorgen. Die Geheime Inquisitionsrätin Solaria Praiosstolz geht vehement gegen die Bedrohungen aus der Warunkerei und der Fürstkomturei Tobimoria vor und hetzt zuweilen Bluttempler in die gefährlichen Sümpfe von Valdahon, aus denen es kaum ein Entrinnen gibt.

Die Grenzen der Sonnenmark verschieben sich häufiger, je nachdem, ob die Praioraner oder ihre Widersacher die Oberhand behalten. Gänzlich zu kontrollieren ist die Region kaum, da es keine Garnisonen außerhalb der Mauern von Beilunk gibt und meistens nur Feldlager aufgeschlagen werden. Der Einfluss Beilunks erstreckt sich aber grob bis zur Baronie Natterngras und umfasst auch einige Teile von Drileuen, Borobunth und Greifenau – wemgleich der Radrom es erschwert, die Gegenden zu halten, die an seinem Westufer liegen.





BEILUNK DIE GLEIßENDE – PERLE AM RADROM

Die Stadt Beilunk für den eiligen Leser

Einwohner: 7.500

Wappen: Dreigeteilt: blau-grün-blau. Im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei goldene Bedonblüten

Herrschaft: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon
Garnisonen: 1 Kohorte Sonnenlegion, über 1 Banner Bannstrahler, verstärkt durch Rondrianer und die Beilunker „Ehregarde“, 2 Banner Söldner der „Seegarde“; etwa ein Fünftel der Bevölkerung ist waffenfähig und wird immer wieder durch Pilger und weitere Söldlinge unterstützt; einige kleinere Schiffe.

Tempel: Praios, Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja, Tsa-Schrein, Peraine-Schrein und Ingerimm-Schrein

Lokale Fest- und Feiertage: Der 1. Praios wird mit Inbrunst seit 1021 BF als *Tag der Rettung* gefeiert, obwohl das *Wunder von Beilunk* in den Namenlosen Tagen stattfand.

Handel und Gewerbe: Bedeutende Herstellung von Leinenstoffen aus der Bedonpflanze und entsprechende Weiterverarbeitung, Färber, bedeutende Tonbrennerei (Ziegel, Ziegelsteine, bunte Kacheln, Statuen), Fischerei, Schnapsbrennerei, Töpferei, Bildhauerei

Wichtige Gasthöfe: Sacht (mondäne Unterkunft mit Radromterasse), Daunenflug (Gasthof), Samtpfötchen (Bordell), Zum Speyer (Herberge), Fahrsmann (Herberge), Zum Anker (Herberge), Nagelprobe (Kaschemme), Neunauge (Kaschemme)

Besonderheiten: Sakrale des Lichtes (Kuppeltempel, eines der zwölf Menschenwunder), absolutes Arcanum Interdictum (durch göttliches Wunder), Rechtsseminar zum Greifen (reichsweit renommierte Lehranstalt), Münzprägestätte

Stimmung in der Stadt: Bis in die unterste Gesellschaftsschicht ist die Beilunker Bevölkerung vom Bewusstsein durchdrungen, angesichts existentieller Bedrohung göttliche Rettung erfahren zu haben. Dieses prägende Erlebnis führt zu verschiedenen Verhaltensweisen, von überschäumender Lebensfreude bis zu verbissener Frömmigkeit.

Was die Beilunker über ihre Stadt denken:

„Hier entschied sich der Kampf zwischen Gut und Böse durch göttlichen Willen.“

„Seit im Radrom keine Leichen mehr treiben, schmecken die Fische wieder besser.“

„Wenn die Not überstanden ist, wird Beilunk neu erblühen.“

»Die Gemeinschaft der Gläubigen ist eine tragende Säule der Menschheit. Die sich hier in Beilunk bewährt hat.«

—Heliödan Hilberian-Praioigriff II.,
im Praios 1033 BF in Beilunk

Die Hafenstadt Beilunk hielt allen Belagerungen und versuchten Erstürmungen durch die Horden Borbarads und der Heptarchen stand. Allein in den Namenlosen Tagen 1020 BF

drohte die Stadt beinahe zu fallen, doch die versammelten Verteidiger stimmten einem Choral zu Ehren des Praios' an und das Licht des Götterfürsten hüllte Beilunk ein. In hellem Gleißern vergingen die anstürmenden Dämonenhorden und seitdem trägt Beilunk den Beinamen 'die Gleißende'.

Seit diesem Wunder hat sich die Stadt ganz und gar Praios anvertraut, und bis heute ist das Arcanum Interdictum in Kraft, das die Fürst-Illuminerte Gwidühenna von Faldahon verhängte und das ein totales Magieverbot innerhalb der Stadtmauern begleitet.

Mehrfach änderte sich die Lage der Stadt, so dass auf einigen Äckern Reste der alten Stadtmauern entdecken kann, aber seit über 600 Jahren thront Beilunk nun auf einem Hügel, um den jährlichen Überschwemmungen des Radrom besser standzuhalten. Die eindrucksvolle Stadtmauer ist fast 20 Schritt hoch und bis zu 5 Schritt breit, und bereits vor längerem hat man auch begonnen, den Hafen zu befestigen, der außerhalb der Stadtbastionen liegt. Vier mächtige Tore ermöglichen es, die Stadt über auf Dämmen angelegte Straßen zu betreten, die alle von Rondrianern und Sonnenlegionären bewacht werden. Einerlei, welches Tor man durchschreitet, der gewaltige Praios-Tempel mit seiner prächtigen freitragenden goldenen Kuppel weist den Weg in das Herz der Stadt.

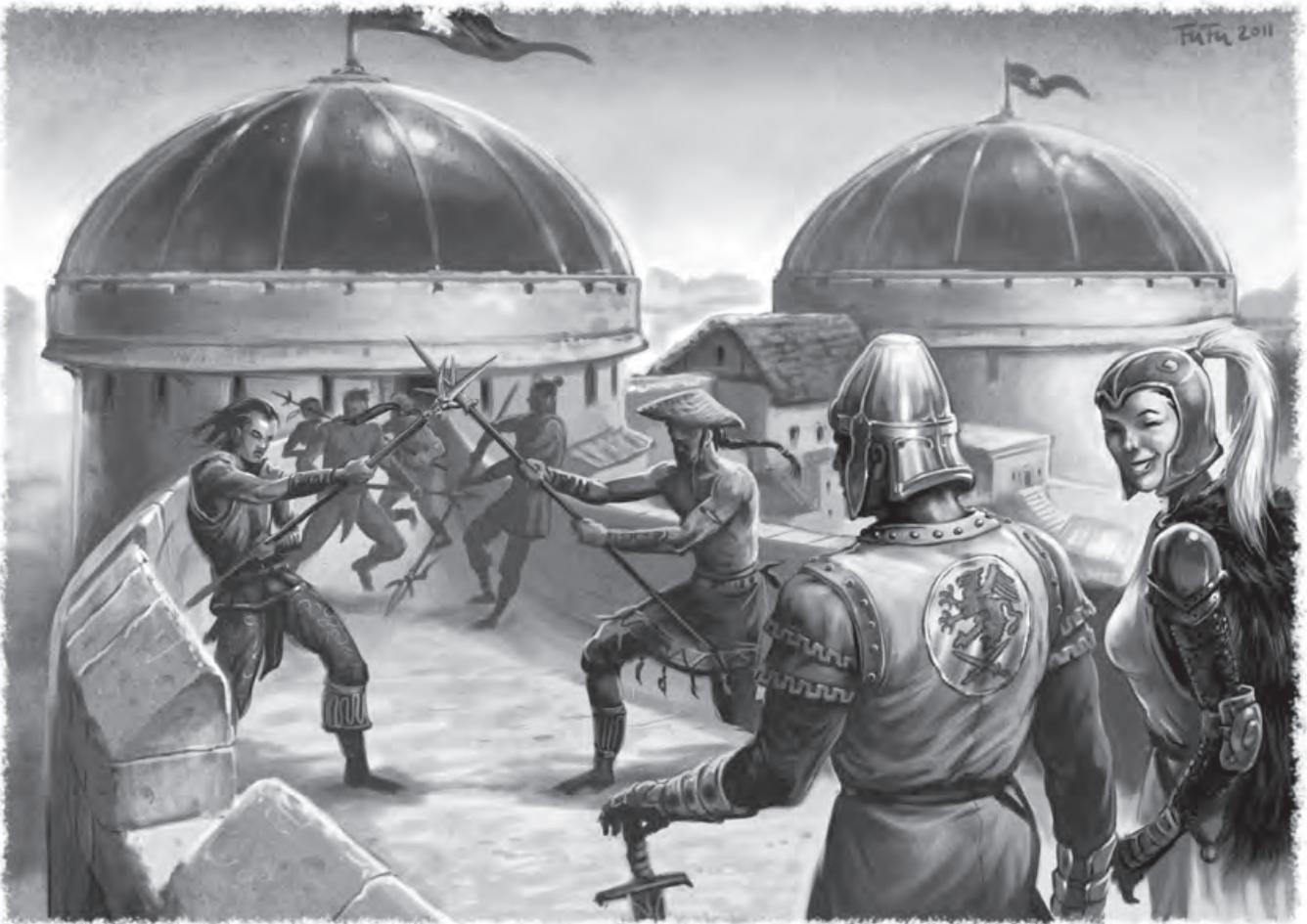
STADTRUNDGANG

Beilunk teilt sich in zwei Gebiete auf: die stark befestigte *Oberstadt* mit ihren prächtigen Tempeln, den mächtigen Bastionen sowie weißgetünchten Fassaden, roten Ziegeldächern und bunt bemalten Türen auf der einen Seite, und die völlig überfüllte und heruntergekommene *Unterstadt* um die beiden Häfen auf der anderen Seite.

Die Oberstadt

Allbeherrschend in Beilunk ist das prächtige Gebäude der **Praios-Sakrale (1)** im Zentrum der Oberstadt, auf die auch alle großen Straßen zuführen. Schon von außen erstrahlt der Tempel in heller Pracht, denn er wurde in weiten Teilen aus schneeweißem Marmor errichtet. Auf dem säulengestützten Vordach über dem Eingang steht der Praiosgong, dessen Klang jahrelang in der ganzen Stadt zu hören war, der jetzt aber wieder regulär geschlagen wird. Sonnenlegionäre bewachen das Tempelportal und werfen ein genaues Auge auf jeden Besucher. Die goldene Kuppel des Beilunker Tempels gehört zu den eindrucksvollsten sakralen Bauwerken Aventuriens, ein Meisterwerk der Baukunst. Sie wird von zwölf Säulen getragen, deren Abschluss große Falkenkapitelle bilden, so dass es wirkt, als würden die Falken die Kuppel stützen. Unzählige Stein reinen Goldes wurden verwendet, um die große Kuppel komplett mit einer Goldschicht zu verkleiden, deren Glanz an sonnigen Tagen bis weit ins Umland hinein zu sehen ist.

Unterhalb der Kuppel steht eine goldene, drei Schritt hohe Statue des Praios, der in seinen ausgestreckten Armen die *Lichtschale* trägt, verziert mit einem Muster aus geflochtenen Bosparanienblättern und besetzt mit Diamanten und Bernstein. Die Lichtfülle des Tempels ist schier überwältigend. Aus der Lichtschale der Statue strömt das Licht in einer reinen Säule und wird in Spiegeln aus Gold und Messing



GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK

1571 v.BF: Die Alhani gründen die Stadt Bey-el-Unukh, die Hauptstadt ihres Reichs wird.

890 v.BF: Hohepriesterin Kiyamandra lässt den Palastvorplatz mit einem prächtigen, anscheinend magischen, Mosaik auslegen.

872 v.BF: Eroberung Bey-el-Unukhs durch Truppen des Bosparanischen Reichs; die Stadt wird in Schutt und Asche gelegt.

811 v.BF: Königin Haschandru III. zerstört Rommily und erobert Bey-el-Unukh zurück. Die Stadt wird neu gegründet.

699 v.BF: Beilunk wird Hauptstadt des Königreichs Alhanien.

338–325 v.BF: Aragomer der Blutige usurpiert den alhanischen Thron.

301 v.BF: Das letzte alhanische Herrscherpaar, Königin Meshja und ihr Gemahl Sildroyan der Schmied, wird in Beilunk verbrannt.

3 BF: Nach der *Zweiten Dämonenschlacht* wird die Akademie *Schwert und Stab* von Kaiser Raul in Beilunk gegründet.

982 BF: Kaiser Retos Reichsgrundreform löst Beilunk als Markgrafschaft aus dem Herzogtum Tobrien.

1011 BF: Markgraf Hagen verschwindet spurlos. Übergangsweise wird Beilunk von einem kaiserlichen Vogt regiert.

1014 BF: Gwidûhenna von Faldahon, eine Praios-Geweihte, wird neue Markgräfin.

1019 BF: Die *Stern von Beilunk*, das designierte Flaggschiff der Perlenmeerflotte, kentert kurz nach ihrem Stapellauf am 30. Rahja im Hafenbecken von Beilunk.

Praios 1020 BF: Markgräfin Gwidûhenna hält – trotz energischer Proteste des Schwerts der Schwerter – alle bewaffneten Haufen in der Stadt.

1. Namenloser 1020 BF: Ein Praios-Wunder vereitelt die Eroberung Beilunks.

1021 BF: Markgräfin Gwidûhenna wird zur Fürst-Illuminata erhoben. Die Markgrafschaft Beilunk wird fortan Sonnenmark genannt und gilt als Kirchenmark, doch anerkennt das Mittelreich diesen Status nicht öffentlich.

1. Travia 1021 BF: Das *Arcanum Interdictum* wird über Beilunk gesprochen. Die Akademie Schwert und Stab übersiedelt nach Gareth.

Ende 1026 BF: Rhazzazor versucht mit dem Untoten Heerwurm den Schutzbann über Beilunk zu brechen. Ucurian Jago, Hochmeister der Bannstrahler, verliert im Kampf gegen den Drachen sein Leben. Das *Arcanum Interdictum* jedoch bleibt bestehen und lässt Rhazzazors Macht schwinden. In den folgenden Wochen kann der Belagerungsring um die Stadt endlich aufgehoben werden.

Praios 1032 BF: Praiodan von Weißenfels wird in Beilunk zum Hochmeister der Bannstrahler erhoben.

Praios 1033 BF: *Hilberian Praiogriff II.*, der Bote des Lichts, kommt als Pilger nach Beilunk.



tausendfach reflektiert, so dass jeglicher Schatten aus dem Kuppelbau vertrieben wird. Der große, runde Altar ist aus Bosparanienholz gefertigt. An den Wänden des Kuppelsaales sind steinerne, zwei Schritt große Statuen der Heiligen der Praios-Kirche aufgestellt.

Viele Häuser der Oberstadt sind mit Friesen verziert, die Heilige, Helden sowie Ahnen der einflussreichen Familien darstellen, und überall finden sich Schreine und Statuen. Pilger und Bürger erwerben Tonstatuetten, um ihre Frömmigkeit zur Schau zu stellen.





Der ovale **Hesinde-Tempel (2)** steht der Praios-Sakrale in Größe kaum nach. Glasierte Kacheln in allen erdenklichen Grün- und Blautönen bedecken das von Malachitsäulen getragene, gewölbte Dach und lassen es in der Sonne schimmern wie den abgelegten Panzer eines gewaltigen Insektes. Im Inneren führen gewundene Treppen von einer beeindruckenden Halle in die oberirdischen und unterirdischen Stockwerke. Auf dem ausgebauten Dachboden finden sich Bienenstöcke, deren Bewohner emsig durch die Stadt fliegen.

Das **Zunftthaus der Weber (3)** ist nach dem Praios-Tempel das prächtigste Gebäude am **Bunten Markt (4)** und liegt im Handwerkerviertel *Linnenkamp*, einer ehemals gepflegten Nachbarschaft, bevor viele der Handwerker, für die Beilunk in früheren Zeiten berühmt war, abwanderten. Der Nachschub an Rohstoffen ist schwierig und die verbliebenen Zimmerleute, Maurer und Schmiede müssen viel mit Beutestücken und wiederverwerteten Materialien arbeiten. Die Zunftleute der Weber haben ihre Arbeit nie ganz aufgegeben und weben aus den Bedonfasern erneut Leinen. Trutzig wirkt dagegen das älteste erhaltene Gebäude der Stadt, Jahrhunderte lang Sitz der Akademie von Schwert und Stab, heute eine **Praios-tagsschule und Waisenhaus (5)**. Roh wirken die vom Zahn der Zeit gezeichneten Ziegelsteinmauern, und lauthals toben Kinder im Hof des Gebäudes umher. In Linnenkamp findet sich auch der kleine und unscheinbare **Phex-Tempel (6)** der Stadt, der in einem einfachen Reihenhaus untergebracht ist. Im Handwerkerviertel *Karrenbruch*, etwas nördlich, liegt am **Praios-Platz (7)** das **Rechtsseminar zum Greifen (8)**, die berühmte Rechtsschule, an der die Eleven in weltlichen und geistlichen Gesetzen sowie Staatskunde ausgebildet werden. Der Südostzipfel der Stadtmauer läuft an den beiden Handwerkervierteln in der mächtigen **Zitadelle (9)** aus.

In *Rosssprung* liegt die **Markgräfliche Residenz (10)**, die sich mit formschöner Leichtigkeit ins Stadtbild fügt, weiß getüncht und mit leuchtend roten Dachschindeln gedeckt. Hier hält die Fürst-Illuminata im Alabastersaal Hof, und hier tagt auch der *Markgräflichen Rat*, der Gwidühenna bei den Amtsgeschäften zur Seite steht. Auf dem **Hufeisenmarkt (11)** wurden früher die berühmten Pferde der Beilunker Reiter verkauft.

Hohe Giebelhäuser, Patriziervillen und ehemalige Magiertürme dominieren edlen Viertel *Eschberg*.

Hier sind viele Fassaden sogar mit bunten Kacheln verkleidet, und nur am Eschberg künden etliche Stümpfe von ehemaligem Baumbestand, ansonsten stehen die Bauten in Beilunk dicht an dicht.

In *Lichtfall* sind die ehemaligen **Kasernen der Ehrengarde (12)** sowie der **Rondra-Tempel (13)** eher schlicht gehalten und werden von einfachen Miethäusern aus Ziegel und den verschachtelten und ineinander übergehenden Gebäuden von Klerus und Patriziern eingefasst. Einige Kuppelbauten sind Zeltaufbauten nachempfunden und verleihen der Liebe berühmter tulamidischer Baumeister zur Geometrie Ausdruck.

In *Laternensaum* erhebt sich am **Bedonplatz (14)** der **Rahja-Tempel (15)** Beilunks, ein verspieltes, tulamidisch anmutendes Gebäude, das mit rosafarbenen Marmorkacheln verkleidet ist.

In *Speicherstadt* verlaufen die verschlungenen Gassen teilweise durch die dicht an dicht gebauten Gebäude. Sogar in die Stadtmauer sind hier Speicherhäuser integriert, das bedeutendste war das von Stoerrebrandt, bevor das Kontor des Handelshauses aufgegeben werden musste.

Die Unterstadt

Übervöllkert ist das Wort, das die Unterstadt am besten beschreibt, überall finden sich dicht an dicht gebaute ärmliche Behausungen. Vorwiegend handelt es sich dabei um ockerfarbene Lehmhütten, denn Holz ist knapp in Beilunk, aber es gibt auch Bretterbuden aus Treibholz oder einfache Segeltuchzelte, die teilweise einfach in die Gassen gebaut sind. Die jährliche Radromflut schwemmt Unrat und Tote fort und das Wasser steht dann teilweise kniehoch.

Die Stadtteile *Schwemme*, *Lastadie* und *Schlachte* umfassen den **Handelshafen (16)**, in dessen Sichtweite sich der **Efferd-Tempel (17)** Beilunks auf einem kleinen Hügel erhebt. Alle Arten von Muscheln aus dem Perlenmeer bedecken die Mauern des beliebten Tempels, in dem stets reges Kommen und Gehen herrscht. Vor dem Gebäude liegt der **Fischmarkt (18)** mit seinem unzähligen Wannern, Wagen und Schauer-

LEGENDE VON BEILUNK

- | | |
|--|---|
| 1 Praios-Sakrale | 12 Kaserne der Ehrengarde |
| 2 Hesinde-Tempel | 13 Rondra-Tempel |
| 3 Zunftthaus der Weber | 14 Bedonplatz |
| 4 Bunter Markt | 15 Rahja-Tempel |
| 5 Waisenheim und Praiostagsschule
(vormals Akademie <i>Schwert und Stab</i>) | 16 Handelshafen |
| 6 Phex-Tempel | 17 Efferd-Tempel |
| 7 Praiosplatz | 18 Fischmarkt |
| 8 Rechtsseminar zum Greifen | 19 Paradeplatz |
| 9 Zitadelle | 20 Taverne <i>Neunauge</i> |
| 10 Markgräfliche Residenz | 21 Turm der Hafengebiefung |
| 11 Hufeisenmarkt | 22 Landmarkt |
| | 23 Drei Türme (Sitz des Barons Mirshan von Streitzig) |



leuten, die hier den Fisch sortieren und oftmals zur Armenküche an der Mauer zwischen Latadie und Speicherstadt bringen. Vom Fischmarkt aus führt eine hochziehbare Rampe zum Stadttor, dessen Bastion hornissenbewehrt ist. In Schlachte findet sich zudem der **Paradeplatz (19)** an dem auch die berühmte Kaschemme **Neunauge (20)** liegt, wo der 'Flotte Reiter', ein Kartoffelschnaps, ausgeschenkt wird. Im Südosten des Viertels endet die Hafengebäude in einem mächtigen Turm, auf dessen Dach ein Onager aufgestellt ist und mit dem Bannstrahler und Seegarde sogar Hylailier Feuer verschießen können. Der Turm überblickt den **Kriegshafen (21)**, in dessen Einfahrt bis heute das Wrack der *Stern von Beilunk* die Einfahrt größerer Schiffe behindert. Von den Molen des Hafens kann man auf die traurigen und verlassenen Reste der *Werften* und des *Flottendepots* der ehemaligen Perlenmeerflotte blicken oder die Schritte in die beinah ländlich wirkenden Stadtteile *Wurmberg* und *Hohenlauchfurt* lenken. In letzterem findet sich der **Landmarkt (22)**, von dem aus man die Residenz des Barons Mirshan von Streitzig sehen kann, die sogenannten **Drei Türme (23)**.

WICHTIGE PERSONEN BEILUNKS

GWIDÜHENNA VON FALDAHON, FÜRST-ILLUMINATA VON BEILUNK

Gwidühenna von Faldahon (*965 BF, graue Haare, leuchtende graue Augen; schmal gebaut und außerordentlich blass) stammt aus dem Niederadel der Mark Beilunk und ist eine Absolventin des Beilunker Rechtsseminars. Lange gehörte sie dem Orden des Bannstrahl Praios' an, bevor sie zur Markgräfin ernannt wurde. Die Illuminata ist erkonservativ, aber eine brillante Predigerin. Ihr gelang es in flammenden Reden, die Verteidiger Beilunks im Zeichen des Greifen zu einen, woraufhin der Götterfürst mit seiner Macht die Stadt vor dem Untergang bewahrte. Gwidühenna steht den reaktionären Kräften innerhalb der Praios-Kirche nahe, doch spendet sie seit dem Wunder von Beilunk weit über die Grenzen der Sonnenmark hinaus Praios-Gläubigen Hoffnung. Ihre konservative Lehre, die sie in regelmäßigen Predigten verbreitet, findet viele Zuhörer – der Tempel betreibt eine eigene Druckerei, um Abschriften der Predigten in den Hafenstädten des Mittelreichs zu verbreiten. Dort werden diese Gwidühenna-Predigten teuer verkauft und von manchem Dorfgeweihten im Praiostags-Gottesdienst vorgelesen.

Die Fürst-Illuminierte propagiert eine Vereinigung von 'rechtem und linkem Zepter', von weltlicher und kirchlicher Macht in einer Hand, außerdem will sie das Arcanum Interdictum auf das ganze Mittelreich ausweiten. Diese Meinung verpackt sie in bestechende Rede, sie verfügt über ein hohes Charisma und eine herausragende Rhetorik, wobei ihr eine durchdringende Stimme, scharfe Sinne und klare Urteilskraft zugute kommen.

Kurzcharakteristik: herrische, aber gerechte Herrscherin (meisterlich), brillante Predigerin

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 18

Wichtige Talente: Rechtskunde 21, Staatskunst 19, Menschenkenntnis 17, Überzeugen 20

SOLARIA PRAIOSSTOLZ VON EHRENSTEIN ZU ESLAMSGRUND, GEHEIME INQUISITIONSRÄTIN DER SONNENMARK, GRÄFIN VON ESLAMSGRUND

Schon früh zeichnete sich für Solaria (*997 BF; blonde Haare, meist zu einem Sonnenkranz geflochten, stechende blaue Augen; einarmig) ab, dass ihr weiteres Leben im Zeichen des Greifen stehen würde.

In ihrer Position als Praios-Geweihte und Inquisitorin war sie eine der ersten, die dem Aufruf zum Schwertzug folgte, nachdem die Schwarzen Horden in Tobrien eingefallen waren und Ysilia, die Heimatstadt ihrer Eltern, überrannt hatten. Sie ist relativ vorurteilsfrei und galt in der Heiligen Inquisition lange Zeit als nachsichtig. Ihren linken Unterarm ließ sie freiwillig amputieren und es heißt, er sei durch die Berührung mit einem Auswuchs des Omegatherions unrettbar befallen gewesen.

1032 BF schloss Solaria in einem Feldlager in der Sonnenmark den Traviabund mit Graf Siegeshart von Ehrenstein zu Es-lamsgrund. Auf Betreiben der Fürst-Illuminata Gwidühenna wurde sie am selben Tag zur Geheimen Inquisitionsrätin mit Zuständigkeit für die Sonnenmark berufen. Seitdem reist sie unermüdlich durch die Region und hält Feldgerichte ab, in denen sie als Klägerin fungiert und ihr Gatte als Richter. Obwohl sie hart und effektiv durchgreift, gilt ihr Hauptaugenmerk der Rettung der Seelen der Menschen. Da sie immer genau abwägt, ob eine Strafe notwendig ist und wie schwer diese auszufallen hat, muss sie in der Inquisition dem gemäßigten Flügel zugerechnet werden.





MIRSHAN VON STREITZIG J. H., BARON VON HONEPLAUSCHENWART

Der Kampfgeist des tobrischen Barons ist auch nach langen Jahren des Krieges ebenso ungebrochen wie er selbst. Mirshan (*981 BF, kurze dunkle Haare, Vollbart, Narbe im Gesicht, aufbrausend, stur, hochmütig) ist ein ehemaliger Kampfgefährte Herzog Bernfrieds von Ehrenstein. Seit er sich jedoch hoffnungslos mit diesem und den meisten Adligen Weißtobriens zerstritten hat, führt er seinen Kampf gegen Borbarads Erben von Beilunk aus weiter. Sein Ziel ist es, die Markgrafschaft dauerhaft zu befreien und dabei Macht und Einfluss seiner Familie zu mehren. Bei seinen Bestrebungen stützt er sich auf zahlreiche hartgesottene und unbedingt loyale Gefolgsleute.

Mirshan versteht es, sowohl einfache als auch Menschen von Geblüt zu motivieren und an sich zu binden. Er ist militärisch sowohl an Land, als auch auf See – er verfügt über einige kleine, aber schnelle Segelschiffe – erfolgreich. Begegnet man ihm mit Respekt und hat durch Wagemut und Waffenfertigkeit seine Achtung errungen, gibt er sich freundschaftlich und großzügig. Verärgert man Mirshan hingegen mit allzu spitzer Zunge, vergisst sich der an sich gewitzte Mann ganz in seinem Zorn.

Der Baron ist Witwer. Er hat zwei erwachsene Söhne und eine Tochter, die auf seine Sache eingeschworen sind und deren Wagemut dem seinen gleicht.

Kurzcharakteristik: aufbrausender und stolzer Ritter mit Führungsambitionen, meisterlicher Krieger und Anführer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, KO 15; Jähzorn 6, Streitsucht 8, Impulsiv

Wichtige Talente: Schwerter 16, Zweihandschwerter 14, Reiten 12, Selbstbeherrschung 10, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 12

Sonderfertigkeiten: als Kriegsveteran beherrscht Mirshan zahlreiche Sonderfertigkeiten im Schwert- sowie Reiterkampf.

RONDRIANE ALSGAFION VON BEILUNK, VORSTEHERIN DES RONDRA-TEMPELS

Die Schwertschwester (*983 BF, hager, lange weiße Haare, vernarbte Hände und Gesicht) des Beilunker Rondra-Tempels ist eine Tochter der Stadt. Sie entstammt einer einfachen Handwerkerfamilie und hat Beilunk auch nach ihrer Weihe selten einmal verlassen. Ihrer eigenen Kirche fühlt sie sich häufig

weniger verbunden als ihrer Heimatstadt, deren besonderes Schicksal Rondriane immer wieder aufs Neue fasziniert. Die hervorgehobene Rolle der Praios-Kirche erkennt die Prälatin unumwunden an, in der Fürst-Illuminierten Gwidühenna sieht sie gar eine Erwählte, deren Entscheidungen sie nicht anzweifeln würde. Gerade deswegen gilt Rondriane im Schwertbund als wunderbar, wenngleich ihr Verhalten untadelig ist. Schwertzüge unter ihrem Kommando sind stets sorgfältig geplant und meist erfolgreich. Doch agiert die Schwertschwester vielen heißblütigen Rondragläubigen – allen voran Mirshan von Streitzig j.H. – zu wenig wagemutig und spontan. Rondriane jedoch sieht die Aufgabe der Rondrianer in Beilunk darin, die Zinnen der Stadt sowie ihre Bewohner zu beschützen, wie es seit jeher die hohe Pflicht des Schwertbundes ist, die Stätten aller Zwölfgötter zu bewachen und sich damit ganz der zwölfgöttlichen Ordnung zu unterwerfen.

Kurzcharakteristik: besonnene und zurückhaltende Priesterin, brillante Schwertkämpferin und meisterliche Geweihte
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15, KO 16; Autoritätsgläubig 5, Prinzipientreue 8

Wichtige Talente: Schwerter 18, Zweihandschwerter 16, Selbstbeherrschung 14, Menschenkenntnis 8, Kriegskunst 10, Liturgiekenntnis Rondra 15, viele Rondra-Liturgien bis Grad V.

Sonderfertigkeiten: als brillante Kämpferin beherrscht Rondriane zahlreiche Sonderfertigkeiten im Kampf mit Einhand- und Zweihandschwertern.

Einflussreiche Familien in Beilunk

Adel: Streitzig j.H. (Ambitionen, selbst die Herrschaft zu übernehmen), Graî (Leiter des Rechtsseminars, Zunft der Steinmetze und Bildhauer), Rauleu (aufrechte Ritter und Rondrianer), Faldahon (Güterverwalter).

Patrizier: Bernigandh (vormals Güterverwalter, Großgrundbesitz, Pferdegestüt der Beilunker Botenpferde, Holzwirtschaft, Schiffbau, Schiffsausrüstung), Tuchner (Weberzunft), Eschberg (Tonherstellung), Waltich (Reeder, Kaufleute), Marix (Kaufleute mit Hauptsitz in Perrium), Bedofeld (Großgrundbesitz, Färberei), Starkentrutz (Befestigungsbaumeister, Schmiede), Braken (Schlächter und Gerber, stellen aber die Rondra-Hochgeweihte).



DIE ÄRA DER PHILOSOPHEN

Von **600 bis 800 BF** währte die Ära der Philosophen. Der berühmteste unter jenen Denkern war *Zaboron von Andalkan* (563–743 BF, beide Daten fraglich), dessen Lehre zwei Jahrhunderte blutigen Terrors zur Folge hatte. Der bedeutendste war *Zendajian der Stille* (713–776 BF), der zwar selbst keine Schriften hinterließ, dessen Gedanken jedoch durch seine Schüler gut erhalten sind. Der zu Lebzeiten unterschätzteste war wohl *Dschindziber von Cavazoab* (um 740), dessen Kunsttheorie auf einem ausschließlich maraskanischen Fundament aufbaute und der damit implizit die Frage nach der Eigenständigkeit der maraskanischen Kultur stellte.

УПАВHÄNGIGES УПD FREIES KÖNIGREICH MARASKAN (759 bis 987 BF)

Als in einer der üblichen Adelsfehden der damalige Protektor **690 BF** von einer der streitenden Seiten gefangengesetzt wurde, nutzte Graf *Djurmold von Tuzak* seine Rolle als Vermittler so geschickt, dass nicht nur der Protektor freikam; zusätzlich wurde Djurmold von Kaiser *Alrik* zum Fürsten Maraskans ernannt. Djurmolds Ururenkel *Dajin I.* war es schließlich, der als erster König die Insel **759 BF** in die Unabhängigkeit führte. Die Folgejahrzehnte brachten jedoch keine Besserungen für die Bevölkerung. Der Adel erging sich in Fehden und Verrat, die unterdrückte Bevölkerung litt Not.

DIE 34 KÖNIGE DES FREIEN MARASKANS

Dajin I. (**759–771 BF**) war der erste von vierunddreißig Königen auf dem unheilvollen Lilienthron in den 230 Jahren der Unabhängigkeit. Seine Herrschaft endete mit einem der blutigsten Umstürze in der Geschichte der Insel. Die Herrschaft des Thronräubers *Dajin II.* endete bereits nach 219 Tagen. *Dajin IV.* (**776–788 BF**) war höchst unbeliebt: Um seinen Traum von einer mächtigen Flotte zu verwirklichen, ließ er das Land unter der Steuerlast ausbluten; zahlreiche Aufstände und allenthalben die Bildung von Räuberbanden waren das Ergebnis. Mit *Umradjida I.* (**792–805 BF**) bestieg zum ersten Mal eine Königin den Tuzaker Thron, eine harte und herrische Person, berüchtigt für ihren Zorn. Ihren Sohn, den späteren *Dajin VI.* (**805–807**), den sie bei jeder Gelegenheit öffentlich demütigte, verstieß sie nur dank ihrer Schwiegertochter *Balatravis du Shoy'Rina* nicht, die sie als ihre eigentliche Tochter ansah.

Perjin I. (**842–849 BF**) gab den Befehl zum Angriff auf Thalusa, der nur wenige Tage später von *Perjin III.* (**842–856 BF**) widerrufen wurde. Er kam auf den Thron, nachdem zuerst der alte König einer Fischvergiftung erlag und anschließend sein Sohn, *Perjin II.*, nach nur elf Tagen unglücklich in sein Essbesteck stürzte. Die gesamte Regierungszeit des neuen Königs war von dem Bemühen geprägt, einem weiteren Speiseunfall zu entgehen. Er erstickte an einem Apfel.

DAJIN DER FROMME

Ein lange verschollener Sohn *Dajins I.* gelangte durch Winkelzüge einiger Adliger an die Königswürde. Aufgewachsen beim einfachen Volk und somit von den meisten unterschätzt, sollte er als *Dajin VII.*, auch *Dajin der Fromme* oder *Haranga-Haran* (*Haran aller Harans*), einen Sturm des Wandels über Maraskan entfesseln. Denn in seinen Augen waren die Herrschenden dem Volk fremd geworden wie Eroberer aus einem fernen Land. Auch wenn seine Regierungszeit nur kurz währte (**807–812 BF**), führte sie doch zu einer weitgehenden Befreiung der Bauernschaft, zur Durchsetzung des Maraskani als Hofsprache und zu dem Bewusstsein, dass der Adel dem eigenen Volk erheblich näher stand als dem Adel eines anderen Volkes. Noch heute ranken sich viele Legenden um das Leben *Dajins*, der plötzlich und auf geheimnisvolle Art verstarb. Seine bis heute ungebrochene Bedeutung für die Maraskaner manifestiert sich in der Überzeugung vieler, dass *ihr* König in großer Not zurückkehre oder gar schon unentdeckt zurückgekehrt sei (👁️ **226 A**).



GEBEVÜTELTE NACHBARN

Thalusa

Halten Tulamiden im Allgemeinen überzeugt am Grundsatz fest, die *verfluchte Insel* nicht zu betreten, so haben die Einwohner Thalusas aus Erfahrung allen Grund, Besuch von dieser Insel zu fürchten. Zweimal wurde die Stadt erobert (**852 BF** und **865 BF**), beim zweiten Mal für acht Jahre von einem Cherkak regiert und blieb anschließend fast 30 Jahre tributpflichtig. Dabei galt Thalusa, von den Maraskanern *Thaluzan* genannt, gar nicht einmal das Hauptaugenmerk des jungen Königreichs Maraskan, es musste lediglich für die Erfüllung ansonsten unerfüllbarer Expansionsgelüste herhalten, die seit dem Flottenbau *Dajins IV.* (**776–788 BF**) in den Köpfen der Kriegswezyradim spukten. Das eigentliche Ziel war Aranien.

1021 BF plünderten maraskanische Freischärler das Thaluser Waffenarsenal, um die Rückeroberung Sinodas zu ermöglichen.

Jilaskan

Die Besetzung Jilaskans **921 BF** muss als Kuriosum angesehen werden. Sie erfolgte nach jahrelangen Streitigkeiten und währte kaum drei Wochen. Abgebrochen wurde sie mit einer Begründung, die ihresgleichen sucht: *„Kein König und keine Königin Maraskans sollte sich die Jilaskaner als Untertanen wünschen!“*



HERAUSRAGENDE

ERFINDUNGEN AUS MARASKAN

Um **810 BF** kam der *Stoffdruck* auf, der eine reiche Vielfalt an gemusterten Stoffen ermöglichte. Das Jahr **960 BF** war nicht nur für Maraskan von Bedeutung, denn die Erfindung des *Buchdruckes* mit beweglichen Lettern in Tuzak machte das Aufkommen der zahlreichen seither verfügbaren Gazetten erst möglich.

DOPPELREGENTSCHAFT

Auch die große Bedeutung Dajins des Frommen konnte die Mächtigen des Landes nicht davon abhalten, die von jenem einst eingeschlagenen Pfade zu verlassen. So legten die beiden späten Könige *Harlijin I.* (offiziell **964–973 BF**) und *Frumold II.* (**973–987 BF**) bereits eine sehr eigenwillige Auslegung der Lehren ihres königlichen Übervaters an den Tag: Sie wollten die Macht des Adels brechen, um eine absolutistische Monarchie zu schaffen. Dabei bedienten sie sich derart geschickt der Hilfe von 'Fachleuten', dass die vorhandene Systematik hinter den Unfällen, plötzlichen Erkrankungen, Todesfällen und den aufbrechenden Fehden, unter denen der Adel in diesen Jahren zu leiden hatte, lange Zeit nicht auffiel. Selbst die Entmachtung der Kriegsweszyradim gelang, als diese **984 BF** eingreifen wollten. Dabei verhielt es sich so, dass Harlijin I. zwar bereits **973 BF** zugunsten seines Adoptivsohns abgedankt hatte, tatsächlich jedoch bis zum Schluss eine verborgene Doppelregentschaft vorlag. Dieser Winkelzug Harlijins I. ist im Kontext einer wenig bekannten Weissagung zu verstehen, nach welcher Harlijin durch eines seiner Kinder dereinst der Thron streitig gemacht würde. Deshalb auch zwang er seine einzige Tochter *Damaris* bei ihrer Verheiratung mit dem damaligen mittelreichischen Gesandten und späteren Kaiser *Reto* zum Thronverzicht. Aber alle Mühen und Vorkehrungen sollten sich als vergeblich erweisen.

UNTER MITTELREICHISCHER HERRSCHAFT (987 bis 1020 BF)

Die Eroberung der Insel durch Kaiser Reto begann **987 BF** mit der Vernichtung der maraskanischen Flotte im Hafen von Tuzak und endete bald darauf in der Schlacht bei Hemandu nahe Jergan, in welcher Reto seinen Schwiegervater Harlijin von eigener Hand tötete. Für den Feldzug sprachen viele Gründe und die Durchsetzung von Damaris' Ansprüchen war nur der offizielle: Der Reichtum an Bodenschätzen trieb Reto ebenso wie die Gefahr durch ein erstarkendes Königreich an der Gegenküste Araniens. Dazu kam eine fast nur Reto bekannte Prophezeiung, nach der dieselbe Krone Tobrien und Maraskan vereinen würde.

Dass das Königreich in nur einer Schlacht fiel, lag an der mangelnden Loyalität der Vasallen der beiden Könige, die oft nur unwillig in die Schlacht gefolgt waren ("Für *Frumold sterben?*") oder gar geheime Abmachungen mit Reto getroffen hatten. Maraskan wurde wieder Teil des Neuen Reiches und **988 BF** an Fürst *Herdin* als Lehen vergeben. Im gleichen Jahr rief der Kaiser zusammen mit Reichsmarschall *Voltan von Rommilys* die *Templer von Jergan* ins Leben, einen radikalen

Rondra-Orden. König *Frumold* flüchtete nach der Niederlage von Hemandu nach Festum, sein Sohn *Denderan* verschanzte sich als König über 30 Jahre in der Heiligen Stadt Boran. Viele Adlige und Teile der Bevölkerung leisteten noch lange nach Hemandu Widerstand, zogen sich aber bald ins Landesinnere zurück und formierten sich zu unzähligen bunten Rebellengruppen, so dass Maraskan zwar seit Hemandu als erobert galt, jedoch längst nicht befriedet war. In dieser Zeit entstanden auch die Exilgemeinschaften in Festum, Khunchom und Al'Anfa.

In den folgenden Jahrzehnten wurde Maraskan durch das Kaiserreich regelrecht ausgeblutet. Irgendein Landesteil unterstand immer dem strengen Allgemeinen-Militär-Organisations-Gesetz – eine Folge des Krieges, der nie geendet hatte und dauerhaft eine starke Besatzungsarmee verlangte. Dennoch gebot das Kaiserreich im Wesentlichen nur über die Westküste Maraskans.

DER TUZAKER AUFSTAND

Das Neue Reich seinerseits reagierte auf die Unbeugsamkeit der Maraskaner mit der Einrichtung der *Maraskanabteilung der KGIA*, die sich unter der Leitung *Dexter Nemrods* zu einer gefürchteten und gehassten Organisation entwickelte. Die Kunde eines Großbrands im belagerten Boran im **Peraine 994 BF** verbreitete sich als Gerücht über ganz Maraskan, die *Garethjas* hätten Boran in Brand gesteckt. In der Folge kam es am **maraskanischen Neujahrstag 995 BF** zum *Tuzaker Aufstand*. Fürst Herdin musste fliehen, Tuzak befand sich bis zum **24. Hesinde 995** in der Hand der Aufständischen, bis die *Adlergarde* unter persönlichem Oberkommando Kaiser *Hals I.* dem Treiben schließlich ein Ende bereitete.

DIE GRÜNDUNG ASBORANS

Im **Hesinde 1014 BF** wurden die Originale der Heiligen Rollen der Beni Rurech wiedergefunden. Somit gelangte die Hohe Schwester *Milhibethjida die Kindliche* frühzeitig an das Wissen um die baldige und unabwendbare Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad*. Die nächsten Jahre wurden erfolgreich auf die Suche nach einem Sanktuarium für die *Wissenden* verwandt: Im **Boron 1017 BF** kam es zum *Exodus der 2.000*, einer Verschleierungsaktion, bei der die angebliche *Ben-Shila-Sekte* nach Aranien auswanderte, tatsächlich jedoch die verborgene Stadt *Asboran* in den Ausläufern des Raschtulswalls gründete.

DER WIDERSTAND FORMIERT SICH

Zwischen Rondra und Boron 1018 BF, nach Herdins Verbot der traditionellen *Diskusstaffette* zwischen Tuzak und Boran, kam es in den Exilantenstädten zu einer Welle der Gewalt gegen mittelreichische Institutionen und Würdenträger. Am **23. Boron 1018 BF** demonstrierte der maraskanische Widerstand seine Schlagkraft, als die ungewöhnliche Allianz der Rebellengruppen *Sira Jerganak*, *Haranydad* und *Fren'Chira Marustazzim Sinoda* im Handstreich eroberte. Die Rebellen verschwanden jedoch nach acht Tagen just vor dem Eintreffen eines Tuzaker Elitebanners wieder aus der Stadt.



DER DÄMONENMEISTER

Im **Efferd 1019 BF** endete die Herrschaft des Fürsten Herdin I., der durch den Einfluss Borbarads den Verstand verloren hatte. Als letzte Amtshandlung verhängte er eine Nachrichtensperre über Maraskan. Als Herdins Nachfolger wurde im **Boron 1019 BF** der bisherige Reichserzmarschall *Helme Haffax* als *Fürstmarschall* Maraskans eingesetzt.

Am *Friedhof der Seeschlangen* wurden im gleichen Jahr die *Pforten des Grauens* aufgestoßen – mit der Erschaffung der *Ma'hay'tamim* nahmen Borbarads Invasionspläne konkrete Formen an.

Nachdem bekannt geworden war, dass *Dharzjinion* (Borbarad) unter Beteiligung maraskanischer Hilfstruppen in Tobrien eingefallen war, reagierte die Priesterschaft der Zwillinge am **12. Rondra 1020 BF** mit dem öffentlichen Ausschluss seiner maraskanischen Handlanger aus der Schöpfung, womit sie den Geschöpfen des *Äthrajins* gleichgesetzt wurden. Wenige Stunden später flatterten auf sämtlichen Tempeltürmen Maraskans die Sonnenbanner aus der Arethinidenzeit – die Priesterschaft Rurs und Grors hatte wie vor sechshundert Jahren ihre Tempel verlassen und das Zeichen gegeben, dass das Land in der Hand der Feinde des Glaubens sei.

Ende **Firun 1020 BF** erstürmten Reichsarmee, Templerorden und maraskanische Hilfstruppen Boran, die letzte freie maraskanische Stadt, wobei sie sich Verrat und Dämonenmacht bedienten. König Denderan ließ bei den Kämpfen sein Leben. Nach der Erstürmung wehte nicht das Greifenbanner über der Stadt, sondern die siebenstrahlige Dämonenkrone Borbarads. Die jüngsten Neuigkeiten sorgten für eine dritte Flüchtlingswelle – viele Maraskaner nutzten die letzte Möglichkeit, die Insel zu verlassen.

DAS BENISABAYAD UND DIE FÜRSTKOMTUREI (SEIT 1020 BF)

Abgesehen von kleineren Übergriffen der maraskanischen Rebellen regte sich über ein Jahr lang kaum Widerstand gegen die neuen Herrscher. Doch der Schein trog, denn angesichts der Feinde der Schöpfung fand das zerstrittene Volk der Maraskaner zu einer bemerkenswerten Einheit, und seine führenden Köpfe bereiteten die Rückeroberung der Heimat vor. So wurde im **Tsa 1020 BF** in Festum durch *Prinz Mulziber von Jergan* das *Benisabayad Maraskani* ausgerufen, das Reich der Töchter und Söhne Maraskans. Im selben Atemzug rief sich Prinz Mulziber als *Tetrarch des Nordens* aus, wodurch er bis auf Weiteres auf jeden Anspruch auf die Königswürde verzichtete. Bald darauf folgte ihm der alte Widersacher *Keideran-Dajin von Khunchom* als *Tetrarch des Ostens*, im weiteren Verlauf die berühmte Piratin *Eroljida die Scharlachrote* als *Seetetrarchin*. Nur das vierte Tetrarchenamt schien unbesetzt zu bleiben, allerdings vermutete der *Kladj* stets die Existenz eines vierten, noch nicht offenbarten *Glücklichen Tetrarchen* irgendwo im besetzten Maraskan.



DER FÜRSTKOMTUR

Nach der *Dritten Dämonenschlacht* kehrte *Helme Haffax* als Heptarch nach Maraskan zurück und nahm den Titel eines Fürstkomturs an. Von Jergan aus hielt er mit einem strengen Militärapparat die Kontrolle über die Insel aufrecht, während von ihm eingesetzte Komture die anderen Städte kontrollierten. Die *Bluttempler* des *Belharion Menning* dienten ihm als religiöser Orden, der Kult um den Erzdämonen *Belhalhar* wurde staatstragend.



AUSRUFUNG DES SHĪKANYPDADS

Während sich an anderen Orten Aventurien zur *Dritten Dämonenschlacht* rüstete, bereiteten die Maraskaner hinter einem Netz großangelegter Täuschungen die Rückeroberung ihrer Insel vor, die schließlich mithilfe einer zusammengekaperten Flotte in Gestalt der (gewollt kurzfristigen) Besetzung des *Yalaia* Ende **1021 BF** und der Befreiung *Sinodas* inklusive der südlichen Küstenstreifen von *Mherweggyn* im Westen bis zu den Sümpfen im Osten im **Praios 1022 BF** gelang. Anstelle eines neuen freien Königreiches riefen die Maraskaner das *Shikanydad* aus, den *„Stachel im Fleisch der Hässlichen“*. Der frisch konstituierte *Alabasterne Rat*, ein wüster Zusammenschluss von Adligen, Rebellenführern, Geistlichen und Kriegswezyradim, übernahm gemeinsam mit den Tetrarchen die Regentschaft, immer durch das ordnende Wort *Milhibethjidas* in Zaum gehalten. Die Botschaft des *Shikanidad* an die *Haffajas* lautete: *„Maraskan ist die Große Maraske, und Sinoda ist ihr Stachel. Wir sind zurückgekehrt!“*

HAFFAX' EROBERUNGEN

Zwischen *Efferd* und *Travia* **1028 BF** besetzten schwarzmaraskanische Truppen das oronische *Elburum* und zogen sich schließlich mit reicher Beute wieder zurück. Dies galt ebenso wie die Eroberung der Insel *Jandraskan* im *Boron* des gleichen Jahres zur Vorbereitung der Unterwerfung der *Piratenküste*: Im **Herbst 1029 BF** landete *Helme Haffax* an der tobrischen Küste an und unterstellte sie als *Fürstprotektorat Tobimorien* seinem Machtbereich. Im **Boron 1032 BF** verlegte der Fürstkomtur seinen Sitz offiziell in die tobrische Küstenstadt *Mendena*.

DAS TUZAKER SCHLACHTFEST

Anfang Phex 1032 BF brach sich in *Tuzak* das erzdämonische *Chaos Bahn*. Die *Tuzaker Zwangsarbeiter* erhoben sich unter der Führung eines verurteilten *Karmoth-Gardisten* und richteten ein zwei Tage und Nächte währendes *Blutbad* an. Die Legionen wurden von der mordenden Meute überrollt, der Fürstenpalast stand in Flammen, *Komtur Rayo Brabaker* kam dabei zu Tode (☹ 228 E). In das Cha-



os hinein riefen sich insgesamt elf Könige und Königinnen aus, doch niemand von ihnen überlebte die nächsten zwei Wochen. Schließlich übernahm Rebellen-Kolonel *Orsijin vom Hira* mit seinen *Wipfeltigern* das Kommando. Einer Jerganer Flotte unter dem Kommando Belharion Menning blieb nur der Rückzug angesichts der illustren Allianz dreier berühmter Schiffe: Kodnas Hans *Tiger von Maraskan*, der Khunchomer *Sulman al-Nassori* sowie Rateral Sanins *Seeadler von Beilunk*.

DIE MARASKANISCHE REVOLTE

Die Heptarchie wandte sich gegen sich selbst. *Nedimajida von Tuzak*, Komturin von Boran, zog mit einer Streitmacht gen Jergan. Nach der *Ersten Schlacht um den Lilienthron (19. bis 22 Praios 1033 BF)* musste sich Belharion Menning geschlagen geben und scharte die verbliebenen Streiter in Hemandu um sich. *Nedimajida* ließ sich am **25. Praios** zur Königin von Maraskan krönen. Das *Shikanydad* indes wusste durch Verrat schon lange um der Komturin Pläne und nutzte ihre Abwesenheit zur Eroberung

ZEITTADEL MARASKAN

2300 v.BF: Durch Pyrdacors Macht versinken Chalwens Thron und das Reich der Sumurrer im Golf von Perricum, das Gebiet des heutigen Maraskan bleibt als Insel bestehen.

1752 v.BF: Die von Bastrabun nach Marustan verbannten Echsen gründen bald nach ihrer Ankunft Akraabaal.

163 BF: Beginn der geordneten menschlichen Besiedlung Maraskans durch das Neue Reich.

180 bis 184 BF: Der Tuzakwurm verheert bis zu seinem Tod insbesondere Tuzak.

19. Rondra 274 BF: Ankunft der Beni Rurech auf Maraskan (Tuzak). Der Grundstein für eine eigenständige maraskanische Kultur ist gelegt. Der Glaube an Rur und Gror verbreitet sich stark.

327 BF: Der Protektor des Ostens Arethin sagt sich vom Neuen Reich los und ruft das Fürstentum Maraskan aus. Darauf entbrennt ein Bürgerkrieg zwischen dem Norden (Arethin) und Süden (Garalor von Tuzak) der Insel.

339 BF: Die von Arethin zur Hilfe gerufenen Priesterkaiser unterwerfen Maraskan und verbieten den Zwillingsglauben. Die Heiligen Rollen der Beni Rurech gehen verloren.

468 BF: Durch Reichsbhüter Ru'halla (Rohal der Weise) regieren wieder die Protektoren des Ostens.

469 BF: Durch die grassierende Blaue Keuche wird der Regierungssitz von Jergan nach Tuzak verlegt.

600 BF: Für die nächsten 200 Jahre leidet Maraskan unter dem blutigen Terror der Zaboroniten.

690 BF: Djurmold von Tuzak wird von Kaiser Alrik zum Fürsten von Maraskan ernannt.

759 BF: Dajin I. sagt sich als erster König Maraskans vom Neuen Reich los.

776 bis 788 BF: Dajin IV. blutet sein Land durch den bedingungslosen Ausbau der Flotte aus.

807 bis 812 BF: Dajin VII., der Fromme, wird durch seine einschneidenden Reformen zum Wohle des Volkes zum bis heute legendären König Maraskans.

810 BF: Die Erfindung des Stoffdrucks prägt fortan die maraskanische Mode.

852 BF: Erste Eroberung Thalusas.

865 BF: Zweite Eroberung Thalusas. Thalusa bleibt die nächsten 30 Jahre tributpflichtig.

921 BF: Anhaltende Streitigkeiten kulminieren in der dreiwöchigen Eroberung Jilaskans.

960 BF: Erfindung des Buchdruckes mit beweglichen Lettern.

973 BF: König Harlijin I. dankt zugunsten seines Adoptivsohns Frumold II. ab. Tatsächlich versuchen beide in einer

verborgenen Doppelregentschaft die Errichtung einer absolutistischen Monarchie.

987 BF: Die Eroberung der Insel durch Kaiser Reto beendet die Unabhängigkeit Maraskans. Frumolds Sohn Denderan verschanzt sich als König in Boran.

988 bis 1019 BF: Fürst Herdin herrscht über Maraskan.

995 BF: Im Tuzaker Aufstand muss Fürst Herdin I. aus der Stadt fliehen.

1014 BF: Die Heiligen Rollen der Beni Rurech werden wiedergefunden. Die Suche nach einer Zuflucht des Glaubens vor dem prophezeiten Dämonenreich Borbarads beginnt.

1017 BF: Die Zuflucht ist gefunden – im *Exodus der 2.000* wird in den Ausläufern des Raschtulswalls das verborgene Asboran gegründet.

1018 BF: Das Verbot der Diskusstafette löst eine Welle der Gewalt in den maraskanischen Exilantenstädten auf dem Festland aus. Eine Allianz maraskanischer Rebellengruppen nimmt Sinoda im Handstreich, setzt sich nach wenigen Tagen aber wieder ab.

1019 BF: Helme Haffax wird als Herdins Nachfolger Fürstmarschall Maraskans. Am Friedhof der Seeschlangen werden die Pforten des Grauens aufgestoßen, die Ma'hay'tamim werden geschaffen.

1020 BF: Die maraskanischen Handlanger Borbarads werden von der Priesterschaft von Rur und Gror aus der Schöpfung ausgeschlossen. Boran wird von Fürstmarschall Haffax erobert. Haffax gibt sich als Gefolgsmann Borbarads zu erkennen – Maraskan ist in der Hand des Dämonenmeisters. In Festum ruft Prinz Mulziber das Benisabayad Maraskani aus. Im Folgenden stellen sich drei der vier Tetrarchen auf.

1021 BF: Maraskanische Freischärler plündern das Waffenarsenal Thalusas, um damit die Rückeroberung Sinodas zu ermöglichen. Eine maraskanische Flotte besetzt kurzfristig das aranische Yalaaad.

1022 BF: Die maraskanische Flotte erobert Sinoda. Das *Shikanydad* wird ausgerufen und der Alabasterne Rat konstituiert sich.

1029 BF: Helme Haffax erobert Xeraans Piratenküste und gliedert sie als Fürstprotektorat Tobimorien der Fürstkomturei unter.

1032 BF: Mendena wird Herrschaftssitz der Fürstkomturei. Im gleichen Jahr beendet das Tuzaker Schlachtfest die schwarzmaraskanische Herrschaft über Tuzak.

1033 BF: Die maraskanische Revolte schwächt die Fürstkomturei weiter und mündet in der Befreiung Borans.



rung Borans. Der von langer Hand geplante und am **19. Rondra** ausgeführte Aufstand wurde vom Glücklichen Tetrarchen angeführt, der sich offen zu erkennen gab: Es handelte sich um *Dajin von Tuzak*, älterer und als verschollen gegoltener Bruder Nedimajidas, der sich unter falscher Identität in Boran aufgehalten hatte. Am **7. Efferd** floh Nedimajida mit wenigen Getreuen aus Jergan, nachdem sie von der Befreiung Borans und dem mit seiner Flotte heraneilenden Haffax erfahren hatte. Sie zog die Mendrina hinauf in den Dschungel und wurde dort schließlich **Anfang Travia** getötet. Am **9. Efferd** erreichte Helme Haffax Jergan. Sein strategisches Interesse galt der Sicherung Jergans und der verbliebenen Eroberungen einschließlich der Enduriummine. Baron *Iraddon Kolenfeld* wurde zum neuen Komtur von Jergan ernannt. **Ende Efferd** löste Haffax die Komturei Boran auf und wandelte die Komturei Tuzak in eine Präfektur.



DIE GEGENWART

Die Fürstkomturei ist auf Maraskan angeschlagen, aber noch nicht besiegt. Dennoch beginnt die Einheit der Maraskaner wieder zu bröckeln. In Sinoda treten die *Alabasternen* für eine neue Gesellschaft ein, die das alte Königreich überwunden hat, während sich in Boran vor allem jene sammeln, die von einer Wiedergeburt eben jenes Königreiches träumen. Tuzak hingegen ist sehr auf Eigenständigkeit bedacht und wandelt sich zu einem weltoffenen Hafen. Im Herzen der Insel lauern nach wie vor gestaltlose Schrecken. Auch wenn diese in den letzten Jahren zurückgegangen sind, sind sie ebenso wie die Existenz der Komturei Jergan eine Mahnung, dass der Kampf um die Schöpfung noch nicht entschieden ist.

GEOGRAPHIE

Die größte aventurische Insel erreicht eine Länge von 650 Meilen und eine maximale Breite von 250 Meilen. Auch nach über 800 Jahren der menschlichen Besiedlung sind große Teile des Binnenlandes unerforscht. An der **Küste** wechseln sich weitläufige Sand- und Steinstrände mit brandungsumtosten Riffen und Steilküsten ab. Das zivilisierte menschliche Leben findet größtenteils im flachen oder hügeligen Gelände eines Küstenstreifens von 10 bis 30 Meilen Breite statt. In diesem Streifen gibt es nur gelegentlich dichte Waldinseln inmitten des Kultur- beziehungsweise ausgedehnten Graslands, welches insbesondere auf der gesamten Westhälfte steppenartigen Charakter annimmt. Immer wieder stößt man schon in Küstennähe auf Sümpfe, besonders ausgedehnte Areale liegen im Osten und Südosten. Aber auch der Dschungel dringt immer wieder bis zum Meer vor. Spätestens jenseits des Küstenstreifens beginnt die gefürchtete Giftküche Maraskans, der **Dschungel**, ein vielfältiges Grün voller ebensolch schöner wie grellbunter Einsprengsel von Pflanzen und Tieren. Das stetig ansteigende bis steile, schier undurchdringliche Dickicht schmiegt sich bis in enorme Höhen an die mächtigen Gebirge Maraskans. Die Baumgrenze liegt in der Westhälfte bei über 3.000 Schritt, in der Osthälfte reicht der dort oft mitten im Wolkenmeer liegende Urwald gar bis 4.000 Schritt Höhe. Wie ein steinernes Rückgrat zieht sich die überwiegende dunkle und rostrote **Maraskankette** längs durch die Insel. Die höchsten Berge sind der *Amran Gerbald* (6.500 Schritt) im Norden und der *Amran Thjemen* (6.300 Schritt) im Zentrum. Im Süden schließt sich das **Amdeggyntmassiv** an, dessen höchste Gipfel – der *Amran Thurak* und *Amran Thjalgyn* – sich mit einer Höhe von knapp 3.500 Schritt zwar beinahe bescheiden ausnehmen, dessen zerklüftete Hänge jedoch besonders düster und abweisend wirken. Zu den längsten **Flüssen** zählen der *Hira* und der *Roab* sowie die *Mendrina* und die *Obogyn*. Daneben gibt es eine große Zahl von

kleineren Wasseradern mit stetig wanderndem Fluss- oder Bachbett, von denen manche erst durch die beiden Regenzeiten jedes Jahr aufs Neue entstehen. Es gibt viele Seen, einige von ihnen werden intensiv von den Menschen genutzt, andere sind gefährliche Sumpflöcher. Viele der Gebirgsseen sind von kristallklarem Wasser und enormer Größe, doch oft kaum zugänglich.

DIE INSELN

Dem Südosten Maraskans vorgelagert liegen die Koralleninseln *Buli*, *Saijana* und *Andalkan*. Südlich vor Maraskan liegen die *Jilasken*, eine Inselgruppe bestehend aus *Jilaskan*, *Jandraskan*, *Etlaskan* sowie dem auf Grund der heimischen Kalekken oft 'Affeninsel' genannten *Beskan*. Zwischen den Jilasken erschweren etliche namenlose Eilande mit häufig wechselnden Küsten die Seefahrt und geben gute Piratenverstecke ab.

KLIMA

Das heiße Küstenklima ist bei Wind insbesondere im Westen noch erträglich, doch die ganzjährig drückende Schwüle des Dschungels im Landesinnern setzt selbst den Einheimischen zu. Nachts wird es zumindest an der Küste stellenweise erfrischend kühl. Der kurze Winter, den man im Westen stärker als im Osten bemerkt, ist an leicht gesunkenen Temperaturen auszumachen und daran, dass im Binnenland ausnahmsweise einmal weniger Niederschlag fällt als verdunsten kann. Generell ist die Osthälfte Maraskans feuchter. Es gibt zwei Regenzeiten, die Hauptregenzeit im Phexmond, während der schwere Regenstürme vielerorts zu verheerenden Überschwemmungen führen, und eine kleinere Regenzeit im Rondramond. Ganzjährig gibt es allabendliche Regengüsse und Gewitter.





FLORA UND FAUNA

»Die maraskanischen Wälder stelle man sich am besten wie ein Land vor, um dessen Besitz viertausend Könige gleichzeitig erbit-tert kämpfen. Jeder von ihnen hat mächtige Heerscharen aufgebo-ten. Menschen gelten nicht als kriegsführende Partei. Sie sind nur für die Proviantleute und Marktenderinnen von Interesse.«

—Magister Majjan da Meran, um 800 BF

Die einheimische Tierwelt kennt vor allem bei kleinen und kleinsten sowie bei giftigen Tieren einen ungeahnten Arten-reichtum. Im Dschungel haben es Reisende vor allem mit In-sekten, Vögeln, Nagetieren, Amphibien und Schlangen zu tun. Großtiere kommen eher selten vor.

Exemplarisch für die vielen Tierarten der Insel seien genannt: *Perldrache* und *Roter Maran*, die eine nie endende Feindschaft miteinander verbindet, *Parder*, natürlich die *Maraskantarantel* (*Maraske*), *Noralec*- und *Boronsotter*, *Vy'tagga-Antilope*, *Baum-würger*, *Alezijn-Käfer*, *Maraskanfeder*, *Speispinne*, *Baumschlei-mer* und das selten gewordene *Wollnashorn*.

Eine Besonderheit der Pflanzenwelt ist die starke Rottönung des Blattwerks während des Winters. Typisch ist eine Neigung zum Riesenwuchs. Es gibt erschreckend viele giftige und fleischfres-sende Arten (am bekanntesten sind die *Disdychonda* und die *Trich-terwurzel*), von denen sogar einige Arten – wie etwa *Jagd-* und *Fallgras* – selbstbeweglich sind. Die Baumvielfalt ist gigantisch, so kennt man hier den *Eisenbaum*, aus dem die berühmten *Hart-holzharische* hergestellt werden, die *Turupa* (*Maraskanzeder*), der höchste Baum Aventuriens, den unheimlichen *Trommelbaum*, den *Baum der Reisenden* und den heilmächtigen *Axorda*.

Weitere Details zu Flora und Fauna des Binnenlandes finden Sie ab Seite 198.

SCHÄTZE DER BERGE UND WÄLDER

Besonders Maraskans Bodenschätze haben die Insel immer wie-der für Eroberer attraktiv gemacht. Am bekanntesten sind *Eisen-erz* (*Tuzaker Stahl*), *Alabaster*, *Graphit* und natürlich *Endurium*, das hier in der einzigen in Aventurien zugänglichen Mine ge-wonnen wird. Es folgen *Kupfer*, *Quecksilber*, *Zinn* und *Blei*.

Neben *Reis* werden *Zuckerrohr*, *Pfeifenkraut*, *Tee*, *Shatak*, *Obst* und *Mandeln* angebaut. Weitere begehrte Handelsgüter sind *Perlen*, *Edelhölzer*, *Roabwolltuch*, *Paprika*, *Pfeffer*, *Ingrim*, *Fär-berlotos* und *Heilpflanzen*, vor allem *Xordai*, das einzige be-kannte Heilmittel gegen die *Zorganpocken*.

VON DER BEVÖLKERUNG

Die Menschen auf Maraskan sind derzeit folgenden Mächten untertan: Der **Fürstkomturei Maraskan** im Norden der Insel mit *Jergan* als Hauptsitz sowie dem **Shikanydad** von *Sinoda*, dem freien Maraskan, welches sich jüngst entlang der Küste bis *Boran* und *Tuzak* ausdehnen konnte. Das **Bannland** im In-selinnern schließlich ist von unbestimmter Ausdehnung mit-ten im Dschungel, reicht aber vielerorts bis in höhere Gebirgs-lagen hinauf. Im Inselinnern existieren ferner eine unbekannt Anzahl Dörfer sowie Stützpunkte der einander bekriegenden maraskanischen Rebellen und Soldaten der Fürstkomturei. Die Inseln *Jilaskan*, *Jandraskan* und *Etlaskan* bilden die **Graf-schaft Jilaskan** und gehören somit nominell zum Mittelreich, werden aber traditionell von *Praiosdank* (*Jilaskan*) aus durch fanatische *Praios-Anhänger* verwaltet.

1035 BF leben etwa 80.000 Maraskaner auf ihrer Insel. Zwischen der Eroberung durch Kaiser Reto und der borbaradianischen Machtübernahme kam es zu mehreren Flüchtlingswellen, so dass **1022 BF** über 20.000 Maraskaner im Exil auf dem Festland lebten, von denen nunmehr einige Tausend wieder in die befreiten Städte *Sinoda*, *Tuzak* und *Boran* zurückgekehrt sind. Seit der Pervertierung des Landes und dem Heerbann der friedlichen Schwestern als Reaktion darauf war es zu einer weitgehenden Aufgabe des Binnenlandes durch die Maraskaner gekommen, die bis heute nicht abgeschlossen ist. Diese drastischen Umwälzungen führ-ten somit zu folgender Verteilung der Bevölkerung auf Stadt und Land: 4 von 10 Maraskanern leben in den vier Städten *Jergan*, *Boran*, *Sinoda* und *Tuzak*, der Rest in etwa 40 Siedlungen zumeist in näherer Umgebung der Städte oder in den zahllosen Dörfern, Weilern und Plantagen keine 50 Meilen weit im Landesinnern.

Es gibt etwa 5.000 *Achaz*, von denen die meisten im Bannland leben. Von Angehörigen weiterer Rassen wie *Zwergen* oder *El-fen* sind nicht mehr als zwei Dutzend in Maraskan anzutreffen.

BUNT UND VIELGESTALTIG – DIE KULTUR MARASKANS

»Die Maraskaner? Seltsames Volk. Aber ihr Stahl ist ausgezeichnet und ihre Klängen von beeindruckender Schärfe. Nur hüte dich vor ihrem Essen!«

—gehört in *Khunchom*

»Maraskan? Ah, Ihr meint Marustan, Effendi, das Land der Wü-techsen! Eine giftige Insel, auf die kein götterfürchtiger Mensch seinen Fuß setzt. Nur Verrückte und Mörder zieht es in das Bann-land. Bleibt ihm fern, oder die Geschuppten essen Euer warmes Herz und die Ifritim Eure Seele!«

—gehört am *Mhanadi*

»Wie kann man ernsthaft in diesem Höllenloch leben – und auch noch stolz darauf sein?«

—*Alrik Sturmhauber*, Soldat aus *Rommilys*, 1009 BF

»Als ich meinem Freund sagte: Ihr Maraskaner seid wahrlich ein einzigartiges Völkchen!, da wäre er mir fast an die Gurgel gesprun-gen. Jetzt kenne ich ihn so viele Jahre, aber verstehen werde ich ihn nie.«

—*Tarona*, reisender Abenteurer, 1024 BF

»Ich weiß nicht, wie oft ich dieses Eiland angesteuert habe, aber eines kann ich Euch sagen: Den Maraskaner gibt es nicht. Dies-es Volk ist bunter als ein Schwarm Schmetterlinge, schillernder als die Drachenfliegen über dem Grünen *Mhanadi* und lauter als die Händler auf *Khunchoms Basar*. Und in dem Moment, in dem du meinst, sie verstanden zu haben, belehren sie dich eines Besseren.«

—*Haimamud ibn Mhukkadin*, Kapitän der *Zedrakke* *Perlbeißer*, 1033 BF



Die maraskanische Kultur ist eine Kultur der Eigenheiten und Kompromisse, geformt durch die besondere Weltsicht des Rur- und Gror-Glaubens, eine jahrhundertealten Vermischung der Völker, eine für den Unvorsichtigen tödliche Flora und Fauna und eine lange Geschichte der Verfolgung, Unterdrückung und Tyrannei. So entstand eine der schillerndsten und bemerkenswertesten Kulturen Aventuriens.

DAS EINGELÖSTE VERSPRECHEN – RELIGION UND GLAUBE

»Es ist zu bezweifeln, dass die ersten Siedler glücklich in ihrer neuen Heimat waren. Die Beni Reich, wie wir sie heute nennen, entstammten dem Neuen Reich, waren daher Zwölfgöttergläubige und sahen die Welt so, wie sie gelernt hatten, sie zu sehen: entstanden aus einem Urmord, belagert von grausamen Mächten und von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Ein Gebilde bar jeder Hoffnung. [...]

Die Welt entstand, weil Rur beschloss, Gror, der ihm und ihr gleichzeitig Schwester und Bruder ist, ein Geschenk zu fertigen. Hört! Was anderes kann das Geschenk eines Weltenschöpfers sein, als etwas von äußerster Schönheit und Vollkommenheit? Die Melodie der Welt kündigt nicht von Los' Reue und Sumus Röcheln, sondern von Rurs Wille, Freude zu bereiten!

Ihr beschreibt die Welt als eine Festung, vor deren Wällen die Horden des Athrajin toben, begierig darauf, einzudringen und alles zu zerstören? [...] Der Weltendiskus ist nicht das bestürmte Bollwerk, sondern der Eindringling seit Anbeginn! Er ist der Zerstörer, da er Schönheit an den Ort der Hässlichkeit bringt, er ist der Bezwinger, angesichts dessen die Mächte des Schreckens nicht begierig lechzen, sondern vor Furcht erzittern!

Ihr lehrt, die Welt ende in der letzten aller Schlachten, wenn sie von den Streitern des Hässlichen erstürmt werde? Nein, Bruderschwestern, die Welt endet nicht so, wie sie nach eurer Meinung begann, in Blut und Verzweiflung! Wir kommen, wir gehen und kommen wieder, und wenn nicht die Welt endet, sondern der Weltenflug, wenn Gror das ersehnte Geschenk in Händen halten wird, dann ist die Zeit, jene vierundsechzig Fragen zu stellen, die es wert sind, von dem Geschwister des Schöpferwesens beantwortet zu werden! Muss es wundern, dass die Beni Reich so schnell den Glauben der Beni Rurech annahmen? Muss es nicht vielmehr verwundern, dass die Beni Reich so lange ohne das Wissen um die Weltenwahrheit auf Maraskan ausharren konnten?«

—Milhibethjida die Kindliche, spätere
Hohe Schwester von Tuzak, 1012 BF

Es ist unmöglich, Maraskan und seine Menschen ohne den Glauben an die Zwillingsgottheiten Rur und Gror zu verstehen. Dieser Glaube durchdringt jeden Bereich im Leben der Maraskaner, bestimmt Weltsicht, Wissenschaft und Philosophie, aber auch die Politik und das Leben in der Gemeinschaft. Er liefert das letzte und unbezweifelbar wahre Argument: So hat Rur die Welt geschaffen!

Diese Weltsicht wird durch unantastbare Dogmen getragen, deren Wahrheit nicht in Frage gestellt wird:

● **Alles in der Welt hat seinen Widerpart!** Es herrscht ein strenger Dualismus, bereits durch die Hauptgötter Rur und Gror verkörpert, die einander nicht nur Zwillinge sind, sondern gleichzeitig männlich und weiblich. Die von Rur geschaf-

fene Welt ist von der Natur ihres Schöpfers (oder ihrer Schöpferin) geprägt und besteht daher aus Paaren, Gegenpaaren und Paaren von Paaren. Was sich nicht in dieses duale Schema einordnen lässt, gilt als verdächtig, wenn nicht unheilbringend oder gar *bruderlos* und *einzigartig*.

● **Leben und Tod befinden sich im ewigen Kreislauf der Wiedergeburt!** Der maraskanische Glaube kennt keine jenseitigen Paradiese. Jede Seele wird nach ihrem Tod von Bruder Boron gereinigt und von Schwester Tsa mit einem neuen Körper bedacht, auf dass sie stets den Flug des Weltendiskus begleite, um am Ende Gror gegenüberzustehen und die Antworten auf die *Vierundsechzig Fragen des Seins* zu erhalten.

● **Die Welt ist schön!** Rur hat die Welt als Geschenk geschaffen, und da er vollkommen ist, ist auch sein Werk vollkommen. Der Sterbliche mag persönlich zu einer anderen Sicht kommen, doch dies liegt in seinem mangelnden Verständnis begründet – zumal die Schönheit der Welt nicht zwangsläufig auf den ersten Blick ersichtlich sein muss.

Auch wenn diese Dogmen unverrückbar sind, geben sie längst nicht alle Antworten – und erst recht ist der maraskanische Glaube keine einheitliche Lehre, sondern kennt eine unüberschaubare Zahl an Auslegungen, Strömungen und Sekten, die so vielfältig sind wie die maraskanische Kultur an sich, jedoch im Kern immer auf die genannten Dogmen zurückzuführen sind.

DER WELTENDISKUS

Für die Maraskaner schuf Rur die Welt als Geschenk für seine Bruderschwestern Gror in Form eines Diskus, den er – den Berechnungen des Philosophen Zendajian des Stillen zufolge – am 19. Rondra 3822 v.BF warf und der nach 8.192 Jahren sein Ziel erreichen wird. Dieses genaue Wissen ist unter Maraskanern selbst ebenso wenig verbreitet wie die Erkenntnis, dass der Durchmesser des Weltendiskus 33.000 Meilen beträgt, eine Zahl, die Zendajian der Stille aus dem intensiven Studium der Wurzelknolle einer Maraskanzeder gewann.

Der Weltendiskus gilt den *Wissenden* als schön und rätselhaft. Auf seinem Flug durchschneidet er das *Athrajin*, die Heimstätte des *Bruderlosen* und alles Dämonischen. Neuere Auslegungen sehen den Weltendiskus auch als Waffe gegen das *Hässliche* abseits der Schöpfung.

DIE ZWILLINGE UND DIE ZWÖLF GESCHWISTER

»Ihr seid die besten Diener, die Rur finden konnte, aber deshalb seid ihr es ja auch!«

—Lobpreisung, gehört im Rur-und-Gror-Tempel
zu As'Jergan, Festum

Die Hauptgötter – Rur als Schöpfer des Weltendiskus und Gror als Empfänger – sind weit entfernt und haben keinen Einfluss auf die Geschehnisse. Daher hat Rur zwölf Geschwister (nach Ansicht mancher Sekten auch nur acht oder gar sechzehn) geschaffen und mit der Wacht über die Schöpfung betraut. Die Gläubigen betrachten sie als eine Art ferner und viel weiserer Verwandter, die wegen ihrer alltäglichen, unendlichen Mühen höchste Achtung und Zuneigung verdienen. Sie werden – für *Fremdjijis* respektlos anmutend, aber im Gegenteil gemeint – als 'Bruder' und 'Schwester' bezeichnet.



Auch wenn die Ansichten mancher Sekten weit auseinandergehen, ähneln die zwölf Geschwister den Zwölfgöttern des Festlandes, wenn es auch bemerkenswerte Abweichungen gibt. **Bruder Praios** ist kein Fürst, sondern seinen Geschwistern gleichgestellt. Er sorgt für einen geordneten Ablauf der Dinge und warmen Sonnenschein, ist aber eher ein väterlicher Berater als ein grimmiger und strafender Zeitgenosse. Er verbietet Magie nicht – schließlich ist sie Teil der Schöpfung! –, mag sie nur nicht besonders. **Schwester Rondra** liebt den Kampf, aber nicht nur gegen das Bruderlose oder in der Schlacht, sondern auch zwischen Bauer und Käfer, der die Ernte fressen will, oder zwischen der List eines Taschendiebes und der Wachsamkeit seines Opfers. **Bruder Boron** ist ein milder, wenn auch etwas trauriger Gefährte, der das Leben beendet und der Seele die Last der Erinnerung nimmt, die er an ihrer statt trägt (auch wenn es manchmal passiert, dass eine Seele sich an ein vergangenes Leben erinnert). Die ratgebende **Schwester Hesinde** ist klug, aber auch etwas schalkhaft und steht im Verdacht, die Rätsel Deres im Auftrage Rurs jedes Mal leicht zu wandeln, wenn ihre Lösung kurz bevorsteht. Da nicht nur Firunsbären, sondern auch der Winter auf Maraskan unbekannt sind, gilt **Bruder Firun** vor allem als Jäger und Wächter über den Kreislauf von Fressen und Gefressenwerden. Er wird mitunter als Weißer Parder dargestellt. **Schwester Tsa**, die Vielgestaltige und jüngste der Geschwister, schenkt den Seelen neues Leben und sorgt für eine abwechslungsreiche Form aller Dinge. Manchmal wird sie mit vier Fingern an der Hand dargestellt. **Bruder Phex** ist weniger Patron der Händler und Diebe als vielmehr der gnadenlose Richter der Nacht, der dort unbarmherzig für Gerechtigkeit sorgt, wo sein Bruder Praios am Tage Milde walten lässt. Als sein Tier gilt nicht der Fuchs, sondern der Mungo. Die friedliche **Schwester Peraine** ist die Hüterin der zahllosen Insektenscharen und aller Pflanzen, sorgt für Krankheiten ebenso wie für Heilmittel, gilt als sehr gelassen und umso fürchterlicher, wenn sie in Zorn gerät. Anstelle in der Form eines Storches verehrt man sie in manchen Gegenden in Gestalt der fleißigen Ameise, eines Käfers oder einer Kröte. Der beständige **Bruder Ingerimm** liebt alle Kunstfertigkeit, von der Schmiedekunst bis zum Termitenbau. Die schöne **Schwester Rahja** letztlich ist eine rauschhafte Mäzenin der Liebe und gilt mitunter als Erfinderin des Färbens. Künstler stellen ihr ein Pony zur Seite, viel häufiger aber einen schillernden Paradiesvogel oder eine Lotusblüte. Der Zwillingsglauben kennt keine **Götterkinder**, denn warum sollten jene, die weder sterben noch wiedergeboren werden, den Weltendiskus mit ihren Nachkommen bevölkern? Götterkinder sind Missverständnisse der *Fremdjis* über das Wesen der Diener Rurs. Einige Sekten sehen in ihnen jedoch weitere Geschwister, aber auch heimtückische Larven des Bruderlosen, die die Seelen verderben sollen.

DAS BRUDERLOSE

Als Ursache alles wirklich Bösen, vor allem des *Hässlichen*, gilt das Bruderlose. Eine Entität von der Macht Rurs und Grors, die jedoch alleine dasteht, *geschwisterlos*. Die maraskanische Auslegung des Namenlosen wird nicht nur der Bruderlose oder Geschwisterlose genannt, sondern vereinzelt (vor allem im Südwesten der Insel) auch 'der Gülden Geflügelte' (👁️ 223 B).

GEBETE UND WUNDER

Die Hoffnung auf Wunder gilt als Zweifel an der Vollkommenheit der Welt und der Weisheit Rurs. Der Schöpfer hat kein Stückwerk geschaffen, das Nachbesserungen durch Wunder benötigt. Zwar gibt es Ereignisse, die den Sterblichen wie Wunder erscheinen, doch sie kündigen von keinem spontanen Eingreifen, sondern der Entfaltung eines lange gehegten Planes – und dies gilt selbst (und gerade) für besonders spektakuläre Ereignisse.

Irdisch gesprochen: 'Wunder' im Rur-und-Gror-Glauben sind reiner Meisterentscheid. Feste Mirakel- oder Liturgiewirkungen kommen nicht vor.

Dennoch gibt es Gebete, doch haben diese mehr starke Ähnlichkeiten mit Familientratsch. Man ist nicht so vermessen, die zwölf Geschwister zum Eingreifen aufzufordern oder sie gar zu bitten, unbotmäßig in die Ordnung der Welt einzugreifen. Aber man kann versuchen, sie auf etwas hinzuweisen, was ihnen vielleicht bei all ihren Mühen entgangen ist.

HEILIGE ORTE UND ZEREMONIEN

Der ganze Weltendiskus ist als Schöpfung Rurs ein heiliger Ort. Eine besondere Bedeutung kommt jedoch der Stadt Boran zu, denn jenen Ort soll Gror als erstes sehen, wenn er das Geschenk freudig empfängt.

Der bekannteste religiöse Brauch Maraskans ist die **Diskusstafette** zum maraskanischen Neujahrstag am 19. Rondra, die auf die Besiedlung der Beni Rurech zurückgeht. Vor der Besetzung verlief sie zwischen Tuzak und Boran, eine Strecke, die zum Neujahrstag 1034 BF wieder aufgenommen wurde.

Am Anfang und am Ende eines jeden Halbjahres tragen die Hochgeschwister die **Großen Preisungen** vor, höchst emotionale Gebete von bildgewaltiger Sprache. Kleinere Preisungen finden zu anderen, oft regionalen Anlässen statt und weisen meist Lehr- und Beispielcharakter auf. Ansonsten zieht der *Wissende* die freie Unterhaltung mit den zwölf Geschwistern vor.

FREVEL UND MORAL

»Kann eine Fliege den Berg beleidigen oder ein Säugling seine Eltern? Wer die Gaben Rurs schmährt, bestraft sich selbst, wer sie missbraucht, ebenfalls.«

—Lehre der maraskanischen Priesterschaft

Die Konzepte von Frevel und kirchlicher Strafe sind dem Glauben fremd. Es ist nicht möglich, die Götter zu beleidigen – wohl aber die Gläubigen. Der *Zorn der Gläubigen* ist nichts Lenkbares und kann völlig unerwartet hervorbrechen. Was mal nur mitleidiges Kopfschütteln auslöst, mag das nächste Mal ernste Folgen haben.

Sollte die sanft leitende Priesterschaft einmal einen Schritt unternehmen, der einer Bestrafung für Frevel gleichkommt, so ist dieser von erbarmungsloser Härte. So wurde gleich nach der Invasion Tobriens jeder namentlich bekannte *Haffaja* öffentlich als nicht mehr der Schöpfung Rurs zugehörig erklärt. Das bedeutete eine Gleichstellung der Betroffenen mit den Wesen des *Äthrajins*, sprich: den Dämonen.



DIE PRIESTERSCHAFT DER ZWILLINGE

»Wir sind eine große Familie und ein Volk von Kindern. Unsere Priester sind unsere Eltern und Lehrer, die wir achten und lieben.«

—Keideran Labharion der Schüler,
reisender Philosoph und Magier, 1030 BF

Die Priesterschaft der Zwillinge besitzt die mit Abstand größte Macht in der maraskanischen Kultur. Zu ihren Geheimnissen gehört, dass sie fast nie eingesetzt wurde. Denn seit jeher ist der Standpunkt der Priesterschaft: Wir sind die Lehrenden, nicht die Herrschenden. Wenn die Priesterschaft wirklich einmal Stellung bezieht, erbt die maraskanische Kultur.

Die Priesterschaft kennt keine zentrale Führung, die von einer Person oder einer Institution ausgeht. Wohl aber können einzelne herausragende Persönlichkeiten wie in der Gegenwart *Milhibethjida die Kindliche* oder *Viderasab die Kupferne* weitreichenden Einfluss haben. Ansonsten steht aber der jeweilige Tempel im Mittelpunkt einer Glaubensgemeinschaft.

Die Kirche besteht im Wesentlichen aus *Tempel-* und aus *Wanderpriestern*, die man auch als 'Geist' und 'Muskeln' des Glaubens bezeichnen kann.

Innerhalb der **Tempelpriesterschaft** gibt es drei Ränge: *Novizen*, *Priester* und das dem jeweiligen Tempel vorstehende Paar der Hochgeschwister, die als *Hoher Bruder* oder *Hohe Schwester* angesprochen werden.

Sie genießen das Ansehen lebender Heiliger und man erwartet, dass sie ihren Tempel nie verlassen. Der Ursprung dieses Gebots ist in Vergessenheit geraten, doch die Hochgeschwister halten sich daran – und der Anblick einer Hohen Bruderschwester außerhalb der Tempelmauern würde jeden Maraskaner zutiefst verunsichern. Dieses Gebot wurde in der Geschichte erst zweimal gebrochen: während des Verbots des Glaubens unter den *Arethiniden* sowie gleich nach Beginn der Invasion der *Verdamnten*.

Zu den Aufgaben der Tempel gehören die Bewahrung des Glaubens, seine Weiterentwicklung, Schriftdeutung und Entscheidung in Zweifelsfragen, oft auch in ganz alltäglichen Dingen. Die Tempel sind so Horte vielfältigen Wissens. Zudem führt jeder Tempel ein *Buch der Anwesenden* und ein *Buch der Abwesenden*, im wesentlichen Geburts- und Todesregister, gerüchteweise aber auch ein Instrument der Priester-

schaft, Gesetzmäßigkeiten von Tod und Wiedergeburt auf die Spur zu kommen (☉ 223 A). Üblich ist es zudem, dass auch Konvertiten sich als symbolträchtiger Akt der Neugeburt in das *Buch der Anwesenden* eintragen lassen.

Stirbt eines der Hochgeschwister, so lässt das überlebende sein Amt ruhen, bis ein oder zwei Nachfolger berufen sind. Die Führung durch nur ein Hochgeschwister steht außer Frage. Nachfolger werden entweder von außerhalb der Tempelgemeinschaft berufen oder aus ihrer Mitte, im letzteren Fall durch Selbstakklamation, der die Gemeinschaft der Priester zustimmt oder ablehnt.

Die **Wanderpriesterschaft** entstand unter der Herrschaft der *Arethiniden*, als die *Priesterkaiser* die *Rur-* und *Gror-Tempel* schließen und die Priester verfolgen ließen. Die Ausbildung der *Wanderpriester* findet zwar in den Tempeln statt, doch es steht ihnen danach frei, ob sie überhaupt zurückkehren wollen.

Meist sind sie ständig unterwegs. Sie lehren zwar den Glauben, verbreiten aber hauptsächlich Wissen und Fertigkeiten, weswegen viele von ihnen profunde Handwerker sind. Nicht jeder führt dieses anstrengende Leben bis zu seinem Tod, sondern lässt sich meist vorher nieder und wird Teil einer Dorfgemeinschaft.

Daneben gibt es noch meist von ehemaligen *Wanderpriestern* gegründete **Klostergemeinschaften** und **Eremitagen**, die gerne von den Bewohnern der Umgebung um Rat aufgesucht werden.

GEWANDUNG DER PRIESTER

Die *Tempelpriester* tragen den *Qaft*, ein kleidartiges Gewand mit ausgepolsterten Schultern in Gelb und Purpur und meist reich verziert. Die *Hochgeschwister* zusätzlich noch die *Gapuzza*, eine mit Holzplättchen besetzte, an einen Helm erinnernde Lederhaube. Das Gewand der *Wanderpriester* ähnelt dem *Qaft*, jedoch

ist seine Schulterpartie weniger ausgeprägt und der Schnitt stundenglasförmig. Das Besondere ist seine Färbung: Schmalste Streifen in komplementären Farben lassen den Stoff aus der Nähe bunt schillernd erscheinen, aus der Ferne jedoch verwaschen grau.

DIE HEILIGEN ROLLEN

Die *Heiligen Rollen der Beni Rurech* sind die wichtigste Schrift des Glaubens. Sie sollen angeblich um 2000 v.BF niedergelegt worden sein, gehen aber auf viel ältere, mündliche Überlieferungen zurück und wurden während der Wanderung der *Beni Rurech* vor tausend Jahren fortgeschrieben. Sie sind in mehrere hundert *Draijsche* unterschiedlicher Länge unterteilt. Mancher *Draijsch* scheint für jeden verständlich, der des (*Ur-*)*Tulamida* oder *Ruuz* mächtig ist, andere bestehen nur aus Symbolen, Zeichnungen, Berechnungen oder sind in anderen Sprachen oder Geheimschriften verfasst. Und häufig kommt mehreres zusammen.





Daher ist es kaum verwunderlich, dass die Priesterschaft im Studium der Heiligen Rollen Verfahren zur Deutung und Entschlüsselung entwickelt haben, die so genannten *Grorithmen*. Manche Grorithmen beruhen auf der Silbentauschung, die mitunter zu neuen, verständlichen Texten führen, teilweise in derselben Sprache, teilweise in scheinbar willkürlich anderen und zum Teil in Sprachen, die die Beni Rurech gar nicht gekannt haben können. Diese neuen Texte haben im Allgemeinen prophetischen Charakter oder sind Handlungsanweisungen, deren Sinnhaftigkeit jedoch flüchtig ist.

»Ich sage: In den Rollen sind keine Prophezeiungen niedergeschrieben. Ich sage: Vieles darin ist bedeutungslos vor seiner Zeit, doch kommt die Zeit, fügt sich zusammen, was zuvor unpaar. Ich sage: Daran, dass wir diese Prophezeiungen deuten können, erkennen wir, dass ihre Zeit gekommen ist. Denn: Sie sind keine Weissagungen, sie sind Rätsel. Sie sind Proto-Antworten, die auf ihre Frage warten.«

—Zaboron von Andalkan, Spekulation und Scharlatanerie, vermutlich um 660 BF

Davon ab enthalten die Heiligen Rollen vor allem die Lehre des Rur-und-Gror-Glaubens. Als historisches Dokument, vor allem über die Wanderungen der Beni Rurech, sind sie jedoch kaum zu gebrauchen. Die ursprünglichen Heiligen Rollen galten seit der Priesterkaiserzeit als verschollen und wurden erst 1014 BF wiederentdeckt. Doch auch die zahlreichen, oft fehlerhaften und unvollständigen Abschriften der Zwischenzeit sind ein wichtiges Forschungsgebiet für die Priesterschaft.

SEKTEP UND DENKSCHULEP

Rur liebt die Vielfalt – und so halten es die Maraskaner auch mit ihrem Glauben. Es gibt eine Unzahl an Denkschulen, die oft über den Einflussbereich eines Tempels nicht hinausreichen. Meist gewichten sie einen bestimmten Aspekt des Glaubens besonders oder haben sich der maraskanischen Zahlenmystik verschrieben, die auf der heiligen Zwei und ihren Potenzen fußt. Der Zahlenmystik entspringende Sekten beschäftigen sich vor allem mit der tatsächlichen Anzahl der Diener Rurs, da die Zahl Zwölf nicht durch ihren Glauben zu begründen ist. Manche Sekten spekulieren über 'nicht offenbare Diener Rurs' (so dass es in Wirklichkeit eigentlich sechzehn Geschwister sind), viel bedeutender sind jedoch jene, die vermuten, es gebe nur acht Geschwister, und daher zwei oder mehr Geschwister als Ausprägung einer Gottheit sehen.

Eine solche Denkschule sind die **Richter**, die ihren Stammsitz im Festumer Exilantenviertel haben und Praios und Phex als zwei Gesichter einer Gottheit sehen, die die Gerechtigkeit im Glanz des Tages wie im Schatten der Nacht fördert. Die berüchtigten **Zaboroniten** hingegen gingen von einer Identität Borons und Tsas aus, wandelten sich jedoch zu einer radikalen Mördergruppe, die jeden ermordeten, der ihrer Meinung nach zur Verminderung der Schönheit der Welt beitrug (☞ 223 D). Aus einer Abspaltung der Zaboroniten ging die **Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas** hervor, heute weniger religiöse Denkschule als geheimer Meuchlerorden (☞ 227 A).

Die **Gemeinschaft der Eukolizana** lehrt, dass alle offensichtliche Schönheit nur Abglanz ist und die größere Schönheit nur durch Geduld und genaue Beobachtung zu erkennen ist. Seit

dem Untergang des Königreiches haben sich die Mitglieder dem Studium der Maraske verschrieben.

Die kleine Sekte der **Garasabayad Barmherzigkeit** lehrt, dass auch der Gülden Geflügelte Teil der Schöpfung ist und diese eines Tages anerkennen wird, um sich ihr reuig zu unterwerfen (☞ 223 E).

Inspiziert durch *Mahabjida die Ewigjunge* (siehe Seite 168) hat sich die Gemeinschaft der **Zeugen der Schönheit** gebildet, die gerade in den besetzten Landstrichen an die Schönheit der Welt gemahnt und Hoffnung spenden will.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DES GLAUBENS

Milhibethjida die Kindliche (siehe Seite 167) wurde im Alter von acht Jahren Hohe Schwester Tuzaks, gilt als Wunderkind des Glaubens und aktivste Kraft im Kampf um Maraskan. Während der greise Hohe Bruder **Frumojai** (*948 BF) nun in Asboran weilt, ist Milhibethjida oft auf der Insel unterwegs.

Die Zwillinge **Darjin** und **Otajin** (siehe Seite 173) sind die Hochgeschwister von Sinoda und von den Ansichten der Eukolizana beeinflusst. Sie haben die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen. Die beiden Greise behindern in ihrer umständlichen Langsamkeit mittlerweile die Abläufe im Tempel, sind aber nicht bereit, das Amt abzugeben. **Zajida** und **Zadisab** (siehe Seite 181) standen dem Tempel Jergans vor und sind nach langem Aufenthalt im Dschungel Schwarzmaraskans nun die Hochgeschwister Tuzaks.

Dem Tempel in der heiligen Stadt Boran stehen seit 1033 BF die Hochgeschwister **Viderasab die Kupferne** (siehe Seite 185) und **Frumold aus Sinoda** (siehe Seite 185) vor.

Die Khunchomer Hochgeschwister **Kardin** und **Garumin** (*993 BF) werden wegen ihres Hangs zu (als tulamidisch geltendem) geheimnisvollem Auftreten die 'tulamidischen Brüder' genannt. Der Festumer Tempel kennt als einziger gleich vier Hochgeschwister: **Nitor**, **Folnor** (*um 975 BF), **Emirasab** (*978 BF) und **Bardojian** (*968 BF). Die letzten beiden sind zudem die geistigen Führer der Richtersekte.

Ein Volk von Dorfbewohnern – Das Wesen des Maraskaners

»Was seid ihr Maraskaner eigentlich: Weise oder Wilde?« – »Beides.«
—aus einem Gespräch des Fasarer Kriegers Rashid mit seinem Freund Scheijian

Entgegen anderslautender Behauptungen kann man mit Maraskanern gut auskommen, vor allem, wenn man Gespräche über die Welt und die Götter vermeidet. Denn hier hat der Maraskaner immer Recht. Andererseits wird es aber auch nicht zu Streitgesprächen oder Bekehrungsversuchen kommen, denn der Maraskaner muss nicht beweisen, dass er Recht hat – er weiß es. Jeder von ihnen weiß es. Ihre Haltung zeigt sich in dieser Hinsicht in sanftem bis bitterem Spott, unablässigen (aber gut gemeinten) Verbesserungen und zu Weißglut treibender Herablassung – ganz so, als würden sie ein unmündiges Kind belehren. Auf *Fremdijis* wirken die Maraskaner – die sich mitunter selbst als *die Wissenden* bezeichnen – daher oft arrogant, belehrend und bevormundend. Diese Eigenart gehört zum maraskanischen Wesen, macht es aber nicht als einziges aus.



Die Maraskaner sind ein geselliges und geschwätziges Volk von Dorfbewohnern. Einzelgänger sind ihnen suspekt. Sie leben ihr ganzes Leben in der Gemeinschaft, die für sie eine große Familie ist. Dieser Wesenszug macht auch nicht vor Fremden halt, die dies zu spüren bekommen, indem ihnen hemmungslos (auch persönliche) Fragen gestellt oder gut gemeinte Ratschläge erteilt werden. Die Grenze zwischen offener Gastfreundschaft und kindlicher Neugier ist sehr unscharf. Auch in der Fremde legt der Maraskaner diese Eigenart nicht ab, sehnt er sich doch in seinem Herzen nach einer Familie und Gemeinschaft. Daher ist es letztlich auch ungemein schwer, es sich wirklich mit einem Maraskaner zu verscherzen, denn in vielerlei Hinsicht ist er nachsichtiger, als man es ihm nachsagt. Hat man jedoch jegliches Wohlwollen verspielt, muss nicht einmal blinder Hass die Folge sein, viel eher wird man zu einer Person, die niemanden mehr interessiert.

Dennoch schlägt noch ein anderes Herz in der maraskanischen Brust, ein wildes und zorniges. Es gibt kaum ein anderes Volk, das mit der gleichen Hingabe seine Herrscher tötet, und die Geschichte Maraskans ist auch eine der blutigen Umstürze. Vielleicht ist es ein Erbe der barbarischen Ahnen der Maraskaner, das sich in ihnen erhalten hat, doch es gehört zu diesem Volk ebenso wie die Nachsicht, die Sehnsucht nach der Gemeinschaft und die tiefeschürfenden Gedanken über die Schönheit der Welt.

DER KLADJ

Kladj ist ein maraskanisches Lebensgefühl. In einem Land, in dem die Gemeinschaften oft viele Tagesreisen weit auseinander liegen und durch einen tödlichen Dschungel getrennt sind, prägt der *Kladj* das Gefühl einer gemeinsamen Identität. Wer eine maraskanische Familie besucht, von dem wird erwartet, dass er irgendetwas ausgiebig zu berichten hat, ebenso, dass er mit Neugier und Begeisterung lauscht, was man ihm zu erzählen hat. Dabei muss *Kladj* für den Zuhörenden nichts Neues beinhalten. So wie es spannend ist, Neues zu erfahren, ist es auch beruhigend zu hören, wie vieles doch beim Alten geblieben ist. *Kladj* muss auch nicht zwingend die Wahrheit verkünden, denn Ausschmückungen machen bekanntlich jede Geschichte interessanter. *Kladj* verbreitet man nicht nur unter Freunden und Bekannten, sondern auch an fremden Orten, um sich als Teil einer großen Gemeinschaft zu zeigen und zu erfahren.

Zudem ist der *Kladj* nach wie vor das wirkungsvollste Mittel, um Informationen zu verbreiten – und die Geschwindigkeit, mit der sich dies vollzieht, ist verblüffend und lässt manchmal an das Wunder einer *Göttlichen Verständigung* denken. Die Maraskaner sind davon überzeugt, dass jede Nachricht, die man jemandem zukommen lassen möchte, über den *Kladj* ihr Ziel erreichen wird, auch wenn man gerade nicht weiß, wo der Empfänger sich aufhält. Daher ist es üblich, Reisenden Botschaften und (selbst familiäre) Neuigkeiten für selbst weit entfernte Verwandte und Freunde mitzugeben.

Wider Erwarten sind Maraskaner bei aller offensichtlicher Geschwätzigkeit durchaus fähig, Geheimnisse zu wahren, jedoch nicht durch Schweigen, sondern den Rückgriff auf das Spracherbe ihrer Vorfahren und die Vieldeutigkeit von Worten im maraskanischen Dialekt, so dass manche Botschaften für Unkundige rätselhaft bleiben, dem Kundigen sich jedoch vollständig entfalten.

FAMILIE UND LEBENSWEG

»Wir sind eine glückliche Familie, denn wir sind viele.«
—häufig gehörter Ausspruch

Maraskanische Familien sind nicht nur wegen ihres beachtlichen Kinderreichtums groß. Das Bedürfnis nach Gemeinschaft führt dazu, dass oft drei oder vier Generationen unter einem Dach wohnen oder dass man den lieben Vetter aus dem Nachbardorf – oder einen andernorts vertriebenen Verwandten – dauerhaft bei sich aufnimmt. Die Wohntürme in den Städten waren ursprünglich reine Sippentürme und auch auf dem Land kennt man wuchernde Gebilde, weil lieber ein bestehendes Haus erweitert wird, als Verwandte in ein neu gebautes auszuquartieren.

Die Einstellung, dass eine große Familie Glück bedeutet, hat auf Maraskan zu einem **Adoptionsbrauch** geführt, der in diesem Ausmaß in Aventurien seinesgleichen sucht. Es gibt keine Vollwaisen, schon gar nicht streunende Kinder, wie sie an anderen Orten zu beklagen sind. In der Regel finden Kinder, die ihre Eltern verloren haben, umgehend neue. Nutznießer des Adoptionsbrauches sind nicht nur die Waisen, sondern auch Paare, denen, durch Unfruchtbarkeit oder weil sie das gleiche Geschlecht haben, eigene Kinder verwehrt sind. Sprechen Maraskaner von ihren Müttern oder ihren Vätern, so ist das wörtlich gemeint, denn sie haben dann einfach zwei.

Adoptierte Kinder stehen leiblichen Kindern in nichts nach. Im Adel kann Adoption sogar stärker wiegen als das Erstgeburtsrecht, was sich nicht selten als problematisch erweist, wie man sich denken kann.

Adoption ist nicht zwangsläufig an Kindheit und Alter gebunden. Zwar ist es üblich, dass die Adoptierenden älter sind als das Adoptivkind, doch verhält es sich mitunter auch andersherum.

DER KREIS GEHEN

Maraskanische Eheschließungen sind keine Gelöbnisse unter den Augen der Götter, sondern Erklärungen gegenüber der Gemeinschaft, weswegen beim gemeinen Volk üblicherweise das Beisein eines Priesters nicht zwingend notwendig ist (wohingegen der Adel, vor allem im Norden Maraskans, ungern auf einen Priester der Zwillinge verzichtet).

Ehen können auf Maraskan auch zwischen Angehörigen des gleichen Geschlechts geschlossen werden. Unter den Augen der Gemeinschaft schreitet das Brautpaar zusammen einen Kreis ab und sagt dabei die *Acht Regeln einer Harmonischen Ehe* auf. Je nach Region werden die Acht Regeln entweder abwechselnd von den Brautleuten gesprochen oder von dem Partner, der den Antrag machte, vorgesprochen und von dem anderen wiederholt. Zur Trauung lädt man nicht, sondern vertraut dem *Kladj*. Jeder, der von dem bevorstehenden Ereignis erfährt, geht davon aus, geladen zu sein, Fremde eingeschlossen. Die Gäste treiben gerne mit dem Paar ihren Schabernack, wovon der gefürchtete *die Speisung* ist. Hierbei werden den Brautleuten kleine Pastetchen von – selbst für maraskanische Begriffe – außerordentlicher Schärfe oder Süße verabreicht sowie abwechselnd saure, süße und bittere Getränke. Dadurch sollen die Frischvermählten daran erinnert werden, dass ihre Partnerschaft nicht nur süße Zeiten bereithalten wird.





BEGRÄBNISRITUALE

Das maraskanische Boronsrad ist nicht zerbrochen: Der Tod steht im Zeichen der Wiedergeburt. Dies spiegelt sich auch in den maraskanischen Begräbnisritualen wider. Der Leichnam des Verblichenen wird auf eine Bahre gelegt und über und über mit Blüten bedeckt, bevorzugt denen des Jiranstrauches. Anschließend wird er oft mehrmals durch das gesamte Stadtviertel oder Dorf getragen, damit die Angehörigen und Umstehenden den Tod bezeugen können. Jene, die dem Trauerzug folgen, rufen dabei laut: *„Seht her, unsere Bruderschwester ist gegangen, seht alle her, er / sie weilt nicht mehr bei uns!“* Wer den oder die Verstorbene betrachtet, bestätigt: *„Ja, er / sie ist wirklich weg!“* Niemals wird während eines Trauerzuges gesagt, der Verblichene sei tot. Es heißt: *„er / sie ist weg“*, *„gegangen“* oder *„unterwegs“*. Jeder, der dem Zug begegnet, kann ihn in der Absicht aufhalten, das Ableben des Verstorbenen zu bestätigen, wodurch diese Trauerzüge sehr lange dauern können.

Auf das Herzeigen der Toten wird nur dann verzichtet, wenn der Leichnam keinen sonderlich schönen Anblick mehr bietet, und selbst dann nur ungern. Denn obwohl der Verzicht hierauf gar nicht so selten ist, kann er schnell zu dem Gerücht führen, der/die Verstorbene sei nur im herkömmlichen Sinne abwesend.

Wichtiger als das Bezeugen des Todes ist das Erteilen der *Sechzehn Guten Ratschläge* und das Stellen der *Sechzehn Forderungen*. Obwohl es für beides neutrale Formulierungen gibt, die jeder verwenden kann, sind die Ratschläge und Forderungen üblicherweise denen vorbehalten, die dem Toten nahe standen oder ihm etwas zu sagen haben (das schließt mitunter persönliche Feinde mit ein). Ratschläge und Forderungen werden – wenn ein Tempel in der Nähe ist – in der so genannten *Halle des Vollzogenen Aufbruchs* beziehungsweise *der Bevorstehenden Ankunft* geäußert.

Die *Sechzehn Ratschläge* drücken aus, was der eben Verstorbene nach Meinung dessen, der sie erteilt, im künftigen Leben anders machen sollte. Hierbei können leicht die Schranken der Pietät überschritten werden, wobei die *Sechzehn Forderungen* noch weiter gehen und beinahe jede Art von Forderung gestatten.

Maraskanische Begräbnisstätten liegen in deutlichem Abstand zu den Siedlungen. Sie sind völlig schlicht, und weder Stelen noch Gedenkbretter weisen auf die dort Ruhenden hin. Mitunter wurden die Toten noch nicht einmal begraben, sondern nur im Gras oder in Mulden abgelegt. Man ehrt zwar das Andenken der nicht mehr Gegenwärtigen, aber ihre Körper waren nur eine Leihgabe Tsas, die die junge Schwester nun für ihre anderen Geschöpfe zurückgefordert hat.

Grüfte findet man nur gelegentlich und meist im Norden der Insel. Sie sind Zeugnis derjenigen, die nicht dem Rur-und-Gror-Glauben angehören, und in der Regel seit Jahrhunderten nicht mehr in Gebrauch.

SPRECHZA MARASKANI? – SPRACHE UND ПAMEП

Das heutige *Maraskani* als Dialekt des Garethi ist eine Sprache der Kompromisse, die ihren Ursprung in Missverständnissen, Verballhornungen und Zugeständnissen hat, mit denen sich die beiden Volksgruppen der Beni Rurech und der Beni Reich konfrontiert sahen. Das Maraskani entstammt ebenso dem Garethi wie dem Tulamidyä und dem mittlerweile toten *Ruuz*,

GLOSSAR MARASKANISCHER BEGRIFFE

- As** – Vorsilbe: neu, geheim, gegen; Asboran, As'Haima, Aspyrdagg
- Äthrajin** – das den Weltendiskus umgebende Chaos, Ursprung der Dämonen
- Baruun / Baruuna (Mz. Baruuue / Baruunas)** – Baron / Baronin
- Beni Bornrech** – Maraskaner aus den Exilantensiedlungen
- Bruderlose, der** – der Namenlose
- (d)ad** – Herrschaftsbereich; Garethjadad, Haranydad, Shíkanydad, Wezyrad
- Dharzjinion** – der Dämonenmeister Borbarad
- Dschunkar / Dschunkara (Mz. Dschunkare / Dschunkaras)** – in etwa: Junker / Junkerin
- einzigartig** – etwas Gefährliches, Suspektes
- Fremdiji(s)** – allgemeine Bezeichnung für Nichtmaraskaner
- Gapuzza** – rituelle Haube maraskanischer Priester
- Garethja(s)** – Bezeichnung für Mittelreicher
- Garethjadad** – das Mittelreich
- Haffajas** – die Diener des Fürstkomturs, gleichrangig mit niederen Dämonen
- Haran / Harani (Mz. Harans / Haranis)** – in etwa: Graf / Gräfin
- Hässlich(e)** – alles der Schöpfung Schädliche; Dämonisches
- Ka** – vorangestellt: wirkt verkleinernd; Ka'Shík, Ka'Wezyrad ('kleiner Beamter') / hintangestellt: drückt Zweifel aus
- Ka'Shík** – Schultheiß
- Kladj** – mehr als Klatsch, ein Lebensgefühl
- Qaft** – rituelles Gewand maraskanischer Priester
- Schkribzad(a)** – 'Herrscher(in) des Wortes', Dichter
- Shíkanydad** – 'schwieriges Gebiet / schwieriger Herrschaftsbereich'; Begriff aus der Frühzeit des alten maraskanischen Königreiches, am ehesten mit einer Markgrafschaft zu vergleichen
- Tavern'uuzak** – 'mehr als eine Taverne', eine Herberge
- Tetrarch** – früher Ehrentitel des Harans von Boran mit Ursprung in der Wanderschaft der Beni Rurech; heute weltlicher Herrscher mit religiöser Legitimation, jedoch ohne politische Ambition
- Ungeschaffene** – Dämonen
- vierfach gesegnet** – jemand mit vielen Kindern / Fähigkeiten
- Uuz** – Steigerungssilbe; uuz'größer ('noch größer')
- Uzat** – bedeutet meist etwas Kämpferisches; Rur'Uzat, Uzatdadim (bewaffnete Milizen)
- Vinzak** – Vinsalt
- Wezyrad / Wezyrada (Mz. Wezyradim / Wezyradayim)** – Berater des Herrschers; Wesir, Minister
- Wissende** – Selbstbezeichnung der Maraskaner in Glaubensfragen
- Zh'arr** – ein stark gesüßter Tee



dem Ferkinadialekt der Beni Rurech, der neben den üblichen drei Geschlechtern – männlich, weiblich, sächlich – auch ein viertes, zwittriges Sowohl-als-auch kannte.

Das Maraskani kennt für Vieles *fast* gleichlautende und *fast* das Gleiche bedeutende Wörter. Viel kennzeichnender ist aber das Schließen von Kompromissen, ein sprachliches Konzept, das bis in die heutige Zeit angewendet wird. Wo immer sich sprachliche Eigenheiten zu sehr unterschieden, wurde das jeweils andere Konzept übernommen, jedoch nur soweit wie nötig: Ruuz kennt etwa die Begriffe ‘Held/Heldin’ nur in der Mehrzahl ‘Zhira’. Deshalb ist im Maraskani die Mehrzahl von ‘der Held’ und ‘die Heldin’ gleich: die *Sira*. Als weiteres Beispiel können die Begriffe *Haimamutter* (für ‘Erzählerin’) und *Haimavater* (für ‘Erzähler’) dienen.

Die oft schwer zugängliche Abgeschiedenheit der beiden Völker in einem von Grund auf fremden Land führte sowohl zur Entstehung von Sprachinseln (mit Dialekten, die selbst Maraskaner vor Rätsel stellen) als auch zu einer wild wuchernden Regellosigkeit, die etwa als Mehrzahl von Haran sowohl Harans und Haranim wie auch weniger gebräuchlich Harane erlaubt.

Jahrhundertlang war das Maraskani die verachtete Sprache der Gemeinen. Wer etwas zu sagen hatte, sprach im Norden Garethi und im Süden Tulamidya. Erst im maraskanischen Königreich änderte sich dies unter König Dajin VII. während der *Gartenbewegung*, die vor allem von den Buskuren getragen wurde und zur Durchsetzung des Maraskani als Landessprache führte. Dennoch wurden auch danach – etwa bis zur Erfindung der Druckerpresse – Schriftstücke vor allem in Garethi oder Tulamidya verfasst, da Maraskani als zu schwierig galt, um es als Schriftsprache zu verwenden.

МАРАСКАНИСЧЕ ПАМЕП

»Es ist ein maraskanisches Bedürfnis, fremde Namen den eigenen Gepflogenheiten anzupassen.«

—Emer, kaiserliche Soldatin

Wie die Sprache sind auch die maraskanischen Namen Ergebnis gewisser sprachlicher Kompromisse. Die **Vornamen** werden fast sämtlich von garethischen oder tulamidischen Namen abgeleitet und mit einer neuen Endung versehen. Von diesen Endungen gibt es äußerst wenige, was maraskanische Namen sehr ähnlich klingen lässt. Ausnahmen von dieser Handhabe sind sehr selten.

Die Endung legt zudem das Geschlecht fest, wodurch es keine typisch weiblichen oder männlichen Vornamen gibt, sondern die weibliche oder männliche *Form* eines Namens.

Familiennamen sind auf Maraskan zwar bekannt, werden in der Regel aber nicht benutzt. Auch sie stammen entweder unverändert aus dem Garethischen oder von ehemaligen tulamidischen Beinamen ab, die meist um die Endsilben *-jjar* oder *-ja(a)r* erweitert wurden.

Statt eines Nachnamens wird, so nötig, der Herkunftsort angehängt. Dies geschieht mit der Verknüpfung ‘von’, so dass der Name *Dajin von Tuzak* allein noch keinen Aufschluss darüber gibt, ob sein Träger ein Tuzaker Schuster ist oder der Tetrarch von Boran.

Die Weigerung, die vorhandenen Familiennamen zu verwenden, geht so weit, dass Maraskaner eher die halbe Lebensge-

schichte einer Person erzählen würden, als den ungebräuchlichen Nachnamen zu benutzen. Auch kommt es gelegentlich zur Verwendung von **Beinamen**, um eine Person zu beschreiben, zum Beispiel *Dejida die Samtene* oder *Denderan der Verlässliche*.

Männliche Endungen

-eran, -oran, -jian (sprich: (d)schan), -jin (sprich: (d)schin), -mold, -ziber, -rech (nur dann, wenn der Ursprungsname auf -rik endet)

Weibliche Endungen

-jid, -jida, -sab(u), -yscha

Männliche Vornamen

Adrejin, Aldifriedjian, Alrech, Bardojian, Brindjian, Cuijlin, Da(r)jin, Denderan, Dju(r)mold, Djurjin, Dschindziber, Elgoran, Endijian, Ephrajin, Feliziber, F(e)ruziber, Frumojai, Frumold, Ganrijian, Garalor, Garamold, Gerbaldjian, Hadijian, Halijian, Jemeljian, Keideran/Keideran, Korasmold, Lirobaljin, Marajian, Marjiamold, Maurech, Mujiajian, Mulziber, Ornibijian, Perjin, Rurech, Scheideran, Vegsziber, Welfmold, Xanderan, Zendijin

Weibliche Vornamen

Achtevsabu, Alryscha, Boronjid(a), Brinjid(a), Cassimasab, Debrasab, Delilahsab, Denderajida, Duchenijida, Elgojid(a), Emirasab, Firrejid(a), Garasab, Hjelgirasab, Hesindasab, Idrajid, Ishajid, Jamilhajida, Karhimasab, Madahajida, Milhibethjida, Mylenjid(a), Nedimajida, Phelicijida, Rahjajid(a), Ramelusab, Rondrasab, Rurasab, Rurijid(a), Ruryscha, Sefirajid(a), Sulabethjid(a), Sumujid(a), Trusneljid(a), Umracijid(a), Videracijid(a), Xanjid(a), Yasindacijid(a), Zadisab, Zajid(a)

STREIT SUCHEN UND FINDEN

Die Maraskaner haben eine Streitkultur entwickelt, die jene Almadras bei weitem übertrifft. Tadelnder Spott, gegenseitiges Neckeln und in für *Fremdijis* kaum verständliche Formulierungen verpackte Beleidigungen sind ein regelrechter Volkssport, mit dem der Maraskaner seinen Geist schärft.

Dabei ist die Methode, seinen Gegenüber als *bruderlos* oder *geschwisterlos* zu bezeichnen, die sicherste Art, einen Streit vom Zaun zu brechen, aber auch schon das Ende eines jeden Streitgesprächs, denn dieser auf Maraskan tödlichen Beleidigung können nur noch Fäuste oder bevorzugt gezückte Waffen als Antwort folgen. Schmähungen auf niedrigerem Niveau finden Sie in dem nachfolgenden Kasten.

Zum Beleidigen von Adligen sind diese Begriffe jedoch weniger tauglich, denn sie sind Ausdruck einer vulgären Besinnung, mit der man sich ins eigene Fleisch schneidet. Stattdessen bemüht man boshafte Unterstellungen, die das Gegenüber der Lächerlichkeit preisgeben und sein Ansehen nachhaltig beschädigen sollen, etwa: *“Was redet Ihr so wirr? Habt Ihr schlecht geschlafen, weil Euer Gemahl sich mal wieder in den Betten seiner*



Gespielinnen herumtrieb, was ich ihm nicht verdenken kann, da ich es an seiner Stelle genauso hielte?“

Sehr beliebt ist es außerdem, über jemanden zu reden, als wäre er gar nicht anwesend – natürlich in einer Lautstärke, dass der andere es in jedem Fall mitbekommen muss.

MARASKANISCHE SCHMÄHBEGRIFFE

Ch'azuul! – Ausruf, wenn man sich über sich selbst ärgert

einzigartig, einzeln – kann ein Lob in sein Gegenteil verkehren; „ein einzigartiger Gedanke“

M(a)'sarrar – übliches Schimpfwort gegenüber jemandem

Moloch'qa – untreue Liebhaberin

Pimpanak – untreuer Liebhaber

Schazak – Beleidigung eines Mitmenschen mit herausfordernden Charakter

Schazakabal – eine himmelschreiende Dummheit mit einer Spur Unflat

-sterer – Silbe, um einschlägige Adjektive des Garethi oder Tulamidya zu maraskanisieren; *dummsterer, blodsterer, yilamdjisterer*

uuz'm(a)ssarrar – beiläufiges Schimpfwort über jemanden, wenn dieser anwesend ist

BUHT UND GEWAGT – KLEIDUNG UND HAARTRACHT

Maraskanische Kleidung ist vor allem sehr bunt und schreckt nicht vor den abenteuerlichsten Farbkombinationen zurück, bevorzugt in komplementären Farben. Maraskans Artenvielfalt schlägt sich auch in einer Vielzahl an Färbemitteln nieder. Die Erfindung des **Stoffdrucks** vor rund zweihundert Jahren bescherte der Insel zudem eine Fülle gemusterter Stoffe, die jedoch hauptsächlich in den Küstenregionen zu finden sind. Die Muster sind entweder rein ornamental oder auch gegenseitlich, können in der Anfertigung – besonders bei Sonderwünschen – jedoch äußerst kostspielig ausfallen.

Der Stil maraskanischer Kleidung ist stark tulamidisch beeinflusst – **Pluderhosen** sind üblich –, wenngleich Besuchern aus dem östlichen Mittelreich speziell bei Jacken und Kitteln bemerkenswerte Ähnlichkeiten zu ihrer heimischen Tracht auffallen dürften. Exemplarisch ist der **Jerganjanker**, eine gerade geschnittene, hüftlange Jacke mit knöchellangen Stoffstreifen am unteren Saum.

Während man an der Küste luftige bis hauchdünne Kleidung aus leichten Stoffen bevorzugt, gibt man sich im Binnenland zugeknöpfter mit weitärmeliger, kragenloser Jacke, vorne geschnürt und bis zur Mitte der Schenkel reichend, darunter Pluderhosen, die kurz unter den Knien gamaschengleich mit Bändern in komplementären Farben umwickelt sind. Maraskanerinnen des einfachen Volkes tragen häufig einen mit der Hose vernähten Rock, der je nach Region spannbreit bis knöchellang sein kann.

Schuhwerk, so überhaupt getragen, findet sich üblicherweise als Strohsandalen. Wohlhabendere Maraskaner auf Reise erkennt man an den **Stiefeln der Reisenden**: Ihre mit Holzleis-

ten verstärkten Schäfte sind beidseitig aufgeschlitzt, so dass Vorder- und Hinterteil auseinanderklaffen. Man kann sie verschnüren, üblicherweise werden sie aber offen getragen.

EINE HAARIGE ANGELEGENHEIT

Maraskanern ist die Vorliebe zu eigen, ihr Haar auf immer neue, abenteuerliche Weise zu frisieren, sei es in Dutzenden kleiner Zöpfchen, verwobenen Stacheln oder dicken Schnecken. Diese Haarkunst ist ein Erbe der Beni Rurech und vor allem bei Maraskanerinnen verbreitet, während Männer dazu neigen, das Haar offen und schmucklos hängen zu lassen. Wenn ein Mann dennoch Haupthaar und Bart verflochten trägt, bringt er damit zum Ausdruck, dass er zum Kriegervolk zählt: Bei den Beni Rurech schmückten sich so die Jäger zu Kriegszeiten und unter Dajin VII. kam diese Tradition unter den Buskuren wieder auf, die später von den Rebellen und heutigen Kriegswezyradim fortgeführt wurde.

EINE FRAGE DES GESCHMACKS – SPEISEN UND TRINKEN

*»Meiner Meinung nach kennen die Maraskaner nur zwei Geschmacksrichtungen, nämlich Schmerz und größeren Schmerz.«
—aus dem Mund eines kaiserlichen Weibels*

Die einheimische Küche hat sich bei zwei Extremen eingependelt: enormer Schärfe und enormer Süße. Maraskaner werden die Einseitigkeit ihrer Kochkunst bestreiten. Üblicherweise ist zu hören, dass sich hinter der vermeintlichen (!) Schärfe eine Fülle von Geschmacksrichtungen verberge.

Das Getreide Maraskans ist der Reis. *Brot und Gebäck* werden fast immer aus Reismehl hergestellt, wobei im Binnenland die Shatakknolle teilweise diese Rolle übernimmt. *Fleisch* stammt hauptsächlich von Schwein, Schaf oder Ziege, da es nur wenige Rinder auf Maraskan gibt. Reisende vermissen oft *Geflügel*. Das liegt nicht daran, dass es keines gäbe, sondern an der Zubereitung, bei der es grundsätzlich in kleine Würfel geschnitten oder gar püriert wird. Überall an der Küste spielen *Efferdsfrüchte* eine wichtige Rolle: Fisch, Muscheln, Krebse, Seespinnen oder gar Malmer. Das erstaunlich zarte Malmerfleisch ist jedoch nicht billig, da der Fang sehr gefährlich ist.

Gerade bei der Zubereitung von Efferdsfrüchten greifen Maraskaner gerne (und oft zu üppig) zu *Konch*. Hauptzutaten der braunen Konchsauce sind Shatakknolle und die Rinde oder die Früchte des Feuerbusches. Letztere schmecken säuerlich, jedoch mit einem gewöhnungsbedürftigen Nachgeschmack.

Der in einer Unzahl von Varianten belegte oder gefüllte *Marasfladen* ist auch außerhalb der Insel bekannt. Weniger die *parfümierten Reispuddings* oder der *Rote Hase*, der seinen Namen durch die Gewürzmischung erhält, mit der er vor der Zubereitung eingerieben wird und die ihm eine knallrote Farbe verleiht. Er ist üblicherweise mit einer Mischung aus Shatak- oder Reisbrei und süßen Früchten gefüllt.

Perzinazakas sind Kaltgerichte, die grundsätzlich ohne Besteck gegessen werden und bei denen jede verwendete Zutat sofort ersichtlich sein muss. Traditionell werden die Pasteten beim Essen zerpfückt und zerkrümelt, was den Eindruck erweckt, als suche der Verzehrende irgendetwas, das nicht in die Speise hineingehört.



Verbreitete **Getränke** der Insel sind Fruchtsäfte und Tees, etwa der *Zh'arr*, ein stark gesüßter, ansonsten ungenießbar bitterer Tee, der aus kleinen Schalen und gerne morgens getrunken wird. *Zh'arr* ist sehr belebend, aber sollte nur in Maßen getrunken werden, da er leicht zu einer Verstimmung des Magens führt.

An geistigen Getränken hat Maraskan eine Reihe schwerer Weine aufzuweisen, von denen der bekannteste das *Tuzaker Drachenblut* ist. Der Zuckerschnaps der Insel – *Offenbarung der Zwillinge* – ist derart weich im Geschmack, dass sich Auswärtige leicht über seine Wirkung täuschen lassen und ihn als recht harmloses Getränk ansehen. *Shatakschnaps* trinkt man bevorzugt im Binnenland. Er ist beinahe geschmacklos, aber unverdünnt von verheerender Wirkung. Der Vollständigkeit halber sei noch ein Getränk erwähnt, das in der Jerganer Gegend als *Bier* bezeichnet wird, aber weder danach aussieht noch danach schmeckt.

Wirtshäuser findet man auf dem Land allenfalls in den größeren Ortschaften, ansonsten ist man auf das Gastrecht angewiesen, wenn man nicht für sich selbst sorgt. In den Städten gibt es *Tavern'uuzaks*, wo man speisen und trinken kann und wo gelegentlich auch Musik oder Tanz zur Unterhaltung geboten werden. Es gibt *Teehäuser*, die ausschließlich zum Teetrinken und geselligen Schwatz aufgesucht werden, sowie *Garüküchen* – üblicherweise unter freiem Himmel –, die zumeist Marasfladen oder Pastetchen anbieten. Schließlich gibt es noch die *Fremdijüküchen*, die sich auf die Ess- und Würzgewohnheiten der *Fremdijis* eingestellt haben, bei Maraskanern jedoch einen erbärmlichen Ruf haben.

WOHNEN UND BAUEN

Der maraskanische Baustil ist vor allem für seine **Wohntürme** bekannt. Sie bestehen aus einem runden Unterbau aus Bruchstein von etwa vier Schritt Höhe und etwas über sieben Schritt Durchmesser. Auf den fensterlosen Unterbau folgen drei bis vier Stockwerke aus Edelholz, jedes etwa rund dreieinhalb Schritt hoch und von quadratischem Grundriss. Der Turm verjüngt sich bis zur Spitze, die von einem geschwungenen Dach gekrönt wird. Die Turmbauten erhalten somit leicht eine Höhe um die 20 Schritt. Üblicherweise verfügt jedes Stockwerk über eine an der Außenseite entlangführende Galerie, auf der sich ein Großteil des häuslichen Lebens abspielt. In Städten wie Jergan oder Boran, wo die Turmbauten mitunter sehr dicht beisammen stehen, wird gerne davon Gebrauch gemacht, Nachbartürme durch Stege zu verbinden. Die Verbindungsstege können leicht abmontiert und gegebenenfalls auf einer anderen Etage wieder angebracht werden, was auch häufig getan wird.

Die Turmbauten sind vor allem ein Kennzeichen maraskanischer Städte, obwohl man sie auch in größeren Ortschaften der Küstenregion findet. Dort befindet sich allerdings der Eingang des Gebäudes meist nicht im Erdgeschoss, sondern in der ersten Etage.

Typisch für das Binnenland sind die kellerlosen maraskanischen **Fachwerkhäuser**, deren Fachwerk mit Matten aus geflochtenem pflanzlichem Material wie Bambusgras, Schilf oder großen Blättern abgedeckt wird, die einen speziellen Geruch verströmen, um Ungeziefer abzuschrecken. Diese Matten

können an vielen Stellen des Hauses mit Schnüren hochgezogen oder mit Stützen ausgestellt werden. Zu beiden Seiten des Eingangsbereiches gibt es eine Veranda, die wie die Galerien der Wohntürme viel benutzt wird. Ebenfalls bemerkenswert ist die zeltartige Dachkonstruktion.

Charakteristisch für den maraskanischen Baustil ist die *doppelte Eingangstür*: In vielen Gegenden wird eine der beiden Türen ausschließlich für das Betreten des Hauses benutzt, die andere für sein Verlassen.

Das maraskanische **Landhaus** ist von vornherein nicht in einzelne Räume aufgeteilt. Das Dach wird im Innern durch Balken abgestützt. Räume entstehen dadurch, dass zwischen die Stützbalken Stoffbahnen gespannt werden oder dass geflochtene Matten als Raumteiler benutzt werden.

Die **Tempelarchitektur** ist eine Weiterentwicklung des Turmbaustils. Der steinerne Unterbau ist stark erweitert und erinnert an einen Diskus. Er beherbergt die kreisrunde *Tempelhalle* mit den Statuen Rurs und Grors, die von einem Ring weiterer Räumlichkeiten umgeben ist. Die Raumaufteilung innerhalb dieses Rings ist zwar flexibel, allerdings wird davon kaum Gebrauch gemacht. Er beherbergt Räume, die allen oder auch nur einigen der Zwölfgeschwister gewidmet sind, sowie Räumlichkeiten der Priester und das Treppenhaus. Dieses führt über das Dach der Tempelhalle zum *Tempelturm*, dessen Gemächer der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind. Das Tempeldach ist begehbar, was von den Hochgeschwistern, die ihre Tempel nicht verlassen dürfen, gerne genutzt wird.

Bei kleineren Tempeln schrumpft der äußere Gemächerring schnell zu einigen Nischen zusammen, und auch vom Tempelturm, der in Tuzak über dreißig Schritt misst, bleibt oft nur ein bescheidenes Türmchen um die zehn Schritt Höhe übrig.

GASTFREIE HÄUSER

Neben *Tavern'uuzaks* bieten viele Privatleute Schlafgelegenheiten an, wobei Verpflegung weder enthalten noch vorgesehen ist. Allerdings sollte man sich hier auf ein Wohnen mit inniger Familienbeteiligung einstellen, denn der Gast gilt als eine Art zahlendes Familienmitglied mit zahlreichen Pflichten.

Da Maraskaner nicht gerne alleine wohnen, wird man Ein- oder Zweibettzimmer in der Regel vergeblich suchen. Sondernwünschen nach einer Einzelunterkunft kommt man nur widerwillig und kopfschüttelnd (sowie zu einem horrenden Preis) nach. Zudem kann man sich schnell verdächtig machen, da man ja offensichtlich etwas zu verbergen hat.

WISSENSCHAFT UND HANDWERK

Die maraskanische Kultur brachte neben der hervorragenden **Schmiedekunst** auch den **Stoff-** und **Buchdruck** hervor. Generell sind die **Schneiderei**, das **Stofffärben** und die **Haarkunst** verbreitete Handwerke. Die Verwertung der reichhaltigen, nicht immer ungefährlichen Gaben des Dschungels kann als eine Wissenschaft für sich angesehen werden.

Die meisten Maraskaner gehen einfachen Handwerken mit vorrangig praktischem Nutzen nach. Jegliche Wissenschaft und Philosophie ist religiös geprägt und daher vorwiegend in der Hand der Priesterschaft, der viele Errungenschaften zu verdanken sind (zumal man nicht vergessen darf, dass gerade die Wanderpriester auch stets gelernte Handwerker sind).



Aus der Zeit der Priesterkaiser, als der Zwillingsglauben verfolgt wurde, stammt die hohe Kunst der Verschlüsselung, von der heute noch nur wenige Menschen außerhalb der Priesterschaft Kenntnis haben. **As'Haimas** (etwa 'verborgene Erzähler') sind für das unwissende Auge nichts weiter als bunte oder schmutzige Tücher, die sich – auf eine bestimmte Weise gefaltet – als überraschend genaue Landkarten erweisen, wenn sie auch eine gewisse Fertigkeit im Rechnen abverlangen. Auch ein **Leg-ga-Leg** ist eine geheime Botschaft. In seiner Urform ist ein Leg-ga-Leg ein Brettchen, in das Holzzäpfchen unterschiedlicher Länge geschlagen sind. Sowohl die Stellung als auch die Länge haben Bedeutung. Aber auch unterschiedliche Nieten in einem Gürtel oder Kerben in einer Hauswand können ein Leg-ga-Leg sein.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Wie vieles andere geht auch die berühmte Schmiedekunst Maraskans auf die Beni Rurech zurück, die die Grundlagen dieses Handwerks von den Angroschim lernten und auf ihrer Wanderung perfektionierten. In den letzten Jahrhunderten haben die Schmiede der Insel einige besondere, teils berühmte Waffen hervorgebracht.

Die wohl bekannteste ist das **Tuzakmesser**, die Kriegerwaffe des maraskanischen Königreiches. Die ursprüngliche maraskanische Form besitzt eine Parierscheibe, die Garethische Variante dagegen einem Parierbogen, wohingegen sich südländische Tuzakmesser durch einen längeren Griff auszeichnen. Als Meuchlerwaffe verschrien ist der **Nachtwind**, der seinen zweifelhaften Ruf dem Umstand verdankt, dass er vor allem bei Streitern unabhängiger Baruune beliebt war, die zur Rebellion neigten. Bei lichtscheuem Gesindel ist auch der **Kettenstab** verbreitet, den man in der Fürstkomturei auch in der Variante des *Drei-Glieder-Stabes* kennt. Letzterer ist auf Grund seiner Dreizahl im Shikanydad verpönt.

Die weitaus häufigste Waffe Maraskans ist jedoch der **Schnitter**. Jede Bauernfamilie verfügt über mindestens eine dieser Klängen am langen Stiel, weshalb der Schnitter auch zur typischen Rebellenwaffe avancierte. Bei den (sehr wenigen) Reitern Maraskans ist ein kurzer **Stoßspeer** gängig, der der tulamidischen Dschadra sehr ähnlich ist.

Als klassische maraskanische Rüstung gilt der **Hartholzarnisch**, auch 'Käferpanzer' genannt, obwohl in der Praxis die viel erschwinglicheren **Lederrüstungen** verbreiteter sind. Beim Hartholzarnisch besteht ein gewisser Teil der Rüstung aus stark harzendem und duftendem

Hölzern, deren genaue Kombination ein streng gehütetes Geheimnis ist und deren Duft möglichst viele der kleinen Plagegeister des Dschungels abhalten soll. Die grellbunte Bemalung, die häufig einem der unzähligen Gifttiere der Insel nachgebildet ist, soll die größeren tierischen Feinde fernhalten.

Die typische Fernwaffe ist der **Diskus**, der es in der Hand eines geübten Werfers mit einem Kurzbogen aufnehmen kann und nicht zuletzt auch wegen seiner religiösen Bedeutung Bögen und Armbrüsten keinen Raum lässt. Neben dem normalen Diskus gibt es den schweren **Kriegsdiskus**. Er wird mit gepanzerter Hand geworfen, denn seine Kante ist rasiermesserscharf.

MAGIE UND HEXENWERK

Die klassische **Gildenmagie** konnte auf Maraskan mit seinen wenigen Zentren und den weit auseinanderliegenden Gemeinschaften nicht richtig Fuß fassen. Von privaten Lehrmeistern abgesehen, fand sie für Jahrhunderte ihre einzige Ausprägung in der *Schule des Wandelbaren zu Tuzak*, die in ihrem Ursprung auf einen Austausch zwischen Schamanismus der Beni Rurech und Spruchzauberei der Beni Reich zurückzuführen war, sich im Laufe der Zeit mit jeder Spektabilität aber stets wandelte und eher eine philosophisch geprägte magische Denkschule als eine wissenschaftliche Institution war.

In ihren letzten Jahren unter Jandon Bluugh legte sie Wert auf den Umgang mit und die Kenntnis der belebten Natur. Sie wurde 1020 BF von Helme Haffax geschlossen und später offiziell aufgelöst. Ihre Nachfolgerin ist die *Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads zu Sinoda*. Auch sie ist weniger wissenschaftlich als philosophisch-praktisch orientiert und ganz der Sache des Überlebens des Shikanydads und des Kampfes gegen die *Haffajas* verschrieben. Auf Grund des maraskanischen Glaubens sind Borbaradianerei, Dämonologie und Nekromantie strengstens verboten.

Die meisten Magiebegabten sind **Magiedilettanten**, deren Fähigkeiten nie oder zu spät entdeckt und nicht ausgebildet wurden.

Ihre Fähigkeiten werden als besondere Gaben Rurs und nur selten – wenn sie sich als Gefahr für die Gemeinschaft erweisen – als Fluch gewertet.





Daneben gibt es auf Maraskan viele **Hexen**, die dem Zirkel der *Rächerinnen Lycosas* angehören, einer mysteriösen Schwesternschaft, deren Begründerin unter den Priesterkaisern in den Folterkellern der Inquisition Unsägliches erleiden musste und deren Seelentiere Vogelspinnen oder andere vielbeinige Wesenheiten sind. Borbarads höchstpersönlicher Versuch, den Hass der Hexen in ihm wohlgefällige Bahnen zu lenken, führte zu heftigen internen Kämpfen und der Zersplitterung in drei Fraktionen: Die kleinste Gruppe, die *Schwestern des Heerbanns*, hält am 'alten Weg' fest, sieht *Garethjas* und *Haffajas* gleichermaßen als Feinde, die Anhänger der Zwillingsgötter als nützliche Idioten und sich selbst als Speerspitze des *Heerbanns der friedlichen Schwestern*. Die größte, die den ursprünglichen Namen beibehalten hat, ist lose mit der Fürstkomturei verbündet und als Kuriere, Späher und Meuchler unterwegs, während die letzte, ebenfalls recht kleine Gruppe der *Töchter des Sif'Srf* von der Skrechu verdorben wurde und einen bizarren Insektenkult betreibt.

In der maraskanischen Fürstkomturei selbst gibt es keine ausbildende Institution, Magier werden hier in einem engen Meister-Schüler-Verhältnis für ihren Einsatz in der Armee ausgebildet, die Schwerpunkte liegen in Dämonologie und Kampfzauberei.

Neben der menschlichen Zauberei sind noch die **Kristallomantanten** der maraskanischen Achaz zu nennen, die ihre Magie vor allem auf die Beeinflussungen von Pflanzen verwenden und darin eine den Elfen gleiche Meisterschaft erreicht haben.

PHILOSOPHIE UND KUNST

Es ist nicht verwunderlich, dass eine Kultur, die in ihrem Glauben derart viele Sekten kennt, auch viele bemerkenswerte Philosophen hervorgebracht hat. Das Sinnieren über die Beschaffenheit der Welt und ihrer Schönheit liegt dem Maraskaner im Blut. Der einflussreichste unter ihnen ist bis heute *Zendajian der Stille* (713–776 BF), der selbst keine Schriften hinterließ, aber dessen Gedanken durch seine Schüler weitergegeben wurden. Er ist der Vordenker der *Gartenbewegung* und prägte den Gedanken, man brauche nicht ausziehen, um die Welt zu begreifen, da man dafür alles in seinem Garten fände. Anhand der Wurzelknolle einer Maraskanzeder bestimmte er den Durchmesser des Weltendiskus' auf 33.000 Meilen.

Sein selbsternannter Nachfolger *Zendajian der Täuscher* (starb 791 BF an einer Fischvergiftung) stellte die These auf, der Blutaar fliege dreihundertmal langsamer als der Weltendiskus. Zu Lebzeiten unterschätzt war *Dschindziber von Cavazoab* (um 740 BF), dessen *Vier Regeln Wahrer Kunst* den Grundstein einer eigenständigen maraskanischen Kunst legten. Hier sollte auch die Priesterin und Präzendajianistin *Anislafjida von Yerschoggy*n (ca. 590 bis 642 BF) genannt werden, die das minimalistische Anislafjida'sche Theater prägte (☞ 224 B).

Die berühmtesten Lehren des *Zaboron von Andalkan* (563–743 BF, beide Daten fraglich) hatten zwei Jahrhunderte blutigen Terrors zur Folge und führten zur Gründung des Zaboroniten (☞ 223 D).

MARASKANISCHE KUNST

»Wahre Kunst drückt die Harmonie der Welt aus.

Wahre Kunst drückt die Gegensätzlichkeit der Dinge aus.

Wahre Kunst ist schlicht wie die Gesetze der Welt.

Wahre Kunst ist rätselhaft wie die Schöpfung Rurs.«

—Die Vier Regeln Wahrer Kunst, *Dschindziber von Cavazoab*, um 740 BF

Das Diktat des Philosophen Dschindziber gilt nach wie vor als Ideal aller Kunstformen der Insel, die ebenso vom Drang zum Erzählen wie der Weigerung, Dauerhaftes zu schaffen, geprägt sind.

Die stark vernachlässigte **Bildhauerei** (bevorzugt mit Alabaster und Holz als Materialien) ist nur selten außerhalb der Tempel zu finden, Denkmäler sind nahezu unbekannt. Weitaus besser bestellt ist es um die Kunst **gemalter oder gewebter Bilder**, die durch starke, erzählende Ornamentik auffällt. Jeder Schnörkel hat eine bestimmte Bedeutung und die Bildinterpretation kann als beinahe eigenständige Kunstform gelten. Das maraskanische Verständnis von Malerei hat aber auch starke Beschränkungen zur Folge: So gelten Schlachtengemälde oder große Menschenansammlungen als nicht realisierbar, da sich kaum Dutzende von Einzelgeschichten in Ornamenten erzählen lassen.

Die berühmten **Intarsienarbeiten**, die Wände und Decken mit unzähligen kleinen und kleinsten, lebensecht nachgebildeten Pflanzen bedecken, gelten nicht als Kunstform, sondern als meditative Übung oder schlicht das Bestreben, Schönes zu fertigen – doch erzählen sie keine Geschichten.

Maraskanische Musik stellt festländische Barden vor unlösbarer Rätsel. Gesang gilt überhaupt nicht als Kunst und kommt ohne viele Worte aus. Wer viele Worte in einem Lied gebraucht, sollte nach Verständnis der Maraskaner lieber gleich Geschichten erzählen. Zwar trällert das Volk munter vor sich hin, doch der Refrain ist meist auch das gesamte Lied.

»Maraskanische Musik ist nichts weiter als tulamidisches Gejaule, aber erheblich monotoner.«

—*Allari, elfische Gauklerin, vor einigen Jahren*

Die Musik der Insel besteht aus schier endlosen Schleifen und Wiederholungen, die – in der Befolgung von Dschindzibers dritter Regel – kaum variiert werden. Die bevorzugten Instrumente sind die *Dabla*, die zwei- oder viersaitige *Marandoline*, das schwermütige *Maracello* sowie die kaum zu beherrschende, vielsaitige *Rajdegga*, die in ihrer Klangfülle eine Orgel übertrifft. Die der Trompete ähnliche *Marumba* wird meist von vielköpfigen Orchestern gespielt und scheinbar grundsätzlich falsch, wodurch Marumbamusik etwas ungeheuer Aufsässiges und Streitlustiges bekommt. Vermutlich ein Grund, warum das aus Jergan stammende Instrument unter den Priesterkaisern fast zwanzig Jahre lang verboten war.

Als edelste der Künste gilt die **Dichtkunst**, bis auf wenige Ausnahmen eine Domäne des Adels. Die bevorzugte Form ist die *Okzurna*, die sich auf vier konstante Endreime in Strophen zu acht Versen beschränkt. Das Reimschema der ersten Strophe ABCDDCBA wird dabei so lange variiert, bis am Schluss die Reimfolge DCBAABCD erreicht ist. Die **Rezitation** nimmt auf Maraskan den Platz ein, der andernorts dem Gesang gebührt.



Maraskanische Rezipitoren tragen nicht einfach Texte vor, sondern gestalten sie mit allen Mitteln, die die menschliche Stimme hergibt. Den Stimmen wird Gewaltiges abverlangt, doch das Ergebnis ist beeindruckend.

Schauspiel und Theater

Die zweifellos beliebteste der Künste ist das Schauspiel. Das **Hohe Theater nach den Vier Regeln** ist dabei reine Form und Symbolik. Die Handlung ist allenfalls zweitrangig und lässt sich meist in einem einzigen Satz zusammenfassen. Für die Zuschauer bedeutet dies keine leichte Unterhaltung, sondern harte Arbeit und ein Vergnügen am Lösen von Rätseln, Ziehen von Analogieschlüssen, befremdlichen Wortspielen und geistiger Schulung im Allgemeinen.

Ganz anders die **Honinger Geschichten**, als Volkstheater seit Jahrhunderten in der maraskanischen Kultur fest verankert. Honinger Geschichten spielen an einem – aus maraskanischer Sicht – exotischen Ort wie etwa dem namensgebenden Honingen, Arivor, Punin, Albenhus oder Wetterhag, die mit den wirklichen Ortschaften nur wenig gemein haben. Die Aufführungen sind stets dramatisch. Es wird viel intrigiert, Geschwister und Familien werden auseinandergerissen und es wimmelt nur so von Geistern, Untoten und Wiedergängern. Mindestens ein Drittel der Figuren sollte im Verlauf des Stückes möglichst gewaltsam zu Tode kommen, die Hälfte ist üblich, mehr ist erstrebenswert. Hinzukommt, dass die Maraskaner kein bedächtig lauschendes Publikum sind, sondern mit Ratschlägen und Einwüfen nicht geizen, wie die Handlung ihrer Auffassung nach angemessen weitergehen sollte. Dies erfordert von den Schauspielern ein hohes Maß an Improvisationsfreude und führt meist zu sehr tollkühnen Wendungen. Zum Abschluss einer gelungenen Aufführung gehört ein ausgedehnter Monolog, üblicherweise von einer der wenigen überlebenden Figuren gesprochen, der leicht ein Fünftel des gesamten Stückes ausmachen kann und dazu dient, verborgene (durch die improvisierten Änderungen notwendig gewordene) Zusammenhänge zu erklären, Schlüsse zu ziehen und allgemein zu belehren.

Der Handlungskern einiger Honinger Geschichten ist seit Jahrhunderten gleich, es gibt aber auch Neudichtungen, und gerne werden fremde Stücke adaptiert, die anschließend nur noch wenig mit dem Original zu tun haben (👁️ 224 A).

Die von Dorf zu Dorf ziehenden Wandertheater führen zudem nicht nur ihre Stücke auf, sondern tragen auch Kladj weiter.

HERRSCHAFT UND RECHT

DAS VERGANGENE KÖNIGREICH MARASKAN

An der Spitze des Königreiches stand der **König** oder die **Königin**. In der feudalen Hierarchie folgten die **Harans/Haranis** (etwa: Grafen/Gräfinnen) – wobei der Jerganer Haran traditionell den Titel **Cherzak** (Herzog) führte –, dann die **Baruune/Baruunas** und unter diesen die **Dschunkaren/Dschunkaras** (etwa: Junker). Zu Beginn des maraskanischen Königreiches kannte man auch noch den Titel des **Shiks** (etwa: Markgraf) für Herrscher über ein schwieriges Gebiet.

Neben diesem von den Beni Reich stammenden Hierarchieverständnis wurde das Königreich aber auch von dem geistigen Erbe der Beni Rurech geprägt, die ein eher unabhängiges Nebeneinander in der Herrschaft pflegten. Neben dem Adel und der Priesterschaft, die sich jedoch stets aus weltlicher Herrschaft heraushielt, waren die **Wezyradim** als Berater der Königs eine weitere Säule der Herrschaft und bildeten einen eigenen, dem Adel gleichgestellten Rang. Die Wezyradim oder Wezyradayim entstammten nicht zwingend dem Adel. Ihre Machtfülle reichte, um selbst Harans und Baruune ihrer Ämter zu entledigen.

Dajin VII. führte als weitere Säule die **Buskure** ein und knüpfte damit an die Tradition der Häuptlingskrieger und -kriegerinnen der Beni Rurech an. Der Kuss und die Backpfeife des Königs machten aus einem Krieger einen Buskur und erhoben ihn in einen (personengebundenen) Adelsstand, der ausschließlich dem König untertan war. Dennoch durften auch diese Königskrieger ohne Angst um Strafe dem König ihre Gefolgschaft verweigern, wenn sie seine Vorstellungen nicht mehr teilten.

Eine Sonderstellung nahmen die **Tetrarchen** ein. Seinen Ursprung hat dieser Titel in der Wanderschaft der Beni Rurech. Auch unter der Herrschaft der Priesterkaiser gab es Tetrarchen, zudem führten die Harans von Boran lange Zeit diesen Titel. Tetrarchen sind weltliche Führer, deren Autorität dem gemeinsamen Glauben entspringt. Mit der Übernahme ihres Amtes gaben Tetrarchen sämtliche weltlichen und persönlichen Ambitionen auf und opferten sie dem Wohl des gläubigen Volkes.

DAS BENISABAYAD

Das durch Prinz *Mulziber* nach dem Fall Borans ausgerufene *Benisabayad* ist die Gemeinschaft aller Maraskaner. Es ist sowohl eine Schutzgemeinschaft der Exilanten als auch treibende Kraft hinter der Rückeroberung besetzter Landstriche in der Heimat. Geführt wird das Benisabayad durch vier Tetrarchen, die nach dem historischen Vorbild ihre weltlichen Ansprüche niederlegten.

Die Aufgabe der heutigen Tetrarchen ist es nicht nur, die Interessen des maraskanischen Volkes zu vertreten, sondern auch, über die Gegenwart hinauszudenken. Zudem haben sie das Recht, Buskure zu ernennen.

DIE VIER TETRARCHEN

- **Mulziber von Jergan** (*975 BF, über 1,80, blonde Locken, dunkelgraue Augen; **Schwarzer Bär 151**), nördlicher Tetrarch, Prinz von Maraskan (ruhend), Erbe der Chertzaks von Jergan (ruhend)
- **Keideran-Dajin von Khunchom** (*952 BF, Glatze, voller, abenteuerlich geflochtener Bart, hellblaue Augen; **Erste Sonne 147**), östlicher Tetrarch, Nachkomme König Dajins II. (ruhend)
- **Eroljida die Scharlachrote** (*982 BF, linke Gesichtshälfte durch ein Flammenmal entstellt; **Efferds Wogen 168**), Seetetrarchin, ehemalige Freibeuterin
- **Dajin von Tuzak** (siehe Seite 185), Glücklicher Tetrarch, Identität lange verborgen, Prinz von Maraskan (ruhend), Erbe der Harans von Boran (ruhend)



DAS SHĪKAPYDAD

Seit Anfang 1022 BF besteht das *Shĭkanydad von Sinoda*, von manchen als Grundstein zur Neuerrichtung des Königreiches gesehen, von anderen als etwas Neues, dessen endgültige Herrschaftsform noch nicht abzusehen ist. In einem wilden Durcheinander und gleichberechtigtem Nebeneinander versammeln sich Adlige wie Kriegs-Wezyradim (als eigenständige Feldherren der Rückeroberung), nur geeint in ihrem Glauben und dem Ziel der Rückeroberung der Insel. Als einzige übergeordnete Instanz existiert der **Alabasterne Rat**, der weniger ein beschlussfähiges Gremium ist als ein Ort, an dem Debatten geführt und zeitweilige Bündnisse geschlossen werden. Hier versammeln sich Adlige, die keine andere Macht als ihren Namen und ihre Herkunft haben, ehemalige Rebellen und verdiente Buskure aus dem einfachen Volk. Den Versammlungen wohnt stets ein Priester bei, um dafür zu sorgen, dass die Wogen nicht zu hoch schlagen.

RECHT UND GESETZ

»Wer Macht hat, hat Recht. Wer größere Macht hat, hat höheres Recht.«

—maraskanischer Sinnspruch

Ein geschriebenes und allgemein verbindliches Recht ist Maraskan seit jeher fremd. Es gibt zwar Bräuche und Gewohnheitsrecht – die schon im nächsten Dorf ganz anders gehandhabt werden können –, über allem steht aber der Wille des lokalen Machthabers, sei er nun Dschunkara, Haran oder Kriegswazyrad.

Dazu gehört auch, dass der Herrschende eine Strafsache nur dann verfolgt und untersuchen lässt, wenn seine eigenen Interessen davon betroffen sind. Ansonsten ist es an dem Betroffenen, beim Herrschenden vorstellig zu werden, das erlittene (vermeintliche) Verbrechen vorzutragen und eine Verfolgung der Angelegenheit zu beantragen.

Im Kern funktioniert die Rechtsprechung in den maraskanischen Städten nicht anders, nur ist die Stadtgarde viel aktiver als ein despotischer Adliger, liegen in ihrem Interesse doch Frieden und Ordnung innerhalb der Stadtmauern, so dass sie viel eher aus eigenem Antrieb mögliche Vergehen untersucht. Bei kleineren und größeren Vergehen obliegt ihrem Kommandanten dann auch die Gerichtsbarkeit, bei Verbrechen dem Herrscher der Stadt (oder seinen Wezyradim).

MARASKANER IM SPIEL

Trotz aller Eigenheiten ihrer Kultur sind auch die Maraskaner ein Volk gewöhnlicher Menschen mit alltäglichen Problemen und Herausforderungen, die nur eben eine leicht andere Sicht auf die Ordnung der Dinge haben. Da die Maraskaner ein neugieriges und geselliges Volk sind, kann ein erster Kontakt überraschend (und bis zur Aufdringlichkeit) offener ausfallen, solange die Helden selbst nicht allzu verstockt sind. Maraskaner können eine große Geduld aufbringen, so man sie nicht zum Narren halten möchte, werden dabei jedoch stets eine gewisse innere Distanz wahren, die nur um den Preis überwunden werden kann, maraskanisiert zu werden.

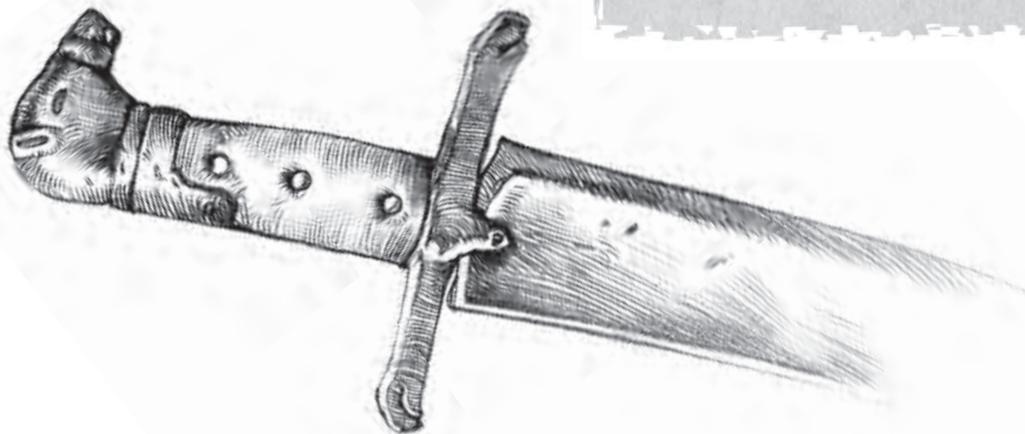
ALLEIN UNTER GARETHJAS –

DER MARASKANISCHE HELD IN DER FREMDE

Der *Wissende* weiß um seinen eigenen Glauben als einzige zuverlässige Wahrheit und gerade in der Fremde wird er sich daran klammern. Wenn eine Erfahrung den Lehren des Zweigötterglaubens zu widersprechen scheint, so bedeutet das nicht eine Widerlegung des Glaubens, sondern für den Helden, dass er den momentanen Sachverhalt nicht durchschaut, er einem sehr schwierigen Rätsel Rurs gegenübersteht oder schlicht eine Täuschung des Bruderlosen Ursache ist. Doch der *Wissende* muss niemanden überzeugen oder bekehren – wer an die ständige Wiedergeburt glaubt, sitzt am längeren Hebel.

Dies macht einen maraskanischen Helden letztlich zu einem angenehmeren Gefährten als einen die Wahrheit predigenden Praios-Geweihten oder einen heißblütigen Novadi. Und solange seine Gefährten bereit sind, seine schrulligen Eigenheiten zu akzeptieren, wird er ebenfalls über ihre Unzulänglichkeiten hinwegsehen. Auch wenn er sie ab und zu darauf hinweisen wird. Als sanfter Spott unter Freunden, versteht sich.

Seine Sehnsucht nach einer verlässlichen Gemeinschaft wird ihn gerade in der Fremde an seine Gefährten binden, die er vielleicht sogar als eine Ersatzfamilie adoptiert. Auch wenn eine gewisse Distanz bleibt, da er sich letztlich nur unter Seinesgleichen wirklich heimisch fühlt. Dies kann Ihrem Helden eine gewisse melancholische Note geben, die ebenso zur maraskanischen Seele gehört wie ihre für *Fremdijs* skurrilen Anwandlungen.





DAS SHĪKANYPDAD

Das Shĭkanydad für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: zivilisierter Küstenstreifen im Südwesten Maraskans; Nordgrenze ist Tuzak im Westen und die Mendrina im Osten

Landschaften: Flacher Küstenstreifen, der oftmals landwirtschaftlich genutzt wird. Zum Landesinnern zunehmend hügelig, unübersichtliche Wiesengebiete, kleinere Sümpfe und Waldstücke, die ab den Ausläufern des Gebirges in Dschungel übergehen. Zentral schließlich kaum zugängliche Gebirgsregionen.

Gebirge: Amdeggnmassiv (3.500) und das Vorgebirge

Gewässer: Mendrina (75 Meilen), Unterlauf des Roab (35), Bor (25), kleine Flüsse und Seen entlang der Küste

Einwohner: 38.000

Wichtige Siedlungen: Tuzak (12.000), Sinoda (7.000), Boran (6.400)

Garnisonen: 3 Banner 'Rache für Hemandu', 40 'Wipfeltiger' (Tuzak), etwa 900 weitere Milizionäre in den drei Städten, etwa 1.000 weitere Kämpfer in Dutzenden Uzatdadim oder in der Gefolgschaft von Adligen

Wichtige Verkehrswege: Amdeggn-Pass Tuzak-Boran, Küstenstraße Sinoda-Tuzak, reger Seeverkehr zwischen den Häfen

Herrscher: Alabasterner Rat (ein bunter Zusammenschluss von Mitgliedern des Adels, der Wezyradim und (ehemali-

ger) Rebellen), die Tetrarchen (halb-religiöse Würdenträger ohne aktives Stimmrecht, aber mit großem Einfluss)

Wappen: auf Purpur ein gelbe Perle

Sozialstruktur: volksnahe Aristokratie mit stark religiösem Einfluss

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Harane von Sinoda

Religion: Rur und Gror, vereinzelt Tempel der Zwölfgötter

Magie: Gildenmagie (Sinoda), recht viele Magiedilettanten, Hexen, Alchimisten

Ressourcen und Handel: Alabaster, Arangen, Edelhölzer, Eisenerz und Tuzaker Stahl, Gewürze, Mandeln, Reis, Rohrzucker, Tabak

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: König Dajin VII. der Fromme (dessen Wiedergeburt erhofft wird), Milhibethjida die Kindliche, viele Rebellenführer der letzten Jahrzehnte (etwa 'der Haran')

Wundersame Örtlichkeiten und Talismane: Enduriumblüte

Wichtige Fest- und Feiertage: 19. Rondra (maraskanischer Neujahrstag)

Stimmung der Region: Die Aufbruchsstimmung der Anfangstage hat durch die jüngsten Erfolge neuen Auftrieb bekommen. Man empfindet sich als Zeugen des Anbruchs einer neuen Zeit.

Seit Anfang 1022 BF existiert mit dem Shĭkanydad auf Maraskan wieder ein Gebilde, das man als 'wahrscheinlich-auf-dem-Weg-zu-einem-unabhängigen-Königreich-Maraskan-befindlich' bezeichnen könnte. Das Shĭkanydad – das bedeutet Aufbruch und Hoffnung in nächster Nähe des Grauens, das bedeutet die Gewissheit, eines Tages unweigerlich gegen die *Hässlichen* zu siegen. Shĭkanydad, das bedeutet aber auch, dass sich ein versprengtes Volk neu finden muss in einem vom Wüten der Besatzer gezeichneten Land. Und noch ist der Feind nicht von der Insel vertrieben, schon wird es zunehmend schwieriger, die Einheit des Volkes zu wahren.

VOП DEП MEПCHEП

DER ADEL

Mit jeder Rückeroberung drängen viele Adlige – denen oft nicht mehr als Name und Herkunft geblieben ist und die nur durch freundschaftliche Bande zu anderen Adelsfamilien oder in Kauf genommene Abhängigkeiten vor dem totalen Ruin oder gar dem Hunger bewahrt wurden – in ihren alten Status Quo. Doch die Rückkehr auf die wieder freigewordenen Ländereien ist gerade in den entlegeneren Gebieten eine schwierige Angelegenheit, bei der sich oft mehrere Adlige zusammenschließen, wobei auch die Unterstützung wackerer Helden gern angenommen wird: Schon die Reise ist wegen der besonderen Gefahren des Dschungels ein Risiko, und die Zeit und das Walten der Besatzer haben vor Ort zu nachhaltigen Veränderungen geführt: Manche Siedlung ist heute verlassen oder bereits von anderen bewohnt.

DIE LANDBEVÖLKERUNG

Das Shĭkanydad kennt verhältnismäßig viele Freibauern, wobei gerade in den letzten Jahren viele Grundbesitzer die unklaren Verhältnisse und das Fehlen örtlicher Adliger genutzt haben, um diesen Status zu erlangen. Eine Leibeigenschaft wie im Mittelreich oder Bornland ist nicht bekannt, dafür sind familiäre Bande oft auch zu stark. Sehr häufig trifft man auf den Großplantagen gleich ganzen Sippe von Landarbeitern, die im (teils mageren) Sold eines Großbauern oder Adligen stehen.

DIE BENI BORNRECH

Viele junge Maraskaner haben die Insel 1022 BF zum ersten Mal gesehen. *Beni Bornrech*, so werden viele dieser Großneffen und -nichten genannt, gleichgültig, ob ihre Wiege im Bornland oder Khunchom, Al'Anfa oder wo auch immer stand. Sie sind die Kinder der Flüchtlinge, die seit der Eroberung Maraskans durch Kaiser Reto in mehreren Wellen ihr Glück im Exil suchten. Sie suchen ihre Wurzeln weit in der Vergangenheit Maraskans und seinen Legenden. Sie sehen sich als die neuen Beni Rurech und lechzen nach allem, was nach alter Tradition aussieht. Sie sind gewillt, nun ihr Erbe anzutreten und Maraskan zu einer neuen Blüte zu verhelfen. Jedoch wird ihre Naivität auf eine harte Probe gestellt, nicht nur wegen der Hitze, der Schwüle und der tatsächlich ziemlich gefährlichen Tier- und Pflanzenwelt. Ebenso unleugbar sind die vielen kleinen kulturellen Unterschiede zu den Alteingesessenen, die bei einer Kinderstube in fernen Landen nicht ausbleiben können: So sehr sich die Daheimgebliebenen auch über die Rückkehr der Beni Bornrech freuen, erleben sie den einen oder den anderen Spross As'Tuzaks oder Neu-Jergans doch als "(zu) exotisch".



Das Schicksal der Kollaborateure

Nachdem die *Hässlichen* bekommen hatten, waren die *Haffajas* durch die Priesterschaft der Zwillinge öffentlich aus der Schöpfung ausgeschlossen worden. Dieser Bann betraf auch diejenigen, die den *Haffajas* dienten oder dienen würden. Dennoch haben seither Leid, Zwang, Gier oder Hoffnungslosigkeit immer wieder Maraskaner in die Dienste der Fürstkomturei treten lassen, und sei es nur, indem man sich einfach ein wenig zu gut mit den Besitzern arrangierte. Solche Kollaborateure mussten stets den Zorn ihres eigenen Volks fürchten, sobald die Macht der *Haffajas* nicht mehr griff. Hunderte starben so zuletzt nach der Befreiung Tuzaks und Borans. Hunderte sind seither auf der Flucht, um möglichst weit weg von ihrem alten Heimatort und in ständiger Sorge vor der Macht des *Kladj* ein neues Leben zu beginnen. Tatsächlich haben nur wenige von ihnen die Chance, jemals wieder in die Gemeinschaft der Maraskaner aufgenommen zu werden. Einige wählten in ihrer Angst – oder als Bekenntnis – sogar den Weg nach Norden, zu den *Hässlichen*.

Die **Denunziation** stellt überall im Shikanydad ein Problem dar. Nicht immer ist er der 'gerechte Zorn', der (vermeintliche) Kollaborateure ereilt, sondern die Gier, der Neid oder auch nur die Antipathie der Nachbarn: Durch deren teils haltlose Unterstellungen und maßlose Übertreibungen müssen manch unschuldige Maraskaner plötzlich um ihre Habe, ihre Würde und ihr Leben bangen. Da hier stets Glaubensaspekte berührt werden und da das maraskanische Rechtssystem nur schützt oder bestraft, wenn eine Autorität dies für nötig hält, haben die Beschuldigten oft schlechte Karten und die Denunzierenden auch bei falschen Anschuldigungen oft nichts zu befürchten.

DAS BANDEPPROBLEM

Chaos und Not haben in vielen Teilen des Shikanydads ein ausgeprägtes Bandenwesen hervorgebracht. Mal handelt es sich um Notleidende, die schlicht ihr Überleben sichern wollen, mal sind skrupellose Halsabschneider am Werk. Das Land

FREMDIJS

Außerhalb der Insel erworbenes Ansehen von *Fremdijis* ist nichtig – es zählt einzig, was man *für* das freie Maraskan geleistet hat, aber auch, was *dagegen*. Für Auswärtige liegt hier durchaus die Möglichkeit für einen Neubeginn, wenn sie bereit sind, die maraskanische Kultur zumindest zu respektieren. Sollten *Fremdijis* allerdings als Personen oder zu Gruppen gehörig identifiziert werden, von denen die Maraskaner sich – ob zu Recht oder Unrecht – in ihrem Kampf im Stich gelassen fühlten, kann das von Benachteiligung und Nichtbeachtung bis zur offenen Anfeindung durchaus schlimme Konsequenzen haben.

Besonders nachteilig wirkt sich eine engere Bekanntschaft mit den Magiern Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus aus: Die einstigen Pläne zur Wiedererrichtung von Bastrabuns Bann sind auch im Shikanydad bekannt, kommen aus maraskanischer Sicht jedoch der kaltherzigen Bereitschaft gleich, ihr gesamtes Volk dem *Bruderlosen* zu überlassen.



verlangt ihnen Vieles ab, was für einige Banden schließlich das Ende bedeutet, andere Banden nur noch härter werden lässt. Zugleich bietet das unübersichtliche Land sichere Verstecke, so dass sich die Jagd auf Banden sehr schwierig gestaltet.

ZWISCHEN KÜSTE UND DSCHUNGEL

DER SÜDEN

Der Süden des Shikanydads umfasst das Herrschaftsgebiet des Haranydads Sinoda, das bis nach Mherweggyn im Westen und bis zu den Ausläufern der Mangrovensümpfe im Osten reicht. Von der Küste reicht ein breiter Kulturlandstreifen in das Landesinnere und gerade im Südwesten befinden sich großangelegte Anbaugelände. Je weiter man sich von der Küste entfernt, desto hügeliger wird das Land. Die Plantagen schwinden und unübersichtliche Wiesengebiete wechseln sich mit kleineren Sümpfen und Waldstücken ab, die ab den Ausläufern des Gebirges in Dschungel übergehen.

Die bestimmende Stadt der Region ist **Sinoda** (siehe Seite 169), in deren Nähe sich auch die berühmten Alabastersteinbrüche befinden. Auch in **Alabasqaryah** (230 Einwohner, davon 5 Angroschim) wird Alabaster abgebaut. Über den Ort herrscht Ka'Baruun (*kleiner Baron*) *Harbraxoziber*, ein Zwerg, der dieses Lehen von König Perjin III. bekam.

An der Mündung des Teabs liegt **Mahanobab** (600 Einwohner, weitläufige Reisplantagen). Mahanobab besitzt einen kleinen Hafen, an dem auch mittelgroße Schiffe anlegen können. Der Stadt vorgelagert ist die kleine Festunginsel Krak'Marasni, zu Zeiten des Freien Königreiches ein Gefängnis, heute jedoch verwaist.

Das kleine Küstendorf **Guladasbîd** (70 Einwohner) ist das Zentrum der winzigen Sekte der *Garasabayad Barmherzigkeit* (☉ 223 E).

Der Einflusssbereich des Shikanydads endet bei der Hafenstadt **Mherweggyn** (750 Einwohner, viele Beni Bornrech, mehrfach erweiterte, halbzerstörte Befestigungsanlagen). Keine 10 Meilen entfernt liegt das zur Festung ausgebaute **Nhiran** (550 Einwohner), das fest in der Hand der Komturei ist, die hier die Reste der Präfektur Mherweggyn erbittert verteidigt. Doch Baruun *Flamijian von Mherweggyn* ist entschlossen, das Umland seiner Stadt bald von den *Hässlischen* bereinigt zu haben (☉ 232 A).

Da Nhiran die Straße nach Tuzak kontrolliert, werden viele Waren, die nicht direkt in Sinoda oder Mahanobab auf ein

Schiff verladen werden, bis nach Mherweggyn gebracht und von hier aus weiter über die See transportiert.

Im Osten des Haranydads liegt das verschlafene Fischernest **Achazak** (80 Einwohner) zwischen uralten Ruinen, die einen Saurologen in Entzückung versetzen würden.

LANDWIRTSCHAFT

In der Ära der Dajiniden hielten Großplantagen massiv Einzug in die maraskanische Landwirtschaft. Auf den Plantagen arbeitete entweder die ortsansässige Bevölkerung, die nebenher noch ihre eigene kleine Landwirtschaft betrieb und sich damit ernährte, oder Tagelöhner. Später beutete das Mittelreich die Insel rücksichtslos aus. Großflächige Rodungen ebneten den Weg zu den begehrten Edelhölzern. Die Großplantagen wurden zahlreicher und größer, die Anzahl der freien Bauern nahm zugunsten der Pachtbauern ab, an die Stelle der Tagelöhner traten oft Zwangsarbeiter, die oft schon wegen geringfügiger Vergehen zu ihrer langjährigen Fron verurteilt wurden. Innerhalb weniger Jahre hatte ein Teil der Bevölkerung keinen Lebensunterhalt mehr und brach für den Aufbau einer neuen Existenz ins Innere des Landes auf.

Das Shikanydad ist in den befreiten Gebieten um eine Wiederherstellung des Status Quo des alten Königreiches bemüht. In den Kernlanden um Sinoda ist dies bereits in Teilen gelungen. Doch viele Großplantagen in den neuen Gebieten sind verheert, wurden schlecht bestellt oder sind unsicher. Aktuell ist die Versorgungslage noch schlecht und es müssen erst einmal gute Ernten eingefahren werden, um die Vorratslager zu füllen. So die Zukunft aber keine großen Unglücke bereithält, sollte es mittelfristig bergauf gehen. Derzeit wichtigstes Anbaugelände des Shikanydads ist der Südwesten der Insel, der viel Anbaufläche bietet, deren Ertrag im vergangenen Jahrzehnt durch ständiges Störfeuer aus der schwarzmaraskanischen Präfektur Mherweggyn jedoch oft weit hinter den Hoffnungen zurückgeblieben war. Die heute letzten verbliebenen Posten der Fürstkomturei können nur noch Nadelstiche gegen den Betrieb der Plantagen oder die schwerbewachten Transporte auf der Straße nach Tuzak setzen.



DER WESTEN

Der Westen ist der am härtesten umkämpfte Teil des Shikanyadads, und der tatsächliche Einflussbereich des nominellen Haranydads Tuzak reicht nur wenige Meilen über die Stadtmauern hinaus. Bedrängt von den Präfekturen Tuzak im Norden und Mherweggyn im Süden ist die Hafenstadt **Tuzak** (siehe Seite 173) größtenteils auf sich allein gestellt. Auch wenn der Grenzverlauf nach Norden sich verhärtet hat, leben die Menschen im dicht besiedelten, fruchtbaren Tuzaker Kulturland in ständiger Angst vor einer Offensive der Komturei.

Während **Geran** (siehe Seite 195) sich noch in der Hand des Fürstkomturei befindet (👁️ 230 B), erholt sich **Senan** (320 Einwohner; Zuckerrohrplantagen) langsam von der Besatzung, fürchtet jedoch die Begehrlichkeiten des Präfekten von Mherweggyn, der hofft, mit einer Einnahme Senans Tuzak gefährlich zu werden.

Seit der Befreiung Tuzaks sind einige Adlige aus Sinoda in ihre angestammten Ländereien zwischen Mherweggyn und Tuzak zurückgekehrt. Sie bieten dem marodierenden Feind die Stirn und Land und Leuten immerhin ein Mindestmaß an Sicherheit.

DAS AMDEGGYNMASSIV

Die zentralen, bergigen Lagen des Massivs waren schon immer quasi menschenleer bis auf wenige Minen, deren Schlunde inmitten der bizarren Gesteinsformen, Türme, Tafeln und Schluchten des dunklen Gebirges kaum auffallen. Wirkliche Ansiedlungen gibt es nur in den tiefer gelegenen Randzonen des Gebirges, wo der grüne Teppich des Dschungels das Gestein zumeist bedeckt. Die Menschen, die in dieser unwirtlichen Gegend leben, galten schon immer als rückständig und – für maraskanische Verhältnisse – griesgrämig. Die wenigen, die trotz der neu hinzugekommenen Gefahren in Gestalt des Heerbanns der friedlichen Schwestern

und der *hässlichen* Veränderungen an der Natur noch immer hier durchhalten, gelten zudem als starrsinnig, denn wie sonst ließe es sich wohl hier aushalten? Das Massiv und der im Osten angrenzende Gürtel aus dichtestem Urwald und ausgedehnten Sümpfen unterbinden Landreisen von Sinoda nach Boran wirkungsvoll. Um über Land von Sinoda nach Boran zu gelangen, ist eine Reise über die Küstenstraße nach Tuzak und von dort aus weiter über den *Amdeggynpass* nötig (siehe Seite 197). Seine strategische Bedeutung hat dem Pass einige Festungen beschert, die wichtigste liegt zentral nahe der Safoquelle: Die **Amdeggynak** ist ein etwa 700 Jahre alter Bau, ein stark verwittertes Oktogon, das keine Gastfreundlichkeit verspricht. Gar nicht weit von hier wurde 995 BF der maraskanische Stolz tief getroffen, als der einstige Schwertkönig *Raidri Conchobair* die berüchtigten *Blutzwillinge* besiegte.

Namhafte Siedlungen gibt es entlang des Passes nicht, lediglich vereinzelte steinschlagsichere Rastplätze, Unterstellmöglichkeiten und windschiefe Katen, hie und da teils verlassene Handels-

posten. Westlich unterhalb des Passes liegen **Tarschoggyn** (250 Einwohner) und dessen Nachbarort **Yerschoggyn** (180 Einwohner). Die Bewohner begrüßen Fremde – oder warnen vor ihnen –, indem sie mit einem Klöppel auf eine frei hängende Metallstange schlagen, ein Brauch, der sonst nirgendwo auf der Insel gepflegt wird. In Tuzak erzählt man sich auch nur wenig Gutes über die beiden Schoggyns und gruselt sich lieber über den Schoggynbaum, der für die Hälfte allen Übels auf Maraskan verantwortlich ist, glaubt man den Erzählungen (👁️ 226 D). Die beiden Siedlungen haben eine bewegte Geschichte hinter sich und mehr Herrscher gesehen als Tuzak und Jergan zusammen. Sie sind ein traditioneller Zankapfel, derzeit gehören sie und nominell der gesamte Pass zum Shikanydad – faktisch ist dieses Gebiet auf der ganzen Linie bis zu den östlichen Ausläufern der Maraskankette umkämpft, denn noch immer sind hier Soldaten und Dämonenbeschwörer der Komturei anzutreffen.

DER OSTEN

Das Haranydad Boran ist umschlossen von der Mendrina im Norden, der Maraskankette im Westen und den Mangrovensümpfen im Süden. Im Gegensatz zum fruchtbaren Kulturland des Südens ist die Region vom Urwald dominiert und kaum erschlossen. Das von Menschen genutzte Land reicht von den vereinzelt Küstenortschaften selten mehr als 10 Meilen ins Binnenland hinein, zudem hat der Dschungel sich in den letzten Jahren viel zurückerobert.

Die einzig nennenswerte 'Straße' führt über den Amdeggynpass nach **Boran** (siehe Seite 181), ein häufig genutzter Pfad führt zudem entlang der Ausläufer der Maraskankette und durch eine tiefe Schlucht von der Heiligen Stadt zum Fluss Mendrina. Es ist daher wenig verwunderlich, dass alle nennenswerten Ortschaften an der Küste liegen und über den Seeweg mit Boran verbunden sind.

In **Charasim** (150 Einwohner, verfluchter Tümpel des ehemaligen Charyptorothschreins) wacht der im Oktogonstil errichtete Wehrturm Burj'Charasim über die Mendrina-Mündung. Weiter südlich liegt **Usdaran** (400 Einwohner, Teeplantagen, ungeschützter Hafen). Ebenso wie in Mazazaoab und Dinoda regierte hier zu Zeiten der Fürstkomturei eine Rote Hand, die nach dem Sturz von Komturin Nedimajida in den Widerstand gegen das Shikanydad gegangen ist (👁️ 231 A).

Mazazaoab (230 Einwohner, Leuchfeuer an der Spitze des Tempelturms) und das zwischen den Sümpfen gelegene **Dinoda** (190 Einwohner, Iryankürschner, Handelsposten mit den Achaz) haben außer für die jeweils dort Herrschenden kaum Bedeutung. Im Norden der Sümpfe liegt die unter Helme Halifax durch Sklaven und Zwangsarbeiter errichtete **Zwingfeste Maranklippe**, die zur Wacht über die Kultisten vom Friedhof der Seeschlangen gedacht war. Der von der Fürstkomturei völlig abgeschnittene Kommandant der Festung, ein Offizier der Karmothgarde, hat hier als 'Seegrab des Perlenmeers' sein eigenes Kleinstreich errichtet.





ASBORAN, DIE GEHEIME STADT

Asboran wurde 1017 BF als mystische letzte Zuflucht vor Borbarad gegründet, dessen Erscheinen prophezeit worden war. Asboran soll das Fortbestehen des Glaubens an Rur und Gror auch im Falle der totalen Unterjochung Maraskans sicherstellen. Das bloße Wissen um die Stadt ist weit verbreitet, und es ranken sich viele Geschichten und Gerüchte über die 'Stadt der Frommen und der Mörder', deren Wahrheitsgehalt aber in aller Regel sehr gering ist. Bekannt ist nur, dass die Stadt irgendwo im Raschtulswall, wahrscheinlich im aranischen Teil, liegen muss. Aber den genauen Standort, den Grund, weshalb eine ganze Stadt bislang verschwunden bleibt, und Informationen zur Beschaffenheit des Ortes kennen nur wenige Eingeweihte (☉ 226 B).

STAAT UND HERRSCHAFT

Der Alabasterne Rat benutzt die Terminologie des freien Königreiches und trifft seine Entscheidungen in Sinoda. Dieses ist auch Sitz von Haran *Reojian von Sinoda*. Im **Haranydad Sinoda** ist die Wiederherstellung der alten Strukturen bereits gelungen. Das **Haranydad Boran** und das **Haranydad Tuzak** erfreuen sich zwar sicherer Zustände in den Städten, die Verhältnisse im Umland sind jedoch immer noch instabil. Da noch keine Harans benannt wurden, liegt die Verwaltung bei Tetrarch *Dajin von Tuzak* (Boran) beziehungsweise Kolonel *Orsijin vom Hira* (Tuzak).

DER ALABASTERNE RAT

»Das *Shikanydad* sah sich bald nach seiner Ausrufung mit einem Problem konfrontiert: Eitliche der bisherigen Rebellenführer waren Gemeine und seit Jahr und Tag nicht mehr gewohnt, Befehle entgegenzunehmen. Welcher sollte ihr Platz künftig sein? Die Entscheidung fällte *Milhibethjida*, die eigens aus der Verborgenen Stadt angereist war. Unangekündigt trat die Siebzehnjährige – und ich sage dir, sie wirkte Jahre jünger – in vollem Ornat in die Versammlung und bekundete: "Es erscheint ein guter Gedanke zu sein, dass die Streiter der Vergangenheit auch die Streiter der Zukunft sind." Tja, was blieb den Versammelten anderes übrig als zuzustimmen?«

—*Frumold, Hoher Bruder zu Boran, zu seiner Amtsschwester Viderasab, 1033 BF*

Der *Alabasterne Rat* mit Sitz in Sinoda ist das theoretische Regierungsorgan des *Shikanydads*, in der Realität jedoch mehr eine Versammlung unabhängiger Kleinstherrscher und bunt zusammengewürfelter *Wezyradim*, darunter viele ehemalige Rebellenführer. In der Anfangszeit brauchte es ein Machtwort und manches Vier-Augen-Gespräch der Hohen Schwester *Milhibethjida der Kindlichen*, damit die Mitglieder des Rates sich zusammenraufen konnten. Doch von einer tatsächlichen Einheit ist man immer noch weit entfernt und viele alte Zwistigkeiten sind längst nicht überwunden.

Wirkungsvolle Beschlüsse werden daher selten gefasst – und wenn dies doch geschieht, bedeutet dies nicht, dass die Anwesenden sich daran halten. Der *Alabasterne Rat* ist daher vor

allem der Ort, an dem kurzlebige Bündnisse für gemeinsame Vorstöße geschlossen werden.

Üblicherweise leitet ein Priester des hiesigen Tempels die Versammlungen, dessen Aufgabe vorrangig darin besteht, zu vermitteln und die Streitenden bisweilen an das Wesentliche zu erinnern. Der allgemeine Zank legt sich, wenn einer der Tetrarchen die Versammlung leitet: Die Tetrarchen haben immer Recht, weil sie die Tetrarchen sind. Daher werden ihre Weisungen genau befolgt. Doch um die Vielfalt – nach gängiger Ansicht die Stärke des freien maraskanischen Volkes – nicht zu beschneiden, ist ihre Gegenwart recht selten.

Die jüngsten territorialen Eroberungen haben die Probleme des Rates nicht kleiner werden lassen: Weitere Mitglieder sind hinzugekommen, die nun nicht nur – im Falle des Adels – ihren Namen und ihre Herkunft haben, sondern auch über Ländereien und eine Hausmacht verfügen. Außerdem werden die Stimmen lauter, die den Alabasternen Rat als ein kurzlebiges Experiment ansehen und auf die Rückkehr zu einem geeinten Königreich drängen. Doch noch wagt niemand, der Hohen Schwester *Milhibethjida* offen zu widersprechen, die den Rat offensichtlich für eine sehr gute Idee hält.

Alabasterne und Achtbare

In der Frage nach der Zukunft eines freien Maraskans haben sich vor allem zwei Strömungen herausgebildet: Die *Alabasternen* halten das feudale Königreich für überholt und wollen den Alabasternen Rat auch über die Zeit des Kampfes gegen die *Hässlichen* hinaus beibehalten. Sie sehen Sinoda nicht nur als Wiege der Freiheit, sondern auch einer neuen, dezentralen Gesellschaft. Das Zentrum dieser Bewegung liegt in Sinoda und hat in *Milhibethjida der Kindlichen* und dem Tetrarchen *Mulziber* gewichtige Fürsprecher. Auch in Tuzak findet die Idee Anklang, teilweise mit noch extremeren Auswüchsen.

Den Alabasternen stehen die *Achtbaren* gegenüber, die für eine Restauration des alten Königreiches eintreten. Ihrer Ansicht nach muss am Ende des Kampfes ein König auf dem Lilienthron sitzen, der das Land zu neuer Größe führt. Nicht wenige *Achtbare* erhoffen die Wiedergeburt König *Dajins des Frommen*. Der extreme Flügel träumt gar von einer Ausweitung des maraskanischen Königreiches auf das Festland. Die meisten *Achtbaren* finden sich in Boran, mit Tetrarch *Keideran-Dajin* verfügt die Bewegung aber auch in *Khunchom* über einen prominenten Anhänger.

Der Alabasterne Rat im Spiel

Der *Alabasterne Rat* steht auch Spielerhelden offen, sofern sie adelig sind oder den Titel eines *Wezyrads* oder *Buskurs* erworben haben. Als Forum und Bündnisschmiede ist der Rat für zukünftige Erfolge des *Shikanydads* von elementarer Wichtigkeit, doch Missgunst und alte Feindschaften gefährden die Einheit. Die Helden können hier vermitteln, schädliche Gerüchte entkräften, Korruption aufdecken, Spione entlarven oder Attentate auf Entscheidungsträger verhindern (die nicht einmal zwingend von der Fürstkommurei gesteuert werden müssen, sondern auch von einem alten Kontrahenten aus der Zeit des *Dschungelkampfes* initiiert sein können).



MÄCHTVERHÄLTNISSE IM SHĪKANYPDAD

Die größte Macht liegt – wie stets in der maraskanischen Kultur – bei der **Priesterschaft**, die jedoch selten davon Gebrauch macht. Ihnen folgen **die vier Tetrarchen**, die das Interesse des Volkes vertreten und die über die Gegenwart hinausdenken. Bereits hier gehen die Positionen in der Königsfrage auseinander.

Im **Alabasternen Rat** sind Adlige und zu Wezyradim und Buskuren aufgestiegene Gemeine gleichermaßen vertreten. Dem Rat mangelt es an einem einheitlichen Entscheidungswillen, vielmehr existieren hier viele Positionen nebeneinander – und am Ende macht meistens ohnehin jeder, was er für richtig erachtet.

Ausgewählte Mitglieder des Alabasternen Rates

Name	Geburtsjahr	Titel	Position*	Anmerkungen
Milhibethjida von Tuzak	*1004 BF	Hohe Schwester Asborans	(1)	siehe Seite 167
Garalor von Sinoda	*1001 BF	Priester von Rur und Gror	(1)	leitet häufig die Versammlungen
Mulziber von Jergan	*975 BF	Tetrarch des Nordens	(1)	Cherzak von Jergan (ruhend); Cherzaks von Jergan traditionell Kontrahenten des Königs
Keideran-Dajin von Khunchom	*952 BF	Tetrarch des Ostens	(2)	Baruun von Frandirab (ruhend); Nachkomme Dajins II.; im hohen Alter sehr bestrebt, eine Entscheidung in der Königsfrage herbeizuführen
Eroljida die Scharlachrote	*982 BF	Seetetrarchin	(3)	Freibeuterin
Dajin von Tuzak	*987 BF	Glücklicher Tetrarch	(2)	Herrscher über Boran; siehe Seite 185
Reojian von Sinoda	*987 BF	Haran von Sinoda	(1)	siehe Seite 172
Mareran Gemjioljar	*1003 BF	Baruun von Syneggyn	(2)	–
Harbraxoziber	*809 BF	Baruun von Alabasqaryah	(2)	ein Zwerg
Flamijian von Mherweggyn	*997 BF	Baruun von Mherweggyn	(1)	Beni Bornrech (Al'Anfa)
Nadschenkasab	*995 BF	Dschunkara	(1)	Gefolgsfrau des Baruuns von Mherweggyn, Beni Bornrech (Festum)
Orsijin vom Hira	*979 BF	Kriegswezyrad	(1)	Herrscher von Tuzak, Rebellenführer der <i>Wipfeltiger</i> ; siehe Seite 180
Aldifriedjida	*983 BF	Kriegswezyrada	(3)	Rebellenführerin von <i>Aldifriedjidas Haufen</i> , Bäuerin
der Haran	*985 BF	Kriegswezyrad	(1)	Rebellenführer des <i>Haranydads</i> ; siehe Seite 168
Mujiabor	*987 BF	Kriegswezyrad	(2)	Rebellenführer der Fren'Chira Marustazzim; siehe Seite 168
Thyrisab	*990 BF	Kriegswezyrada	(3)	vermutete Freundschaft zu <i>Rächerinnen Lycosas</i> ; siehe Seite 168
Djurjian	*998 BF	Kriegswezyrad	(2)	seine Familie dient seit zwölf Generationen den Herrschern Maraskans
Rurijida von Tuzak	*1014 BF	Kriegswezyrada	(2)	Prinzessin von Maraskan; Dajins Adoptivtochter
Vegsajida	*986 BF	Handelswezyrada	(1)	Schmugglerin; Zwilling von Vegsasab
Vegsasab	*986 BF	Handelswezyrada	(1)	Schmugglerin; Zwilling von Vegsajida

*) (1) Alabasterner / (2) Achtbarer / (3) Neutral

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN REICHEN

Seit das Shikanydad durch die Hinzugewinne Tuzaks und Borans seine Überlebensfähigkeit bewiesen hat, ist das langfristige ausländische Interesse an diplomatischen Beziehungen mit dem freien Maraskan, sprich: am Einfluss auf dessen Herrschende, merklich angewachsen. Auf maraskanischer Seite ist man natürlich nicht so naiv, an die Selbstlosigkeit ausländischer Mächte zu glauben. Andererseits liegt der Schlüssel des Erfolgs der Be-

freijung Maraskans in deren zumindest mittelfristiger Unterstützung, so dass sich das Shikanydad ein ums andere Mal zu größeren Zugeständnissen bewegen sieht, als ihm lieb ist. Die Zerstrittenheit des Alabasternen Rats wiederum ist oft Stolperstein für Abkommen mit den *Fremdijis*, so dass deren maraskanische Ansprechpartner, die ja ebenfalls am Zustandekommen der Abkommen interessiert sind, ihrerseits Einfluss auf einzelne Mitglieder ausüben. Dass hier der Korruption Tür und Tor geöffnet



sind, steht außer Zweifel, und immer wieder gibt es Versuche, relevante Verantwortungsträger im Hinterland gezielt und am Staat vorbei für die eigenen Interessen einzuspannen.

Die Tetrarchen Keïderen-Dajin und Mulziber beeinflussen in Khunchom beziehungsweise Festum die dortigen Regierungen und Handelshäuser im Sinne des Shíkanydads, verlieren aber im Zweifel nie das Wohl ihrer Exilgemeinden aus dem Auge. Maraskan gilt für die **Khunchomer** als Tulamiden noch immer als verbotenes Eiland, sie sind als Händler aber zugleich an einem erstarkenden freien Maraskan für sichere Handelsrouten zur See interessiert, und auch an den besonderen Gütern, die Maraskan vorweisen kann.

Das **Bornland** hat den Maraskanern gegenüber keinerlei Vorbehalte, geht aber hart in die Verhandlungen, um insbesondere den Einfluss Al'Anfas auf die Geschicke der Insel zu minimieren. Ebenso wie **Al'Anfa** unterhält es einen ständigen Gesandten in Sinoda und liebäugelt mit einem festen Flottenstützpunkt auf Maraskan.

Die maraskanische Gemeinde in Al'Anfa hat keinen nennenswerten Einfluss auf die Entscheidungsträger der Schwarzen Perle. Die Beziehungen stehen traditionell auch nicht zum Besten, da man mit der Königsgattin *Balatravis du Shoy'Rina* und ihrem Verhältnis zu Boron einst schlechte und nicht vergessene Erfahrungen gemacht hatte. Aber immerhin hatte Al'Anfa maraskanische Exilanten aufgenommen und diese seither angemessen behandelt, also lässt man sich auf die stärkste Macht des Südens ein (☉ 226 C).

Zum **Mittelreich** liegen alle Kontakte auf Eis, erinnert man sich doch nur zu gut an die Jahre der Unterdrückung. Ebenso frostig sind die Beziehungen zu **Thalusa**, hier allerdings von der anderen Seite. Lockere Beziehungen unterhält man zu **Aranien**, die Mada Basari betreibt in Sinoda zudem ein Kontor. Kauffahrer des **Horasreiches** entdecken Maraskan langsam wieder für sich, nachdem die Beziehungen zwischenzeitlich eingeschlafen waren. Zu nennenswerten Bündnissen ist es jedoch noch nicht gekommen.

Das Shíkanydad in den Augen ...

- ... der Fürstkomturei: "Anarchisten und Rebellenpack!"
- ... des Mittelreichs: "Wir haben im Moment dringendere Sorgen, als uns um das verlorene Fürstentum zu kümmern."
- ... des Bornlandes: "Ein aufdringliches Völkchen, jedoch mit einem ausgeprägten Familiensinn. Und ihre Waren sind gewisse ... Mühen wert."
- ... der Tulamiden: "Shíkanydad, Fürstkomturei – wie du es auch nennen magst, Effendi, Marustan bleibt für mich das Bannland. Es ist noch nie etwas Gutes von der Insel gekommen."
- ... Thalusa: "Man sollte diese wahnsinnigen Mörder nie aus den Augen lassen!"

Gängige Ansichten im Shíkanydad über ...

- ... die Fürstkomturei: "Sie sind die *Hässlichen*. Sie werden vergehen, denn die Welt ist schön!"
- ... das Mittelreich: "Hoffentlich haben die *Garethjas* ihre Lektion gelernt und lassen uns in Zukunft in Ruhe."
- ... das Bornland: "Wahre Freunde, die uns stets unterstützt haben. Aber auch seltsame Käuze!"

DIE STREITMACHT DES SHÍKANYPDADS

Ebenso wenig wie über eine einheitliche Herrschaft verfügt das Shíkanydad über ein einheitliches Heer: Die Streitmacht des freien Maraskans ist ein Konglomerat ständig wechselnder Bündnisse von ehemaligen Rebellengruppen, Waffenknechten und Mietschwertern des Adels, reguläre Milizen (*Uzatdadim*) der Städte und Buskuren der Tetrarchen. Zahlenmäßig käme durchaus ein kopfstarkes **Heer** zusammen, doch sich entgegenstehende Loyalitäten und Kompetenzen erschweren den Aufbau ebenso wie die Unerfahrenheit möglicher Landwehregimenter. Die Loyalität ganzer Haufen hängt oft an der Ausstrahlung (oder dem Gold) einer Person.

Dies führt auch dazu, dass gerade die neuen Eroberungen in der Regel auf sich gestellt sind und wenig Hilfe vom Alabasternen Rat zu erwarten haben. Tuzak leitet daraus seine Eigenständigkeit ab, Boran die Notwendigkeit eines hierarchisch organisierten Königtums.

Ähnlich chaotisch steht es um die **'Flotte'**, die vielmehr ein loser Zusammenschluss von Freibeutern und Schmugglern ist, die im ewigen Wettkampf mit den Schiffen der Fürstkomturei liegen. Allerdings erkennen die maraskanischen Kapitäne zwei Führungspersönlichkeiten an, denen sie blind bis an den Rand des Weltendiskus folgen würden: Seetetrarchin *Eroljida die Scharlachrote* und – informell – den legendären *Kodnas Han*.

BERÜHMTE HAUFEN UND WIDERSTANDSGRUPPEN

- Das **Haranydad** unter der Führung *des Harans* (siehe Seite 168) erlangte Berühmtheit durch einem Überfall auf die Enduriummine Mitte Rahja 1015 BF und gilt heute noch als eine der gefährlichsten Kämpfergruppen.
- Ähnlich legendär und gefürchtet sind die **Fren'Chira Marustazzim**, die teils aus ehemaligen Schauspielern der Theaters in Sinoda bestehen. Die Kämpfer wurden für ihre kurzfristige Besetzung Sinodas bekannt und sind für ihre Folter- und Hinrichtungsmethoden berüchtigt. Ihr Anführer *Mujiabor* (siehe Seite 168) sitzt als Kriegsweszyrad heute im Alabasternen Rat.
- **Aldifriedjidas Haufen** steht treu zu der kleingewachsenen Kriegsweszyrada *Aldifriedjida*, die ihre Schar wie eine große Familie führt.
- Die **Mari Marasna** (*Stachel der Maraske*) sind selten außerhalb des Dschungels anzutreffen. Sie arbeiten häufig mit den Rächerinnen *Lycosas* zusammen und sind bekannt für die freigiebige Verwendung von Giften.
- **Rurijidas Schwert** und die **Königlich Maraskanische Armee** wurden bei der Befreiung Borans aufgerieben. Die Überlebenden finden sich heute im Gefolge von Tetrarch *Dajin von Tuzak*.

HANDEL UND GEWERBE

Nachdem das Shíkanydad durch die Abgelegenheit Sinodas in seiner Anfangszeit mit erheblichen Engpässen in Wirtschaft und Versorgung zu kämpfen hatte, können mittlerweile wieder verstärkt Waren gehandelt werden, wobei das Handelsweszyrad große Bemühungen daransetzt, die Handelskontakte breit zu



streuen. Das *Maraskankontor* (**Erste Sonne 78**) und der Festumer *Freibund* (**Schwarzer Bär 36**) sind treue Handelspartner, aber auch zur *Mada Basari* (☉ 228D) und Sylla knüpft man Kontakte. Bei alanfanischen Händlern wägt man genau ab, denn man weiß wohl, dass manches Grandenhaus auch mit der Fürstkomturei Geschäfte macht. Mit Thalusa hingegen handelt man gar nicht: Man bringt deren Schiffe auf, wo immer es geht, übernimmt die Ware und übergibt die Seeleute dem Meer – die Thalusaner haben auch nie einen Hehl daraus gemacht, mit den *Haffajas* zu handeln. Dem aufstrebenden Tuzak als zugänglichster Hafenstadt des freien Maraskans fällt dabei im aufblühenden Seehandel eine wichtige Rolle zu, wenngleich der Golf von Tuzak noch immer ein hochriskantes Gewässer ist.

DER PFEIFENKRAUTERLASS

Dieses Gesetz wurde 1023 BF durch den Alabasternen Rat erlassen. Die in diesem Erlass genannten Güter – vorwiegend solche, die sich nur aus dem Dschungel beschaffen lassen, sowie Tuzaker Stahl – dürfen nur bei gleichzeitiger Abnahme

einer ausreichenden Tabakmenge ausgeführt werden. Mit dem zusätzlich gewonnenen Geld werden unter anderem die einstigen Rebellengruppen unterstützt, die jetzt gegen die *Haffajas* im Norden der Insel kämpfen. Die Rebellen müssen sich den Geldsegen nun aber mit den Städten Tuzak und Boran teilen, wodurch für alle gefühlt zu wenig bleibt. Die restriktive Handelspolitik und die hohen Preise machen diese Güter zur begehrten Schmuggelware für Banden oder gar ganze Küstengemeinden, deren Abnehmer oft das Khunchomer Maraskankontor ist. Das Handelswezyrad und die Flotte Maraskans (selbst meist Schmuggler und Freibeuter) versuchen dieses Treiben zu unterbinden, jedoch ist es schwierig, die Schliche des gewieften Kontors zu durchkreuzen.

PERSÖPLICHKEITEN DES SHĪKANYDADS

MILHIBETHJIDA DIE KINDLICHE, HOHE SCHWESTER VON ASBORAN

Das Wunderkind des Rur-und-Gror-Glaubens (*1004 BF, wirkt deutlich jünger, 1,60, die schwarzen Haare sind an den Schläfen nach Art der Hochgeschwister halbmondförmig ausgerast) wurde mit acht Jahren Hohe Schwester von Tuzak. Sie ist für alle *Wissenden* eine lebende Heilige: Bruder Boron ließ ihr die Erinnerung an ihr vergangenes Leben, und aus ihren vielen Andeutungen, die sie manipulativ einsetzt, geht hervor, dass sie auch über die vormaligen Leben von anderen



Personen Bescheid weiß (☉ 226 A). Als eine der ersten Sterblichen wusste sie um die Rückkehr *Dharzjinions*, bereitete den 'Exodus der Zweitausend' vor und ermöglichte die Gründung der verborgenen Stadt Asboran.

Hochgeschwistern ist es streng verboten, ihre Tempel zu verlassen, da dies die Gläubigen gemeinhin stark verunsichert. Milhibethjida ist die erste, die offen dagegen verstoßen hat. Mittlerweile ist im Shĭkanydad der Alltag eingekehrt, und längst wurden die vielen leisen Stimmen lauter, die eine strikte Befolgung des traditionellen Verbots einfordern. Denn wer könne schon wissen, dass das unvermeidliche Unglück die letzten Jahre nicht einfach einen Umweg gemacht habe? Doch es gibt bislang niemanden, der ihr dieses Verbot tatsächlich aussprechen könnte (☉ 238 A). Milhibethjida sieht sich als die Architektin der Zukunft Maraskans. Das Land müsse sich wandeln, um bestehen zu können. Das Königtum ist in ihren Augen nicht die Zukunft, sondern eine Sackgasse, wie die Geschichte gezeigt habe.

Ab 1021 BF war Milhibethjida bis zu dessen Tod 1027 BF mit dem nostrischen Prinzen Ingvallion Kasparbald liiert (☉ 227 B).

DAS SHĪKANYDAD IM SPIEL

Das Shĭkanydad bleibt eine Region im Aufbruch, doch mittlerweile macht sich neben optimistischer Stimmung nach den jüngsten Erfolgen auch die Kehrseite bemerkbar: Ruhende Konflikte werden wieder ein Thema und alte Ansprüche geltend gemacht. Die Architekten der Zukunft Maraskans – vornehmlich *Milhibethjida die Kindliche* und die Tetrarchen – sind mehr denn je auf die Hilfe von Helden angewiesen, um ein Auseinanderbrechen der bemerkenswerten Einheit zu verhindern und weitere Erfolge im Kampf gegen die *Haffajas* zu erzielen.

Die im Shĭkanydad geprobte neue Herrschaftsform des Alabasternen Rates bietet auch für Helden viele Möglichkeiten: Als verdiente Recken können sie zu Wezyradim oder Buskuren ernannt werden oder im Gefolge eines Adligen in dem Rat Platz finden und aktiv die Zukunft des freien Maraskans mitgestalten.

EIN HELD AUS DEM SHĪKANYDAD

Ein Held aus dem Shĭkanydad hat erlebt, dass der Feind der Schöpfung nicht unbesiegbar ist. Dies – und das Wissen, Teil eines ausgewählten Volkes zu sein – bestätigt ihn in seinem Handeln. Nun wird er versuchen, seinen Platz in der neuen Ordnung zu finden, sei es als gewiefter Schmuggler in den Gassen Tuzaks, als sanft leitender Lehrer in der Priesterschaft oder als Spross eines Adelshauses, dessen Ländereien noch immer umkämpft sind – oder mittlerweile von anderen beansprucht werden. Vielleicht ist er auch ein *Beni Bornrech*, der zum ersten Mal das Land seiner Ahnen betritt.

Gerade im Süden und Osten der Insel gehört ein großer Teil der Maraskaner zur Rasse *Tulamiden*, die Wahl der Rasse *Mittelländer* ist bei der Generierung aber gleichwohl denkbar. Beide Rassen verteilen sich zu gleichen Teilen auf die Stadt- und Landbevölkerung. *Beni Bornrech* wählen anstelle der Kultur *Maraskan* die Kultur ihres Exils mit zusätzlichen Modifikationen (**WdH 68**).



Kurzcharakteristik: brillante Priesterin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 17; Gutes Gedächtnis, Vom Schicksal begünstigt; Neugier 10
Wichtige Talente: Geschichtswissen (Maraskan) 14 (16), Menschenkenntnis 16, Philosophie 15, Sagen/Legenden 14, Schleichen 10, Sich Verkleiden 11, Staatskunst 12, Überzeugen (Einzelgespräch, öffentliche Rede) 16 (18)
Sonderfertigkeiten: Maraskankundig

Kurzcharakteristik: meisterlicher und grausamer Dschungelkämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 17; Aberglaube 7, Grausamkeit 6
Wichtige Talente: Geschichtswissen 13, Kriegskunst 14, Menschenkenntnis 14, Schauspielerei 12
Sonderfertigkeiten: Maraskankundig, zahlreiche SF im Kampf mit dem Tuzakmesser

DER HARAN

Niemand versteht es so gut wie der Haran (*985 BF, 1,84 Schritt, lange, schwarze Haare, dunkelbraune Augen, dunkler Teint, schwergewichtig), Gerüchte zu seinen Gunsten auszunutzen. Schon als Rebellenführer des *Haranydads* überließ der ehemalige Instrumentenbauer möglichst viel der Phantasie seiner Feinde. Zu dem Nimbus, der ihn umgibt, gehört auch das Gerücht, er sei der wiedergeborene Dajin der Fromme. Der Haran ist ein einfacher Mann mit scharfem und flinkem Geist, ein geborener Strategie, der jedoch keine höheren Ambitionen hat. Als Kriegsweszyrad hat er im neuen Maraskan seinen Platz bereits gefunden.

Zitate: *“Maraskan hatte immer genügend, die herrschen wollten. Ich wünsche einst im Kreise zahlloser Enkel zu sterben.”*
“Dicke gelten als gemütlich. Ich gehöre nicht dazu!”

Kurzcharakteristik: brillanter Strategie und Dschungelkämpfer
Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 16; Fettleibig
Wichtige Talente: Geographie 15, Instrumentenbauer 8, Kriegskunst (Logistik, Strategie) 17 (19), Menschenkenntnis 16, Wildnisleben (Dschungel) 15 (17)
Sonderfertigkeiten: Maraskankundig

MUJIABOR VON DEN FREN'CHIRA MARUSTAZZIM

Mujiabor (*987 BF, 1,90 Schritt, dünnes, rotbraunes Haar, blassblaue Augen) zählt zu den grausamsten Kriegsweszyradim im Alabasternen Rat. Auf ihn geht die Sitte der *Fren'Chira Marustazzim* zurück, Feinde lebendig einzugraben und anschließend Maraskanfedern oder anderes Gifttier anzulocken. Der ehemalige Schauspieler hat sein theatralisches Gebaren nie abgelegt: Er ist ständig in Bewegung und spricht gestenreich. Zu seinen Marotten gehört die Angewohnheit, Fremde mitten im Gespräch unvermittelt die Wangen zu tätscheln – aus dem Aberglauben heraus, dass alle, die einen schlechten Charakter haben und zu Verrat neigen, vor der Berührung zurückschrecken. Elfen sind für ihn per se Verräter und ihnen gilt sein Hass ebenso wie den *Haffajas* und *Garethjas*.

Seit Jahren beruft er sich auf Visionen und Traumgesichter aus der Vergangenheit. Noch ist unklar, wie Mujiabor sich positionieren wird, doch ohne Zweifel arbeitet er für sich an einer großen Rolle.

THYRISAB, KRIEGSWESZYRADA

Die Kriegsweszyrada (*996 BF, 1,77 Schritt) beruft sich mit Verweis auf die honigblonden Strähnen in ihrem schwarzen Haar darauf, eine Nachkommin Ornibijians, des ersten Buskurs Dajins VII. zu sein. Der Kladj sagt ihr nach, über gute Kontakte zu den Rächerinnen Lycosas zu verfügen, doch ist an den Gerüchten weitaus mehr: Thyrisab selbst ist eine Schwester des Heerbanns, was sie außer ihren Schwestern im Zirkel niemanden wissen lässt.

Thyrisab trägt oft einen Hartholzarnisch, um ihre Verbundenheit mit Maraskan zu unterstreichen. Sie spinnt ein Netz von Gefälligkeiten und Vereinbarungen, um so auch ihre eigenen Pläne verfolgen zu können, denn letztlich geht es ihr als Oberste Rächerin um die Vergeltung an ihren abtrünnigen Schwestern und dem Mittelreich, als dessen Erbe sie die Komturei empfindet.

Kurzcharakteristik: planvolle Anführerin, meisterliche Spinnenhexe
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 15; Flink, Soziale Anpassungsfähigkeit; Rachsucht 7
Wichtige Talente: Dolche 14, Heilkunde Gift 15, Kochen (Tränke) 12 (14), Pflanzenkunde 13, Schleichen 12, Sich Verstecken 14, Überzeugen 11
Wichtige Zauber: Blick in die Gedanken 11, Geisterbann 12, Krabbelnder Schrecken 13, Schleier 11, Spinnenlauf 15
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Maraskankundig, diverse Flüche

MAHABJIDA DIE EWIGJUNGE

Seit einigen Jahren kursiert auf Maraskan das *Märchen von Mahabjida der Ewigjungen*, der Leben und Tod gleichermaßen verwehrt war und der – nachdem sie die Wunder der Welt und die Schönheit der Schöpfung erkannt hatte – von Schwester Tsa das Leben neu geschenkt wurde. Das Mädchen hinter dem Märchen existiert tatsächlich: Eine Frucht vom Lebensbaumkönig (👁️ 225A) befreite sie von einem Fluch, der sie nicht sterben ließ. Mahabjida (1,54, schwarze Haare) reist furchtlos durch das Land und beschreibt ihre Eindrücke vom Leben, die ihr eine Zeit lang verwehrt waren, mit einer Eindringlichkeit, dass es ihre Zuhörer zu Tränen rührt und ihnen neue Hoffnung in die Lehre der Schönheit der Welt gibt. Seit sie ins Leben zurückgefunden hat, altert sie mit großer Langsamkeit, so dass sie körperlich kaum über die Entwicklung einer Zwölfjährigen hinausgekommen ist.





SINODA DER STACHEL

Einwohner: 7.000 (noch immer wachsend)
Wappen: auf gelbem Grund eine weiße Perle
Herrschaft/Politik: Haran Reojian von Sinoda
Garnisonen: etwa 150 Kämpfer des Harans, 30 Stadtgardisten, etwa 100 Freibeuter, 200 Kämpfer der Kriegs-Wezyradim
Lokale Fest- und Feiertage: Tag der Befreiung (3. Praios), Tag des Stachels (11. Rondra, Ausrufung des Shikanydads), Neujahrsfest (19. Rondra), Reojians Feier (23. Boron, vom Haran ausgerichtetes Volksfest anlässlich seines Tsatags), Palmenblütenfest (den ganzen Perainemond gemeinschaftliche künstlerische Darbietungen, um die Schönheit der Welt zu mehren)
Tempel: **Rur** und **Gror**, Schreine von Boron (Al'Anfaner Ritus) und Phex
Handel und Gewerbe: Perlen, Tabak, Alabaster, seltene Kräuter und Pflanzen des Dschungels
Wichtige Gasthäuser: Tavern'uuzak 'Perlengrund' (P5/Q5/S15), Tavern'uuzak 'Bei Xanjid, Djurmold und Lama-lusab' (P4/Q4/S5), Theaterschänke 'Zur Wandelbaren' (P6/Q4), Hafenschänke 'Südwind' (P3/Q2)
Besonderheiten: Sitz des Alabasternen Rats, Magierakademie 'Schule der Vierfachen Verwandlung', Abudijian-Theater
Stimmung in der Stadt: Die Trauer um den Verlust der Verschlafenheit des Ortes und der Stolz, das Herz, die Perle des freien Maraskans zu sein, halten sich die Waage.

STADTGESCHICHTE

177 BF: erste dauerhafte Ansiedlung von Fischern und Küstenbauern

ab 340 BF: Der lästige Aldec-Käfer wird zur gefährlichen Plage. Die Erfindung des Alabastergussverfahrens bewahrt die Siedlung vor dem Ende.

477 BF: Verleihung der Stadtrechte durch den Haran. Das Tuzaker Handelshaus Morello hegt Ambitionen für Süd-Maraskan und erbaut ein Kontor. Sinoda ist deutlich im Aufwind.

521 BF: Einsturz des städtischen Vorratsspeichers, daraufhin Dürre und Hungersnot. Das Tuzaker Handelshaus Morello beendet sein Engagement in Sinoda. Die Stadt wird wieder zu einem verschlafenen Fischerdorf.

649 BF: Heftige Erdstöße verheeren die Stadt.

ab 672 BF: Die Herrscher der Stadt begründen die Tradition, zum Palmenblütenfest an öffentlichen Darbietungen als Darsteller teilzunehmen.

831 BF: Eröffnung des Abudijian-Theaters.

990 BF: Das alte Herrschergeschlecht der Haranis von Sinoda fällt in Ungnade und wird zwischenzeitlich durch Markverweserin Rahjane von Gellen ersetzt.

1022 BF: Sinoda wird befreit. Die *Schule der Vierfachen Verwandlung* öffnet ihre Pforten.



Das ehemalige Fischerdorf liegt an einer idyllischen Bucht, eingebettet in ein sanft hügeliges Kulturland. Die Stadt fällt durch ihre alabasternen, oft kubischen Gebäude auf. Seit 1022 BF der starke Zulauf von Flüchtlingen und Heimkehrern, Händlern und Diplomaten einsetzte, kann von der Verschlafenheit früherer Tage keine Rede mehr sein. Mittlerweile stehen innerhalb der einst großzügig angelegten Stadtmauer Dutzende der Backsteintürme der Beni Bornrech.

Sinoda ist am Südzipfel Maraskans von den zwei Regenzeiten am wenigsten betroffen. Zur See erschweren viele Sandbänke das Navigieren.

Die auf ganz Maraskan beheimateten Aldec-Käfer treten aus nur ihnen bekannten Gründen ausgerechnet in Sinoda

in unregelmäßigen Abständen als Plage auf. Die Käfer fressen totes Holz und stellen somit eine Gefahr für Holzbauten und alltägliche Holzgegenstände dar. Ein aufwändiger und leidlich guter Schutz für Gegenstände ist das regelmäßige Abreiben mit Salzwasser. Das Holz ganzer Gebäude lässt sich auf diese Weise nicht vor dem rapiden Verfall bewahren, und der deshalb verbaute Alabaster aus den hiesigen Steinbrüchen hielte der Witterung nur kurz stand, wenn findige Baumeister nicht eine Lösung eronnen hätten: Zermahlener Alabaster wird mit etwas Harz des Kurinbaums vermengt und in witterungsfeste Platten und andere Formen gegossen. Mit diesen verkleiden die Sinodaner die Außen- und Innenwände ihrer Gebäude.



MACHTVERHÄLTNISSE IN SINODA

👁️ 228 D

Haran Reojian von Sinoda ist in der Bevölkerung außerordentlich beliebt. Er wird allerdings trotz seiner Machtfülle selbst von ihr nicht ganz ernstgenommen. Tatsächlich entgleiten dem sprunghaften Haran die alltäglichen Regierungsgeschäfte oft. Reojian gehen vier **Wezyradim** in den Bereichen Bauwesen, Handel, Diplomatie und Versorgung zur Hand. Diese haben wiederum eine groß gewordene Anzahl ausführender Beamte unter sich.

In der Hauptstadt des Shíkanydads laufen viele Fäden zusammen. Zum einen soll von hier der **Verwaltungsapparat Weißmaraskans** den Staat zusammenhalten, der offiziell an die Beschlüsse des **Alabasternen Rates** gebunden ist, sich tatsächlich aber gern verselbständigt. Zum anderen residieren in Sinoda die **diplomatischen Gesandten fremder Mächte**, zu denen man gute Beziehungen pflegen, deren ständigen Forderungen man aber auch etwas entgegensetzen muss. In dieser Gemengelage liegen die Interessen oft quer zueinander, so dass Zweckbündnissen, informellen Absprachen und Intrigen Tür und Tor geöffnet sind.

Die ständig steigende Anteilhabe Tuzaks am maraskanischen Außenhandel spielt den diplomatischen Gesandtschaften des Bornlands, Horasias, Khunchoms, Al'Anfas und Araniens in die Karten: Da die Beziehungen Tuzaks zum restlichen Shíkanydad lange schon nicht mehr von Herzlichkeit geprägt sind, können die Gesandtschaften bezüglich Handelsvergünstigungen und guter Liegeplätze im Hafen deutlich mehr verlangen als noch vor der Befreiung Tuzaks. In Maraskan lässt sich eine gute strategische Basis für den Einfluss im gesamten Perlenmeer verschaffen, daher gleicht Sinoda an manchen Tagen einem Pulverfass. Weite Teile der **Sinodaner Bevölkerung** wiederum betrachten die Diplomaten und deren Gefolge als dreiste Parasiten und lassen ihrem Unmut hin und wieder in Form von Tätlichkeiten und Raubzügen freien Lauf. Seit 1032 BF gibt es infolgedessen und als Folge der Streitigkeiten zwischen den Gesandtschaften und Kontoren mehrere Zwischenfälle mit Todesfolge.

Die **Schule der Vierfachen Verwandlung** mit ihrem Spektabilitäten-Ehepaar *Hesindajida von Tuzak* und *Perjin von Lowangen* kann als zuverlässigste Verbündete des Harans gelten und genießt zudem hohes Ansehen in der Bevölkerung. Obgleich in ihren vielen Vorhaben hoffnungslos überlastet, hat die Schule auch politische Motivationen und nimmt ganz bewusst Einfluss auf die Bevölkerung. Das vielfältige fremdländische Interesse an Sinoda und dem Shíkanydad ist der Schule ein Dorn im Auge.

STADTRUNDGANG

Die **Haranshöhe** ist das grüne Residenzviertel der Stadt. Darunter bildet **Abudijjanak** das Stadtzentrum. An dessen Rändern überwuchert das chaotisch wachsende **Amul'uuzak** die ehemals landwirtschaftlich geprägten Teile diesseits und jenseits der Stadtmauern. Außerhalb der Stadtmauer liegt der ehemalige Fischereihafen, traditionell noch **die Bucht** genannt.

Haranshöhe

In den unübersichtlichen und verspielt angelegten Parkanlagen, die für die Allgemeinheit zugänglich sind, haben die Gardisten des Harans alle Mühe, die über 700 Jahre alte **Alabasterresidenz (1)** und dessen Nebengebäude zu sichern, darunter eine Menagerie und die Verwaltungsgebäude des Shíkanydads. Der zweitürmige, aus Backsteinen erbaute **Tempel von Rur und Gror (2)** wird von den greisen Hochgeschwistern *Darjin* und *Otajin* geleitet. In unmittelbarer Nachbarschaft steht die **Schule der Vierfachen Verwandlung (3)**, deren um 480 BF errichtetes Gebäude mit seinen vielen Fassadendetails und Scheinelementen ein Prunkstück rohalistischer Architektur darstellt. Ursprünglich handelte es sich um einen Kontor eines mittlerweile untergegangenen Tuzaker Handelshauses und wird entsprechend heute noch 'das Morello' genannt. Das Hospital und die Druckerei der Schule bieten ihre Dienste auch extern an.

Abudijjanak

Kultureller Mittelpunkt des gemütlichen Stadtteils ist das 300 Zuschauer fassende **Abudijjan-Theater (5)**, ein Vermächtnis des exzentrischen Pfeifenkrautbarons Abudijjan an seine Stadt. Schausteller, Dichter und Philosophen, darunter zunehmend auch Auswärtige, wetteifern hier um die Gunst des Publikums. Der Rundbau fällt architektonisch in zweierlei Hinsicht aus dem Rahmen: Zum einen wurde Granit statt Alabaster verbaut. Zum anderen befindet sich auf dem Dach der Theaterfront eine Installation aus diversen Statuen. Dieses 'Schatzkarte' genannte Kunstwerk ist unter den maraskanischen bildenden Künstlern berühmt und umstritten. Es heißt, die Personen erzählten die Geschichte vom gewaltigen Perlschatz einer Fischerin, und wo – oder bei wem – diese ihren Schatz versteckt

Legende von Sinoda

- 1 Alabasterresidenz
- 2 Tempel von Rur und Gror
- 3 Schule der Vierfachen Verwandlung
- 4 Neue Garnison, der 'Stachel'
- 5 Abudijjan-Theater
- 6 Theaterschenke 'Zur Wandelbaren'
- 7 Gazette 'Tradj'
- 8 Vertretung des Bornlands
- 9 Khunchomer Maraskan-Kontor
- 10 Rekrutierungsstelle
- 11 Werkstätten der Alabastergießer
- 12 Tavern'uuzak 'Bei Xanjid, Djurmold und Lamalusab'
- 13 Tavern'uuzak 'Perlengrund'
- 14 Händler 'Lugens Erze'
- 15 Nordtor
- 16 Hafentor
- 17 Hafengarnison
- 18 Kogge 'Thamos'
- 19 Freiheitswerft
- 20 Schänke 'Südwind'
- 21 Speichergebäude
- 22 Kontor der Mada Basari
- 23 Leuchtturm





haben möge. Bislang hat noch keine der Interpretationen zum verheißenen Schatz geführt (👁️ 228 B).

Die **Gazette Tradj (7)** hat sich aufs Kommentieren von in der Stadt ohnehin schon meist Bekanntem verlegt. Mit der Druckerei der Magierschule steht man auf Kriegsfuß. Auswärtige sehen sich bald von Angestellten der Tradj belästigt, die unbedingt Neuigkeiten aus der Ferne erhalten wollen. Die **Rekrutierungsstelle (10)** ist längst nicht mehr so überlaufen wie in den ersten Jahren, jedoch seit einem Raubüberfall durch Agenten der Fürstkomturei – im Gebäude lagern große Mengen Geldes – umso schärfer bewacht.

Die **Werkstätten der Alabastergießer (11)** liegen seit Jahrhunderten hinter hohen Mauern und Zäunen verborgen. Der Betrieb liegt in den Händen einer Familie, deren Zweige über ganz Maraskan verstreut zu sein scheinen – jedenfalls stoßen von Zeit zu Zeit Verwandte aus der Ferne zum Betrieb hinzu. Anderen Personen gelingt es kaum einmal, hier eine Anstellung zu finden (👁️ 228 A).

Amul'uuzak, das Labyrinth

Verwirrende Gassen führen scheinbar sinn- und ziellos durch den rasant wachsenden Stadtteil. Viele Hinterhöfe und kleine Plätze bleiben dem unkundigen Blick dadurch verborgen. Die Einwohner machen sich dies gerne doppelt zu Nutze und bieten sich Fremden als Führer an, um sie dann zu befreundeten und verwandten Händlern oder Herbergswirten zu führen. Lärm und Gedränge, hektische Betriebsamkeit, ein Nebeneinander von reich und arm und von Zugezogenen und Alteingesessenen prägen diesen größten der drei Stadtteile.

Im **Tavern'uuzak Bei Xanjid, Djurmold und Lamalusab (12)** sind Fremde nicht gerne gesehen und zahlen einen heimlichen Aufschlag. Hier verkehren einige angesehene Persönlichkeiten, wie etwa die Spektabilitäten der hiesigen Magierschule.

Über dem Eingang eines großen, kreisrunden Backsteingebäudes, das wirkt, als habe man den dazugehörigen Wohnturm vergessen, prangt die Aufschrift »**Lugens Erze**« (14). *Lugen Sohn des Kalrugen* ist seit Jahrhunderten Besitzer einer Zinnober-Mine etwa 50 Meilen nördlich Sinodas, wo er sich auch die meiste Zeit aufhält. Das Geschäft mit Zinnober, Quecksilber und Maraskit (Schwefelkies, schlägt Funken) wird währenddessen von seinem Gehilfen geführt. Lugen sucht immer wieder Arbeiter und Wachleute und organisiert auch Expeditionen in den Dschungel.

Die Bucht

Der kleine Hafen Sinodas ist den gestiegenen Anforderungen seit der Befreiung Sinodas nicht mehr gewachsen. Der Hafen ist seit Jahren eine Großbaustelle, Ausbauten werden vorgenommen und Verteidigungsanlagen errichtet. Dies führt zu langen Wartezeiten in Hafennähe, bis die Ladungen endlich gelöscht werden können und ein Pier frei wird. Trotz der Enge besitzt die **Thamos (18)**, eine nostrische Kogge und persönlicher Besitz des Harans, einen festen Liegeplatz. Dem Haran ist dieses Schiff ein Andenken an den nostrischen Prinzen Kasparbald, der 1027 BF von einer Reise in seine Heimat nicht mehr zurückgekehrt ist. In der jungen **Freiheitswerft (19)** werden zumeist große Lorchas (**Efferd 112**) gebaut, zum Beispiel die *Asboran* oder die *Königin von Tuzak*. Das **Hafentor (16)** bleibt auch nachts geöffnet. Die **Schänke Südwind (20)** ist das Refugium für fremdländische Seeleute.

SINODA IM SPIEL

Sinoda war der Stachel im verderbten Fleisch der Hafafajas und ist noch die Basis für die Rückeroberung Maraskans. Dieses Selbstbewusstsein der Sinodaner ist nun irritiert durch die eigenen Wege, die Tuzak und Boran einschlagen. Sie können das Tuzaker Streben nach Eigenständigkeit beziehungsweise Borans anschwellendes Gefasel über die Vorzüge des Königstums nicht nachvollziehen.

In Sinoda ist die Grenze zum Feind mittlerweile weit entfernt, selbst die Gewässer vor Sinoda sind einigermaßen sicher geworden. Hier lässt es sich mit etwas Geschick und Durchsetzungsvermögen gut leben, die Schaustellertradition muss sich hinter den kontinentalen Gauklerfesten nicht verstecken und die Stadt ist das Einfallstor zu den Schätzen und Wundern der geheimnisvollen Insel. Nichtsdestotrotz müssen die Spione und Attentäter der Komturei innerhalb der Stadtmauern gefürchtet werden, und Heldengruppen können leicht Teil oder Opfer einer Intrige werden.

PERSÖNLICHKEITEN SINODAS

Reojian, Haran von Sinoda

Die Familie Reojians herrscht – ausgenommen die Jahre 990 bis 1022 BF – seit nunmehr 800 Jahren über den Südzüpfel Maraskans. Ihre Ländereien erstrecken sich von Zinobab im Osten bis Mahanobab im Westen und umfassten vor dem Maraskanfeldzug Kaiser Retos sogar einige einträgliche Minen weiter im Norden. Reojian (*986 BF, schwarzes Haar nach Art maraskanischer Krieger, markante Züge) ist der letzte Spross seines Geschlechts, und es sieht trotz seiner zahlreichen Affären nicht so aus, als würde sich dies noch ändern. Allerdings adoptierte er auf Bitten Milhibethjidas der Kindlichen 1029 BF einen damals zweijährigen Knaben namens *Valoran*. Somit scheint die Nachfolge gesichert (👁️ 227 B).

Reojian befand sich lange in der Gefangenschaft von Helme Haffax. Er hat dort so schreckliche Dinge erlebt, dass die Priesterschaft der Zwillinge nach Reojians Befreiung durch die Rebellenführerin Aldifriedjida keine andere Hilfe sah, als den Haran 1022 BF mit so viel Taluedwasser (👁️ 234 D) zu behandeln, dass er sich an nichts mehr erinnerte, was nach seinem zwölften Lebensjahr geschah.

1034 BF hat er also eine Lebenserfahrung von 24 Jahren, die ersten und letzten zwölf Jahre seines Lebens. Er lebt wie im Rausch und saugt jede Erfahrung begierig in sich auf. Reojian beherrscht mehrere Instrumente sowie die Dichtkunst, ist seinen Kämpfern ein Vorbild – und er wäre lieber Held denn Haran. Doch leider will sein alternder Körper dem jungen Geist allmählich nicht mehr folgen.

Reojian hat eine sehr gute Beziehung zur Priesterschaft, insbesondere zu Milhibethjida der Kindlichen, und ist Mäzen der Schule der Vierfachen Verwandlung.



Kurzcharakteristik: mitreißender Lebemann, Menschenfreund

Herausragende Eigenschaften: CH 15, FF 15; gutes Aussehen, gutes Gedächtnis; Impulsiv, Jähzorn 6

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 14, Kriegskunst 10, Musizieren 14, Sagen & Legenden 16, Staatskunst 7

Lugen Sohn des Kalrugen

Die abenteuerlichen Reisen des Ambosszwerger (*um 690 BF, wirr abstehendes graues Haar) endeten in Maraskan, als er 750 BF von der Harani von Sinoda die Schürfrechte an einer Zinnober-Mine erhielt. Seine eigentliche Funktion am Hof war allein die insgeheime Schaulust der Haransfamilie, die mit Lugen ihren ersten Zwerg kennengelernt hatte. Obwohl er heute noch gute Kontakte zum Haran hat, weigert er sich, die Alabasterresidenz zu betreten, seit er dort 807 BF in einer Vision das Erscheinen des legendären Königs Dajin VII. verkündete, ein auf Grund der Umstände für ihn höchst peinlicher Moment, auf den er noch heute gelegentlich angesprochen wird.

Lugen gewährte Rebellen in seiner Mine, heute ein beachtliches Labyrinth, mehrfach Unterschlupf vor den Borbaradianern. In jüngster Zeit hat er in der Tiefe vermehrt unangenehme Bekanntschaft mit aggressiven Wesenheiten gemacht und sieht sich und seine verängstigten Arbeiter nicht in der Lage, ihrer Herr zu werden (🐉 228 C).

Weitere Persönlichkeiten Sinodas

● **Asanderan** alias **Asandrio Urfanyn** (*961 BF, gehbehindert, hager, schlohweißes Haar) ist ein nostrischer Gelehrter, für den die Welt nie aufgehört hat, ein Wunder zu sein. Halbblut murmelnd macht er sich im Geist ständig Notizen. Seine enge Beziehung zu Maraskan begann vor vielen Jahrzehnten, als er auf der Suche nach dem Ei des Tuzakwurms erst Gefangener, dann Gast der im Süden agierenden Rebellengruppe *Fren'Chira Marustazzim* war. Heute ist er Lehrer und Erzieher Valorans, des Adoptivsohns des Harans.

● **Valoran von Sinoda** (*1027 BF, blond, große Nase) ist ein quirliger Dreikäsehoch, von klugem Wesen und doch bereits hoffnungslos verwöhnt. Manchmal sind es allein seine verhängnisvolle Leidenschaft zu Süßspeisen und die Aussicht auf deren Verbot, die ihn den Anweisungen seines Erziehers gefügig macht.

● Die Sinodaner Hochgeschwister **Darjin** und **Otajin** (*um 950 BF) sind stark von den Ansichten der Eukolizana beeinflusst. Sie haben die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen. Die beiden Greise behindern in ihrer umständlichen Langsamkeit mittlerweile die Abläufe im Tempel, sind aber nicht bereit, das Amt abzugeben.

● Der alananische Gesandte **Esnupofino Jessero** (*998 BF, schwarze Locken, rundlich) hat dank seines Humors und seiner Großzügigkeit ein einnehmendes Wesen. Wenn es der Sache Al'Anfas nutzt, unterstützt er auch gern Helden. Er verfügt über viele Kontakte und stellt keine unangenehmen Fragen.

TUZAK DIE LILIEPHAFTE

Tuzak für den eiligen Leser

Einwohner: 12.000 (davon 1.000 Fremdijs)

Wappen: auf Blau eine gelbe Lilie

Herrschaft/Politik: Meritokratie unter Orsijin vom Hira
Garnisonen: 150 Milizionäre der Volksgarde, 40 Wipfeltiger, 3 Banner 'Rache für Hemandu', 20 Gardisten der 'Fremdengarde', mehrere Kaperschiffe

Tempel: **Rur und Gror**, Schreine von Swafnir, Boron, Travia und Phex

Lokale Fest- und Feiertage: Neujahrsfest (19. Rondra), Mond der Reinigung (Phex, rituelle Waschungen und Säuberungen während der großen Regenzeit erinnern an das vergossene Blut während des Tuzaker Schlachtfests)
Handel und Gewerbe: Maraskanpapier, Waffen, Wein, Dschungelwaren, Baugestein

Wichtige Gasthäuser: Tavern'uuzak 'Sorajians letzter Wille' (P6/Q7/S40), Tavern'uuzak 'Am Zollhof' (P3/Q2/S30), Taverne 'Zum gefallenen Einhorn' (P5/Q5), Herberge 'Am oberen Markt' (P6/Q6/S15), 'Damolds Taverne' (P3/Q3), Taverne 'Wilde Alrechs' (P7/Q7), Teehaus 'Ziber und Sab' (P3/Q5), Garküche 'Zorjin' (P3/Q4)

Besonderheiten: Startpunkt der jährlichen Diskusstafette
Stimmung in der Stadt: Dynamische, stark anwachsende Kleinstadt unter hohem inneren Integrationsdruck und ständiger Bedrohung von außen. Einige alte Wunden aus Zeiten Fürst Herdins und Rayo Brabakers schwären noch und müssen erst mühevoll geschlossen werden. Die Zustände geraten immer wieder chaotisch, das Geld ist notorisch knapp.

Was die Tuzaker über ihre Stadt denken: Tuzak wurde durch seine Befreiung wiedergeboren, und wir sind die Wiedergeborenen. Kriegen wir das Kind groß!

Tuzak liegt auf einem 150 Schritt hohen Plateau, dessen hellgelber Sandstein zum Meer hin senkrecht, nach Norden und Süden sanft abfällt. Im Tuzaker Kulturland bieten zahlreiche Siedlungen einigen Tausend Menschen eine Heimat, darunter Senan 8 Meilen südlich und Geran 15 Meilen nördlich, noch im Gebiet der Fürstkomturei.

Die Komturei bedroht Tuzak im Norden durch die neue Präfektur Tuzak und im Süden durch die Überbleibsel der Präfektur Mherweggyn. Tuzak, das nominell zum Shikanydad gehört, fühlt sich von diesem im Stich gelassen: Die dringend benötigte militärische und finanzielle Hilfe fällt zu mager aus oder lässt zu lange auf sich warten. Man muss und will aus diesem Grund die Abhängigkeit von Sinoda abstreifen. Das im Abwehrkampf gegen die neue Präfektur Tuzak geschärfte Selbstbewusstsein Tuzaks drückt sich darin aus, dass immer mehr Tuzaker von sich als *Sira Tuzak* (*Helden Tuzaks*) sprechen.

DIE MERITOKRATIE TUZAK

Als Anführer einer Rebellengruppe hatte Kolonel *Orsijin vom Hira* stets angepasst an die jeweilige Situation und entsprechend der individuellen Fähigkeiten seiner Wipfeltiger agieren



müssen. Auf dieselbe Weise hält er es nun auch in Tuzak: Wer geeignet erscheint, beweisen kann, dass er oder sie sich eine Verantwortung oder ein Amt wirklich verdient hat, soll auch entsprechend eingesetzt werden. Im Volksmund werden solche durch den Kolonel bis auf Widerruf ernannte Personen *Verdiente* genannt.

Große Probleme bereiten dem Kolonel die klammen Kassen und die allgemeinen Versorgungsengpässe. Die Steinbrüche, die Tongrube und die Kreidefelsen in unmittelbarer Nähe zur Präfektur Tuzak sind umkämpft. Manche Verbrauchsgüter, die auch vor Ort benötigt werden, bringen im Verkauf ans Festland so gutes Geld, dass erst Verbote für ihren Verbleib sorgen müssen – und dies wiederum spielt Schmugglern in die Hände. Der Handel von Gütern aus dem Binnenland über den Roab und den Amdeggyn-Pass ist oft unterbrochen und verlustreich, da der schlecht gesicherte Pass immer wieder von schwarzmaraskanischen Überfallkommandos heimgesucht wird.

STADTGESCHICHTE

164 BF: Der Kluge Kaiser Sighelm von Gareth gründet mit Tuzacken die zweite Stadt Maraskans nach Jergan.

180 bis 184 BF: Der Tuzakwurm zerstört die Stadt dreimal.

um 200 BF: Um die Stadt für den Zulauf neuer Siedler attraktiver zu gestalten, wird eine verzweigte Kanalisation in den Felsen unter Tuzak getrieben.

805 BF: Roabkanal und Zwillingenbrücken werdenlässlich der Hochzeit zwischen König Dajin VI. und Balatravis du Shoy'Rina fertiggestellt, die bäuerliche Siedlung Jendarab wird umfasst.

987 BF: Kaiser Reto leitet mit der Vernichtung der maraskanischen Flotte im Tuzaker Hafen die Eroberung Maraskans ein.

19. Rondra 995: Während des Tuzaker Aufstands befindet sich die Stadt bis zum 24. Hesinde in der Hand der maraskanischen Aufständischen.

1003 BF: Tuzak wird über Monate von den verdorbenen Wassern der Taluedquelle in seiner Existenz bedroht.

1023 BF: Die Diskusstafette wird von Helme Haffax endgültig verboten und durch die schwarze Diskusstafette mit der Route Tuzak-Jergan ersetzt. Diese Alternativveranstaltung bleibt jedoch ein einmaliges Ereignis.

Namenlose Tage 1031 BF: Die Festung Klotz, letzter Standort der Schule des Wandelbaren, wird aus bis heute ungeklärten Umständen zerstört. Von den dort stationierten Söldnern *Schwarz-Rote Marasken* fehlt seither jede Spur.

Anfang Phex 1032 BF: *Tuzaker Schlachtfest*. Ein Zwangsarbeiteraufstand entfesselt dämonische Kräfte und lässt die dunkle Herrschaft über die Stadt kollabieren. Die nicht geflohenen Fremdjis leiden unter brutalen Repressalien der Tuzaker. Nach einem chaotischen Monat, in denen sich elf Könige und Königinnen Maraskans ausrufen und sterben, übernimmt schließlich Kolonel Orsijin vom Hira mit seinen Wipfeltigern das Kommando.

ab 1033 BF: Tuzak erlebt einen starken Zustrom von Flüchtlingen und heimkehrenden Beni Bornrech.

19. Rondra 1034 BF: Die Diskusstafette folgt wieder der traditionellen Route Tuzak-Boran.

Bewaffnete Einheiten

● Die **Wipfeltiger** sind die auf den Kolonel eingeschworenen ehemaligen Rebellen. *Standort:* Palast (32).

● Zur Stärkung der allgemeinen Kampfkraft der Bevölkerung lässt Kolonel Orsijin Wehrübungen organisieren. Wer sich als geeignet erweist, darf der **Volksgarde** beitreten, auch 'die Lilien' genannt. *Standort:* Ostgarnison (23).

● In der **Fremdgarde** ('Fremdji-Schläger') sind einheitlich ausgerüstete Söldner aus dem nahen Khunchom im Sold der in Gareth'ka lebenden Ausländer. Die Garde soll die Ordnung im Viertel aufrechterhalten. *Standort:* auf dem Gelände einer Villa.

● Die Sinodaner Einheit **Rache für Hemandu** besteht ausschließlich aus Beni Bornrech und wird von einem Kriegswezyrad angeführt. *Standort:* Roabkastell (35) und ein Fort im Norden Tuzaks.

● Einige **Schiffe** in privater Hand besitzen auf Betreiben des Hafens-Wezyrads einen Kaperbrief der Stadt Tuzak mit dem Auftrag, die "*Feinde Tuzaks*" auf hoher See aufzubringen. Im Gegenzug ist ihnen Tuzak stets ein sicherer Hafen, und sie können die Beute abzüglich einer vereinbarten Prise behalten.



DIE UNTERWELT

Das Bandenwesen innerhalb der Stadtmauern ist vom Schmuggel oder dem Raub der dann zu schmuggelnden Ware geprägt (☞ 228 E). Die Banden des Tuzaker Umlands haben auf Grund der geringen Truppenstärke Tuzaks noch immer zu leichtes Spiel. Da gibt es unter anderen die *Blutigen Mungos* und die *Horde Tinjidas der Schiefzahnigen*. Große Verachtung bringen die Tuzaker den so genannten *Uuz'Hässlichsten* entgegen, einer Gruppe flüchtiger Kollaborateure. Als ihre Anführer gelten *Durasab* und *Praiojida*, zwei Medicae aus Ka'Tuzak und Angehörige eines Banners Tuzaker Hilfstruppen, das vor der Befreiung an einigen Strafaktionen im Umland beteiligt gewesen war (☞ 230 A).

Vom Wirken der Meuchler des *Tuzaker Asts der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* hat man hingegen in letzter Zeit kaum etwas wahrgenommen (☞ 229 A).



MACHTVERHÄLTNISSE IN TUZAK

Der Kolonel berät sich wöchentlich im **Kreis der Verdienten**. Im Kreis vertreten sind die Wezyradim für Geld, Hafen, Wasser, Verteidigung, Handel sowie für die einzelnen Stadtteile.

Ständiger Gast ist der Ratsführer des **Fremdenrats**, in dem sich die in Gareth'ka lebenden Fremdijs organisieren. Die Fremdijs haben beim Kolonel eine teilweise Eigenverwaltung ihres Stadtviertels durchgesetzt, aber dies hat zu einer Verschärfung der traditionellen Konflikte zwischen dem Garethischen und dem Tulamidischen Lager geführt. Die Ratsführerschaft wechselt jährlich zwischen den Garethern und Tulamiden. Der Fremdenrat will die durch Komtur Rayo Brabaker entweihten Rondra- und Ingerimm-Tempel wiederhaben. Gerade in diesem Punkt erhebt sich aber der Widerstand derjenigen Maraskaner, die Tuzak schon wieder zu sehr von fremden Ordnungsvorstellungen beeinflusst sehen.

Hafen-Wezyrad Grinjian der Schmuggler (☉ 228 E) lenkt über zahlreiche Regeln und die Kontrollgänge seiner Ordnungshüter die Geschehnisse im Handelshafen. Die von ihm beim Kolonel angeregten und in ihrer Zahl zunehmenden **Kaperfahrer** kennen Grinjian teils noch aus früheren Tagen und zollen ihm zumeist Respekt – den sie gegenüber den drei fremdländischen Handelshäusern, die in Tuzak Fuß gefasst haben, allzu oft vermissen lassen: Die Kontore beschuldigen einige Kaperfahrer ganz zu Recht, auch ihre Schiffe angegriffen zu haben. Um im Konkurrenzkampf zu bestehen, verfolgen die Kontore individuelle Strategien: Das ordnungsliebende **Freibund-Kontor** (Vertretung: *Turiken Ilumkis*) möchte sich lieb Kind beim Hafen-Wezyrad machen. Das tulamidisch geprägte **Maraskan-Kontor** (Vertretung: *Muammar ibn Ruban ibn Dhachmani*) hält einen Sitz im Fremdenrat. Das al'anfanische **Rosen-Kontor** (Vertretung: *Morisca Giovarez-Karinor*) hat sich seine Nische durch Anerkennung durch den Kolonel erobert: Das Kontor überreichte eine große Getreidelieferung als Antrittsgeschenk und tut sich seither betont als Gast und als Gönner der bedürftigen Bevölkerung hervor (☉ 229 B). Untereinander sind sich die Kontore spinnfeind und bekämpfen sich vor und hinter den Kulissen. Jedes Kontor verfügt über eigene Schutzleute und eigene Rechtsprechung.

Grundsätzlich sind die in großer Zahl aus dem Exil heimdrängenden **Beni Bornrech** bei den Tuzakern gern gesehen. Aber neben den allgemeinen Problemen zwischen Heimgekehrten und den Daheimgebliebenen (siehe Seite 160) sorgt die Enge in Tuzak immer wieder für Streitigkeiten. Der Kolonel hat insbesondere bei den Beni Bornrech und konservativen Tuzakern einige Gegner, die offen Stimmung gegen ihn machen.

In der Meinung zur **Königsfrage** pflichtet die deutliche Mehrheit der Tuzaker der in Sinoda dominanten Strömung der *Alabasternen* bei, dass es nicht an der

Zeit für einen neuen König sei, weil die Feinde noch nicht aus Maraskan vertrieben seien. Dennoch spukt die Legende von Dajin dem Frommen natürlich in den Köpfen vieler herum, so dass es auch in Tuzak eine kleine Gemeinschaft von Personen gibt, die der Königs-idee anheimgefallen sind und voller Überzeugung für ihre Idee eintreten.

Die **Hochgeschwister Zajida und Zadisab** sind erklärte Gegner der Königs-idee und der Idee, dass Tuzak erneut Tempel anderer Götter als Rur und Gror haben solle. Die Priesterschaft hält sich aus sonstigen Streitereien wie gewohnt heraus, ermahnt aber gegebenenfalls alle Wissenden, nie das *Benisabayad* aus den Augen zu verlieren.

STADTRUNDGANG

Die wechselhafte Geschichte der Stadt hat eine große architektonische Vielfalt hervorgebracht, vorherrschend sind die bis zu 20 Schritt hohen Wohntürme aus Bruchstein und Edelh Holz, die vielfach über mobile Stege miteinander verbunden sind. Tuzak gilt zu Recht als schöne Stadt, was auch am meisterlichen Ziegelhandwerk liegt. Die Stadtmauer, durch welche die Stadt ihren Beinamen, die Lilienhafte, erhielt, wird geschmückt durch gelb-blaue Reihen eines Lilienmusters aus verglasten Ziegeln; auch ihre Zinnen besitzen die Gestalt stilisierter Lilien. Innerhalb der Stadtmauern geht es ständig auf und ab über Dutzende von steilen, gewundenen, flachen oder geraden in den Stein gehauenen Treppchen, deren gemauerte Wände durch bunt verglaste Ziegel geschmückt sind. Die Straßen und verwinkelten Gassen der meisten Stadtteile sind allesamt gepflastert und besitzen Rinnsteine, in denen Regen und Abwasser über Straßenabläufe der Kanalisation zugeführt werden.

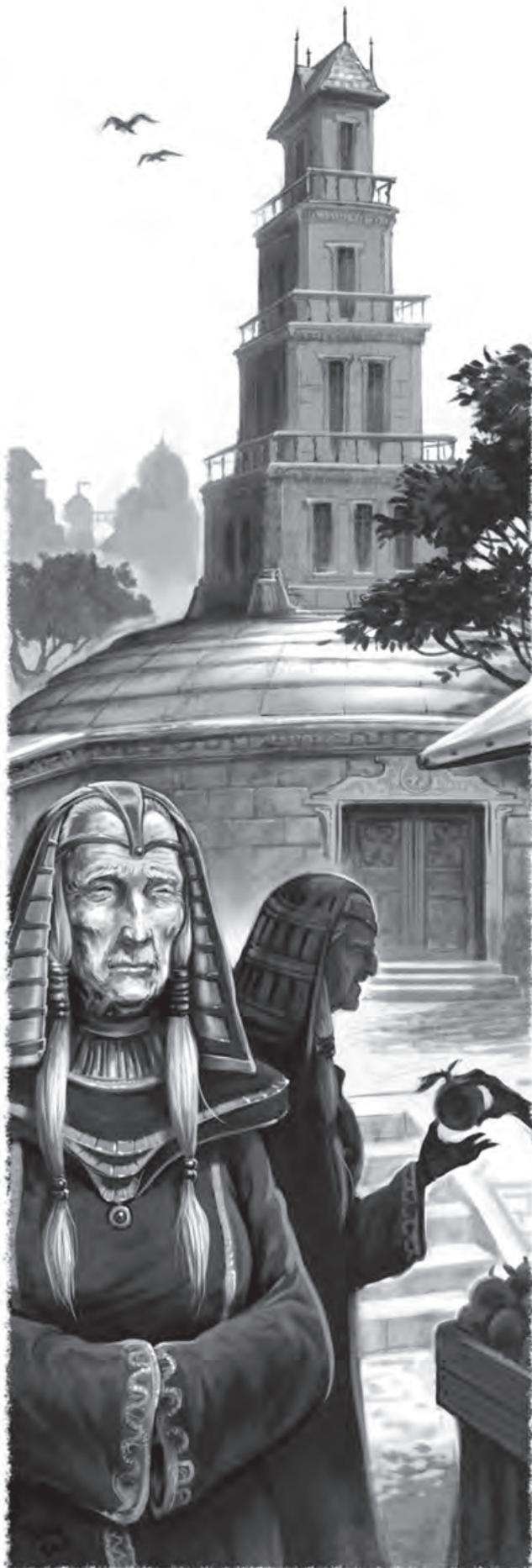
Jendarab

In diesem ländlich anmutenden Viertel mit seinen Fachwerkhäusern wohnen Bauern und Landarbeiter. Die Wohlhabenden haben ihren Platz zumeist im Westen auf dem sanft abfallenden Hang nahe der Steilklippe gefunden. Der *Roab* ist in ein gemauertes Kanalbett gefasst. Auf seinem Weg durch die Stadt überwindet er die 150 Schritt hinab zum Hafenbecken in einer fünfstufigen Kaskade, von der die letzte einen Wasserfall von knapp über 100 Schritt bildet. Die **Zwillingsbrücken** (3), deren schwarzer Basalt nicht ins Stadtbild passt, verbinden Jendarab mit dem alten Tuzak.

Ka'Tuzak

Die Tuzaker Altstadt ist ein Gewirr aus verwinkelten Gassen, Treppen und Fluchten inmitten der schönen Wohn- und Geschäftsgebäude, deren luftige Verbindungen den Eindruck entstehen lassen, Tuzak besäße Dutzende von Brücken. Im Süden, entlang des Roabkanals, sind die Reste der alten Stadtmauer zu Wohnungen umfunktioniert worden. Im Norden leben viele Beni Bornrech.

Auf dem Balkon der steinernen Tempelhalle des **Tempels von Rur und Gror** (11) stehen oft die betagten Zwillinge und Hohen Schwestern *Zadjida und Zadisab* (siehe Seite 181). Der



Tempel besitzt vier Nebengebäude, die zu allen möglichen Zwecken genutzt werden.

Auf der halbkreisförmigen Bühne des **Mada'Mazazaoab-Theaters (14)** ist man aus Not dazu übergegangen, die Geruchsbelästigung aus der nahen **Alchimistenstube Jamilhajidas der Stinkenden (13)** möglichst sinngebend in die Vorstellungen zu integrieren. Häufig gastieren hier Wanderbühnen. Leiterin des Theaters ist *Madahajida die Blauäugige*, die "schönste Frau Maraskans" und einstige Diva des maraskanischen Schauspiels.

Zum Inventar des **Teehauses Ziber und Sab (17)** gehört ein halbverkohlter Stützbalken aus den Trümmern des **Palasts (32)**, in den eine ungelenke Hand vor langer Zeit die Worte "Brindijian liebt" geschnitzt hatte. Dieser dient dem Stammtisch der Tuzaker Philosophen als Katalysator für hochgeistige Dispute.

Die Lastenaufzüge (5)

Rayo Brabaker hatte Lastenaufzüge in den Sandstein schlagen lassen, um den täglichen Warendurchsatz zwischen Hafen und Stadt deutlich zu erhöhen. Zwei riesige Holzgerüste befinden sich über je einem 150 Schritt tiefen, kreisrunden Schacht. Ketten, Seile, Umlenkrollen und Gegengewichte halten je eine hölzerne Plattform von vier Schritt Durchmesser. Die Plattformen werden über je zwei Treträder à sechs Personen hinauf oder hinab bewegt und über Feststellbremsen fixiert.

Eine Plattform hängt heillos verheddert auf halber Höhe im Schacht. Sie wurde beim Tuzaker Schlachtfest zerstört, die Besatzungen und der Architekt der Aufzüge wurden getötet. Später gelang es zwar, den zweiten Aufzug zum Laufen zu bringen; man sucht aber noch immer nach Personen mit dem Wissen um die Reparatur der komplexen Mechanik des anderen Aufzugs.

Un'Tuzak

Der tiefst gelegene Teil Tuzaks, ursprünglich Niedertuzak genannt, ist das Armenviertel der Stadt, das den größten Teil der Flüchtlinge der letzten Jahrzehnte aufgenommen hat. Die meisten sind Tagelöhner, aber auch Bettler und Gelegenheitsverbrecher sind darunter. Dicht an dicht stehen die Baracken und Verschlüge, nur an den Rändern des Viertels zählt man noch einige heruntergekommene Fachwerkhäuser. Das Straßenpflaster ist begehrtes Baumaterial, stattdessen läuft man auf Brettern oder auch nur Schichten fauligen Stroh, welche die stinkende Brühe überdecken sollen, deren Existenz für dieses Viertel seit Langem charakteristisch ist. Wenngleich sich die einzelnen Gruppierungen und Familien im harten Verteilungskampf untereinander beharken, hält man im Falle unliebsamer Außenstehender auf jeden Fall zusammen.

Für die neue Garnison der Bluttemplar waren einst viele Bewohner aus ihren Behausungen vertrieben worden. Unterhalb der **Arena (25)** im Erdgeschoss befand sich ein Belhalhar-Tempel. Heute ist der zweistöckige Steinkoloss ein Quartier der Un'Tuzaker, und in der Arena wird auf Tierkämpfe gewettet.



KANALISATION

Da sich die Stadtteile auf mehrere Höhenebenen verteilen, wählte man einen tiefen Punkt für die Errichtung der unterirdischen Gänge, jedoch nicht den tiefsten – das damals schon vorhandene Armenviertel Un'Tuzak 'vergaß' man. In der Mitte der Straßen und auch vieler Gassen führen Abwasserrinnen das Wasser über Abläufe der Kanalisation zu. Nur einige der wirklich alten Gebäude Tuzaks besitzen zusätzlich einen der aus Ziegel gemauerten Hausanschlüsse.

Die Kanalisation besitzt ein leichtes Ost-West-Gefälle. Dadurch kann der häufige Regen die Abwässer über einen der vier Hauptkanäle, die in über 100 Schritt Höhe aus der Steilklippe austreten, ins Meer schwemmen. Haupt- und Nebenkanäle sind als Tonnengewölbe angelegt und aus Backsteinen aufgemauert worden. Die Hauptkanäle sind an den Seiten etwa zwei Schritt hoch und ebenso breit und besitzen links und rechts einen Gehsteig. Seitenkanäle sind entsprechend benegt und verzichten auf einen Gehsteig. Vier immer unabgeschlossene Trockenräume, die über kurze, steile Treppen erreichbar sind, dienen als Lager- und vor allem als Schutzraum: Während der starken Regenfälle auch außerhalb der beiden Regenzeiten werden viele Kanäle zu Todesfallen.

Die Instandhaltung der Kanalisation unterliegt dem Wasser-Wezyrad. Dessen Bediensteten hüten die übergroßen Schlüssel für die *Abgänge*, die acht regulären Zugänge in die Unterwelt.

Bornibor

Als der Platz für die zahlreich hinzugezogenen Beni Bornrech nicht mehr ausreichte, setzten sie ihre Bautätigkeiten jenseits der nördlichen Mauer fort. So ist hier eine Exilgemeinde entstanden, obwohl dies nie die Absicht der Heimkehrten war.

Bis zur Garethischen Eroberung Maraskans 987 BF wurde der **Garethische Anger (27)** aus Gründertagen 200 Jahre lang so gut wie nicht genutzt. Während der Schreckensherrschaft der Fürstkomturei begruben die Fremdijs hier ihre Toten. Inmitten der verwitterten Stelen und Krypten steht der dunkelgraue Basaltbau des erst 1017 BF errichteten und heute entweihten **Boron-Tempels (28)**, Al'Anfaner Ritus).

Harangan

Die breiten Straßen und Alleen werden von großen Grundstücken gesäumt. Hier lebten einst die Wezyradim und später die Offiziere der Fürstkomturei in den alten, prachtvollen Türmen. Die reichen Anwesen wurden nach der Befreiung geplündert, ihre Bewohner getötet. Viele der Gebäude sind von Tuzaks Ärmsten und zwielichtigem Gesindel besetzt.

Die einst weithin berühmte **Buchdruckerei Lilienpresse (30)** mit dem blauen Lilienemblem ist zurück in Tuzak. Ihre drei Druckpressen waren seit 1020 BF heimlich im Tempel von Rur und Gror in Sinoda gelagert worden. Die mittlerweile greise *Tulabethjida Deïshabethjida*, letztes Mit-

glied der Druckerfamilie, hatte nach der Befreiung Tuzaks die Rückkehr der Lilienpresse nach Tuzak ermöglicht. Kolonel Orsijin hat die Gemäuer des niedergebrannten Borbarad-Tempels (vormals Praios) notdürftig wiederherstellen lassen. In Ermangelung zahlungskräftiger Kundschaft hat sich die Lilienpresse derzeit auf die Produktion von amtlichen Aushängen und Formularen verlegt. Allgemein mangelt es an Papier und Beziehungen, und mehrfach wurde aus unterschiedlichen Gründen eingebrochen. Tulabethjida nutzt ihre Position, um Partei für die Sira Boranak zu ergreifen – sehr zum Unmut des Kolonels.

Der **Palast (32)** der Tuzaker Könige war ein Oktagon aus acht an ihrer Basis miteinander verbundenen Türmen. Es wurde im Zuge des *Tuzaker Aufstands* 995 BF schwer beschädigt und daraufhin von Fürst Herdin als *Weißer Residenz* komplett neu errichtet. In seinem Verfolgungswahn ließ Herdin den Komplex aufschütten, mit dem leicht zu sichernden *Schlängenweg* als einzigen Zugang. Im Zuge des *Tuzaker Schlachtfests* brannte der Palast, heute ist er das Hauptquartier des Kolonels und seiner Wipfeltiger. Bei den Tuzakern war die Weiße Residenz als Zeichen eines fremden Machtanspruchs immer verhasst gewesen, viele von ihnen fordern, der heutige Palast möge in seiner ursprünglichen Form wiederhergestellt werden.

Gareth'ka, das Fremdenviertel

In *Gareth'ka* (mar.: *nicht so wirklich Gareth*) stehen mittelreichische wie tulamidische Villen als auch Straßenzüge eng aneinander liegender, zweistöckiger Häuser.

Die berühmte **Hafentreppe (34)** schmiegt sich über 500 Stufen eng und steil an den senkrecht abfallenden Fels. Nur an manchen Stellen können zwei Personen nebeneinander die Treppe benutzen, dennoch wurde sie über Jahrhunderte rege für die Beförderung von Waren zum und aus dem Hafen benutzt.

Roabhan

Im Kriegs- und Handelshafen kann man überall auf die Besatzungen der Kaperschiffe stoßen: Maraskaner und Fremdijs, die zumeist in Gruppen die Herbergen und Kneipen unsicher machen. Diese bunte, wilde Schar bringt durch ihren tapferen Kampf gegen die Schiffe der *Hässlichen* zwar Gold in den klammern Tuzaker Säckel, aber sie sorgen auch für Unfrieden, denn unter ihnen sind Verbrecher und einige, so wird geglaubt, hätten gewiss keine Skrupel, für gutes Geld die Seiten zu wechseln.

Der Hafen wurde unter Haffax' Herrschaft ausgebaut: Die Hafenummauer ist mit zahlreichen Geschützen bewehrt, im Hafenbecken wacht das **Roabkastell (35)**. Die **Hafenmeisterei (37)** kümmert sich um die Koordination der Schiffsbewegungen, die zivile Hafensicherheit und den Zoll. Den **Tavern'uuzak Am Zollhof (38)** nebenan haben sich viele Kaperfahrer als Stammlokal erkoren.

Der ehemalige **Efferd-Tempel (44)** war zwischenzeitlich zu einem Charyptoroth-Tempel umgewidmet worden. Noch heute durchziehen zahlreiche schillernde oder rote Schlieren das Wasser rund um das Gebäude. 1033 BF hat der Swafnir-Geweihte *Norri der Starke* den Tempel bezogen.





LEGENDE ZU TUZAK

Karte	Stadtteil	Name	Besonderheit
1	Jendarab	Sindaner Tor	–
2	Jendarab	Wendeltreppe	Abkürzung zwischen Jendarab und Usaaja
3	Jendarab	Zwillingsbrücken	siehe Beschreibung
4	Ka'Tuzak	Lagerhäuser verschiedener Handelshäuser	Zwischenlager für Waren aus oder für den Hafen
5	Ka'Tuzak	Lastenaufzüge	siehe Beschreibung
6	Ka'Tuzak	<i>Damolds Taverne</i>	(P3/Q3), seit Befreiung wieder nur traditionelle Küche
7	Ka'Tuzak	Brandwehr	bedient sich aus Zisterne in Straße der Zwei Brunnen
8	Ka'Tuzak	Basar	ehemalige Krönungsstätte maraskanischer Könige
9	Ka'Tuzak	<i>Tavern'uuzak Sorajians letzter Wille</i>	(P6/Q7/S40), traditionelle Küche
10	Ka'Tuzak	<i>Taverne Wilde Alrechs</i>	(P7/Q7), Fremddiji-Küche
11	Ka'Tuzak	Tempel von Rur und Gror	siehe Beschreibung
12	Ka'Tuzak	Garküche <i>Zorjin</i>	(P3/Q4), Fremden gegenüber feindselig
13	Ka'Tuzak	Alchemistin Jamilhajida die Stinkende	siehe Beschreibung
14	Ka'Tuzak	Mada'Mazazaoab-Theater	siehe Beschreibung
15	Ka'Tuzak	Apothecarius Denderan der Verlässliche	fähig
16	Ka'Tuzak	Medicus Daziber der Zittrige	–
17	Ka'Tuzak	Teehaus <i>Ziber und Sab</i>	(P3/Q5), siehe Beschreibung
18	Ka'Tuzak	Philosoph Sulziber von Sindibab	–
19	Ka'Tuzak	Nordgarnison	beschädigt, von Beni Bornrech bewohnt
20	Ka'Tuzak	Jerganer Tor	notdürftig repariert
21	Ka'Tuzak	Waffenschmied Nazirziber von Khunchom	–
22	Ka'Tuzak	Harnischmacherin Vegsajida von Boran	Hartholz-harnische
23	Ka'Tuzak	Ostgarnison	Volksgarde
24	Ka'Tuzak	Roabtor	–
25	Un'Tuzak	Arena	siehe Beschreibung
26	Un'Tuzak	Zauberstube Zahjida vom Roab	ehemalige Adepta maior der Tuzaker Magierakademie
27	Bornibor	Garethischer Anger	siehe Beschreibung
28	Bornibor	entweihter Boron-Tempel	Al'Anfaner Ritus
29	Bornibor	Thesjidas As'jerganer Zucht	Hundezucht Tuzaker
30	Harangan	Druckerei Lilienpresse	siehe Beschreibung
31	Harangan	ehemalige Schule des Wandelbaren (Stadt)	seit 988 BF verlassen
32	Harangan	Palast	siehe Beschreibung
33	Gareth'ka	Herberge <i>Am oberen Markt</i>	(P6/Q6/S15), tobrische Küche, gut im Improvisieren
34	Gareth'ka	Hafentreppe	siehe Beschreibung
35	Roabhan	Roabkastell	Einheit <i>Rache für Hemandu</i>
36	Roabhan	Roabfall	110 Schritt
37	Roabhan	Hafenmeisterei und Zollhaus	siehe Beschreibung
38	Roabhan	<i>Tavern'uuzak Am Zollhof</i>	(P3/Q2/S30), siehe Beschreibung
39	Roabhan	Maraskankontor	Khunchom, Phex-Schrein
40	Roabhan	Freibund-Kontor	Festum, Travia-Schrein
41	Roabhan	Rosen-Kontor	Al'Anfa, Boron-Schrein
42	Roabhan	<i>Taverne Zum Gefallenen Einhorn</i>	(P5/Q5), gemeint ist ein Nashorn
43	Roabhan	Werft	–
44	Roabhan	ehemaliger Efferd-Tempel	siehe Beschreibung
45	Usaaja	Fischmarkt	–
46	Usaaja	Wasserrad	siehe Beschreibung
47	Usaaja	Gerberei	–
48	Usaaja	Stoffdruckerei	–
49	Usaaja	Papiermühle	auch Maraskanpapier
50	Usaaja	Hafentor	–
	außerhalb	ehemalige Schule des Wandelbaren (Land)	siehe Beschreibung
	außerhalb	Maraskanische Begräbnisstätten	siehe Beschreibung
	außerhalb	Verlassenes Felskloster des Eukolizana-Ordens	siehe Beschreibung
	außerhalb	Binnenhafen	siehe Beschreibung



Usaaja

Der Name des Fischerhafens erinnert an einen Begriff aus dem Binnenland und ließe sich mit *“Hoffnung”* übersetzen. Allein, das Wissen um die Herkunft des Namens ist längst vergessen. Kaperfahrer sind hier bis auf wenige Ausnahmen nicht gut gelitten und haben sich öfter blutige Nasen geholt, wenn sie sich abseits der Anlegestellen blicken ließen.

Quer durch das Gelände mit den windschiefen Fachwerkhäusern zieht sich in drei Schritten Höhe eine Wasserführung, die am **Roabfall (36)** über ein **Wasserrad (46)** gespeist wird und schließlich bei der **Gerberei (47)**, den **Stoffdruckern (48)** und der **Papiermühle (49)** endet, die ohne das Süßwasser nicht arbeiten könnten. Vom **Hafentor (50)** aus schlägt eine gut befestigte Straße einen Bogen von etwa einer halben Meile zur Küstenstraße aus Sinoda. Dieser Umweg war neben der Hafentreppe bis zum Bau der Lastenaufzüge die einzige Möglichkeit des Warenaustauschs zwischen Roabhan und dem Rest der Stadt.

Außerhalb Tuzaks

Der kleine **Binnenhafen** liegt wegen der starken Strömung 7 Meilen östlich der Stadt. Hier gibt es kaum mehr als ein paar Wirtschaftsgebäude, Fischer und Bauern sowie eine baufällige Fähre.

Als 988 BF die **Schule des Wandelbaren** in das seit Jahrhunderten verlassene Jagdschloss der Arethiniden 10 Meilen östlich von Tuzak verbannt wurde, galt ‘der Klotz’ als einzigartiger, verfluchter Ort. Die Magier konnten das bis zur Schließung der Schule 1020 BF allerdings nicht bestätigen. Der dann dort stationierte Söldnerhaufen *Schwarz-Rote Marasken* aber verschwand in den Namenlosen Tagen 1031 BF auf rätselhafter Weise, eine zerstörte Festung zurücklassend (☞ 229 D).

Auf den **maraskanischen Begräbnisstätten** am nordöstlichen Waldrand legen die Tuzaker ihre Toten in der Wildnis ab. Ein für Fremdijs besonders makabres Detail: Nachdem die Nekromanten der *Hässlichen* sich wiederholt an den toten Körpern

bedient hatten, waren die Tuzaker dazu übergegangen, ihre Verblichenen vor der Beerdigung sorgsam zu zerteilen und halten aus Vorsicht auch heute noch daran fest.

Etwa zwei Tagesreisen südöstlich von Tuzak liegt das 1022 BF verlassene **Felskloster des Eukolizana-Ordens** im Dschungel verborgen.

PERSÖNLICHKEITEN TUZAKS

Orsijin vom Hira, Herrscher über Tuzak

Der gebürtige Almadaner (*979 BF, 1,69 Schritt, dunkelbrauner, bis zur Hüfte reichender Zopf, braune Augen) ist ein sehninger, eher kleiner Mann. Er fällt durch die Eleganz in seinen Bewegungen auf und scheint mit seinem Tuzakmesser verheiratet zu sein.

Zur Zeit des Maraskanfeldzugs 1008 BF war Orsijin – damals noch Orsino von Ragath – Hauptmann der 5. Kompanie der Adlergarde. Als er gezwungen wurde, seine Einheit bei einem sinnlosen Sturmangriff zu verheizen, desertierte er mit den Überlebenden. Er wurde zu dem bis dato prominentesten mittelreichischen Überläufer und mit seinen *Wipfeltigern* Kämpfer für ein freies Maraskan. Die Insel hat er seither nur einmal verlassen, um an der Dritten Dämonenschlacht teilzunehmen.

Orsijin ist kein Freund spektakulärer Aktionen und rondrianischen Heldenmuts und hofft, dem Töten eines Tages endlich entrinnen zu können. Ihm behagt die Gelassenheit und der Optimismus, die der Zwillingsglauben vermittelt. Da er jedoch nur das Kriegshandwerk gelernt hat und sich in einer wichtigen Rolle für die Befreiung Maraskans sieht, verfällt er ob der Aussicht weiterer blutiger Jahre gelegentlich in dumpfe Schwermut.

Als Herrscher Tuzaks versteht sich Kolonel Orsijin als Schlichter und Vermittler und hofft, baldmöglichst Platz für einen allgemein akzeptierten, ‘richtigen’ Herrscher machen zu können und in den Dschungel zurückzukehren. Nur allzu gern möchte er die Verantwortung über eine unüberschaubar große Anzahl Menschen abgeben. Aber er ist das Führen gewohnt und sieht Tuzak zu Recht in der Gefahr, an den Problemen von innen wie außen zu scheitern (☞ 230 B).

TUZAK IM SPIEL

Tuzak steht nach seiner Befreiung – seiner Wiedergeburt, wie manche sagen – auf wackeligen Kindesbeinen. Der Kolonel versucht, ein *guter* Herrscher auf unbestimmte Zeit zu sein, macht jedoch Fehler angesichts der oft intriganten Verteilungskämpfe und offenen Lagerbildungen. Allzu oft sieht er sich zu Kompromissen gezwungen. Orsijin und seine *Verdienten* bedürfen des Schutzes vor Attentaten und Spionage. Der Feind steht vor der Tür, die Versorgung der Stadt ist noch immer gefährdet. Auch wenn es viele Tuzaker nicht wahrhaben wollen, so ist ihre Stadt als Tor zum Festland stark auf die Fremdijs angewiesen – und die wollen in Tuzak nicht nur geduldet werden, sondern eine Heimat vorfinden.

Der Kolonel ist auf tatkräftige Personen und erfahrene Ratgeber angewiesen. Den Helden stehen Posten und Ämter der Stadt grundsätzlich offen, wenn sie sich das Vertrauen des Kolonels verdienen. Sie können das Zünglein an manch einer Waage sein und die Geschehnisse und somit die Zukunft der Stadt mitgestalten.

Kurzcharakteristik: brillanter Schwertkämpfer, meisterlicher Rebellenführer

Herausragende Eigenschaften: CH 15, GE 16; Gefahreninstinkt 10; Schwermut 6

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 17, Kriegskunst (Dschungelkampf) 13 (15), Menschenkenntnis 12

Sonderfertigkeiten: Maraskankundig, sämtliche SF im Kampf mit dem Tuzakmesser

Grinjian der Schmuggler, Hafen-Wezyrad

Der alte Grinjian (*985 BF, 1,72 Schritt, graue Haare und Augen) entstammt einer Fischerfamilie aus Usaaja. Als junger Mann machte ihn die Garethische Eroberung Maraskans zum Schmuggler. Nach der Befreiung Tuzaks setzte er seine Ortskenntnis, seine Beziehungen und seine Vermutungen über die versteckte Rayo Brabakers zur Linderung der prekären Versorgungslage in der Stadt ein. Für seine Verdienste und sein



Vermögen, die Belange des Hafens zu organisieren, ernannte ihn der Kolonel zum Hafen-Wezyrad. In Teilen der Bevölkerung ist Grinjian noch immer sehr beliebt, wengleich der Alte mittlerweile härter und verschlossener wirkt und schon manch unpopuläre Maßnahme getroffen hat – dieser Wandel ist nach gängiger Ansicht eine Folge der Gräuel, die Grinjian zuletzt in Rayo Brabakers Kerkern hatte erliden müssen, sowie des Todes aller seiner Verwandten während des Tuzaker Schlachtfests (☞ 228 E).

Norri der Starke, Swafnir-Geweihter und Haimavater

Der aus seiner Heimat verstoßene Swafnir-Geweihte wurde 1033 BF halbertrunken von einem Fischer im Golf von Tuzak gerettet. Auf Grund seiner geselligen und anpackenden Art fand er rasch Freunde unter den Fischern Usaajas und hat mittlerweile auch schon ein Auge auf eine der schönen Töchter geworfen. Die Fischer nennen ihn spaßeshalber *Norriziber den Starrsinnigen*, und tatsächlich haben ihn die Maraskaner in ihrer kategorischen Verneinung der Existenz von Halbgöttern schon so manches Mal zur Weißglut getrieben.

Der Geweihte will helfen, die Fischgründe wieder sicherer zu machen. Im Efferd-Tempel bietet er unverbindliche Predigten an, die er als Haimavater vorzutragen gelernt hat – das hat noch niemanden bekehrt, aber die Veranstaltungen sind beliebt, und die Fischer kennen die Jurga-Lieder erstaunlich gut.

Zwischenzeitlich hat er sich mehrfach mit Hafenmeister Grinjian und dessen Leuten angelegt, wenn diese 'seinen' Fischern deren Arbeit erklären wollten. Jenseits des Hafens wird Norri in Tuzak bislang kaum wahrgenommen.

Zajida und Zadisab, Hochgeschwister Tuzaks



Die Zwillingschwwestern (*968 BF, braun gefärbte Haare, heruntergezogene Mundwinkel) waren ehemals die Hochgeschwister des Jerganer Tempels, bis sie sich dem Widerstand im schwarzmaraskanischen Dschungel anschlossen. Die beiden haben ein Faible, ja geradezu eine Manie für Architektur und insbesondere für Treppenkonstruktionen. Obgleich heilfroh, endlich wieder fest an einen Ort gebunden zu sein, vermissen sie es doch, nicht persönlich

die vielen Treppen Tuzaks abschreiten zu dürfen. Sie kennen die genaue Anzahl der Stufen in der Stadt und schicken doch wieder Priester aus, um von deren Eindrücken beim Beschreiten und Betrachten der Treppen zu erfahren. Tatsächlich hegen sie den Gedanken, ihr Amt aufzugeben, doch noch sehen sie ihre Zeit nicht gekommen, denn die Weichen für Tuzak sind noch nicht gestellt (☞ 229 C).

BORAN DIE HEILIGE

Einwohner: 6.400

Wappen: auf Gold eine

purpurne Lilienblüte

Herrschaft: Tetrarch

Dajin von Tuzak

Garnisonen: etwa 300

Kämpfer der Kriegs-

Wezyradim, 64 Stadtgar-

disten, wechselnde Anzahl

an Söldnern

Tempel: Rur und Gror,

Efferd (im Aufbau)

Lokale Fest- und Feiertage: Neujahr-

tag und Befreiung der Stadt (19. Rondra)

Handel und Gewerbe: Stoffdruck, Buchdruck, Fischerei,

Landwirtschaft

Wichtige Gasthöfe und Schänken: Tavern'uzak 'Das freie

Königreich' (P6/Q5/S20), Tavern'uzak 'Wespennest'

(P3/Q5/S5), Teehaus 'Haariger Itobaaljian' (P3/Q2),

Kaschemme 'Murämentod' (P3/Q2)

Besonderheiten: heilige Stätte des Rur-und-Gror-Glaubens,

Ziel der jährlichen Diskusstafette; die 'Speerspitze'

(Belhalhar-Unheiligtum nahe der Stadt)

Stimmung in der Stadt: Man hat jahrzehntelang Gareth-

jas und Haffajas getrotzt und ist dafür schlussendlich

belohnt worden.



STADTGESCHICHTE

um 165 BF: Boran wird unter dem Namen Borgis von Kaiser Sighelm von Gareth gegründet.

274 BF: Die Beni Rurech erreichen Boran.

330 BF: Fürst Arethin von Jergan lässt mit dem Bau der Zitadelle beginnen.

987 BF: Boran kann sich als einzige maraskanische Stadt gegen die Besetzung durch das Mittelreich erwehren. Sie wird Residenz von König Denderan dem Ungebeugten.

Peraine 994 BF: Der Große Brand zerstört viele alte Gebäude.

Firun 1020 BF: Durch Verrat und Dämonenmacht fällt Boran unter die Dämonenkrone.

19. Rondra 1033 BF: Boran wird befreit.

Nach der Besetzung der Insel durch das Mittelreich 987 BF trotzte 'die Heilige' 33 Jahre lang den Begehrlichkeiten des Greifenthrons, auch Dank der Verbündeten in Festum, Khunchom und Al'Anfa, deren Schmugglerschiffe und Blockadebrecher die eingeschlossene Stadt regelmäßig versorgten. Die Herrschaft von König *Denderan dem Ungebeugten* endete im Firun 1020 BF, als Verrat und Dämonenmacht Boran zu Fall brachten und unter die Knute der Siebenstrahligen Krone zwangen. 1033 BF gelang es Streitern des Shikanydads schließlich, die Heilige Stadt zu befreien.



Drei Jahrzehnte der Belagerung stürzten die einst prachtvolle Stadt ins Elend, der Große Brand im Peraine 994 BF zerstörte viele alte Gebäude und die andauernden Kämpfe taten ihr Übriges. In den Jahren unter der Herrschaft von Komturin *Nedimajida von Tuzak*, die sich als Förderin Maraskans gefiel, wurde die symbolträchtige Stadt schnell wieder aufgebaut und erhielt ihr heutiges Bild – und Tetrarch *Dajin* bemüht sich ebenfalls, seiner Stadt Pracht und Glanz zu verleihen.

Für die Boraner ist ihre Stadt die symbolträchtigste Stätte des Sieges über die *Hässlichen*. Die Alteingesessenen rühmen sich ihrer Duldsamkeit, mit der sie jahrelang die Befreiung vorbereitet haben, die Zugezogenen werden mit offenen Armen begrüßt. Man sieht sich am Anfang einer neuen, glorreichen Zeit. Boran ist längst zum Sammelbecken all jener geworden, die ein wiedergeborenes Königreich ersehnen.

MACHTVERHÄLTNISSE IN BORAN

In Boran sind die Machtstrukturen für Maraskan auffallend homogen, man rühmt sich gar, dass keine 'alabasternen Verhältnisse' herrschen: **Tetrarch Dajin von Tuzak**, als einer der Befreier Borans ein hoch angesehener Mann, und die **Priesterschaft** ziehen an einem Strang, die **Wezyradim** folgen ihnen entschlossen, und alle sehen sich stolz als *Sira Boranak*.

STADTRUNDGANG

Die aus Westen kommende **Bor** teilt die Stadt und öffnet sich zu der Bucht, an der Boran liegt. Im Norden liegen die Altstadt **Qadibor**, **Haranjida** im Schatten der **Arethinidenzitadelle** sowie das Fischerdorf **Muranis**, im Süden die Viertel **Fremdijibor**, **Asbazarhal**, **Ta'esdija** sowie **Kriegs- und Freihafen**. Außerhalb der Stadtmauern befindet sich das ländliche **Gadybor**.

Die Altstadt Qadibor

Die durch die klassischen maraskanischen Turmbauten geprägte Altstadt präsentiert sich dem Fremden in einem unübersichtlichen Chaos, das er sonst nur aus einer wuchernden Stadt wie Fasar kennen mag. In die Gassen fällt durch die bis zu 20 Schritt aufragenden Turmbauten selten Sonnenlicht. Da sich die ungepflasterten Wege in den allabendlichen Regenschauern in Schlamm und Morast verwandeln, spannen sich zwischen den Turmhäusern auf verschiedenen Ebenen Hängebürden und Stege wie ein riesiges Spinnennetz. Das Leben findet auf den Galerien und *zwischen* den Türmen statt, so dass ein ohrenbetäubender Lärm die Stadt erfüllt. Einst war es sogar möglich, die gesamte Innenstadt zu umrunden, ohne einen Fuß auf den Boden zu setzen. Doch der Große Brand und die Kämpfe in der Stadt haben Lücken in das Netz der Turmbauten gerissen, die heute von auf Pfählen errichteten Fachwerkhäusern oder kleinen Reisfeldern gefüllt werden.

Qadibor erstreckt sich kreisrund um den **Tempel von Rur und Gror (1)**. Zwei ineinander verschachtelte hölzerne Zwillingstürme erheben sich über einem runden Steingebäude in die Höhe. Der Weg in die einstige Tempelhalle im Inneren führt über den mit pflanzlichen Ornamenten bedeckten Boden, vorbei an der Statue des Zwillingsgottes Gror. Gegenüber dem Eingang hängt ein großes Stoffgemälde, das Rur darstellt,

der den Zwölfgeschwistern den Auftrag erteilt, den Flug des Weltendiskus zu bewachen. Die Hohen Geschwister *Viderasab* und *Frumold* (siehe Seite 185) bekämpfen von hier aus die Irrlehren der Sekte der Kämpfenden Geschwister.

Harandija, Zentrum der Macht

Die prachtvollen Turmbauten mit den großzügigen Gärten haben in den letzten hundert Jahren die Wezyradim des Harans, die Vertrauten des Königs und die Offiziere der Komturin beherbergt. Nun leitet hier Tetrarch *Dajin von Tuzak* (siehe Seite 185) die Geschicke der Stadt. Auf einer steilen Klippe erhebt sich über dem Perlenmeer die düstere, als Oktogon errichtete **Arethinidenzitadelle (2)**, die trotz ihrer dreißigjährigen Phase als Königsresidenz und heutige Heimstätte des Tetrarchen ein Symbol der Unterdrückung bleibt – erst durch die Priesterkaiser, später durch die Fürstkomturei.



Der '**Samthaus**' (3) genannte schlichte Turmbau diente den Samthandschuhen als Zentrale und wird nun von den Kriegs-Wezyradim genutzt. Es geht das Gerücht, der Turm erstrecke sich nicht nur fünf Stockwerk in den Himmel, sondern ebenso viele Geschosse in den Grund (👁️ 230 C).

Das Fischerdorf Muranis

Am nördlichen Ufer des Flusses liegt das vorrangig von Fischern und Perlentauchern bewohnte Muranis. Die einfachen Häuser, die ganze Familien beherbergen, heben sich auf Pflocken aus dem





Schlamm. In Muranis haben sich aber auch einige der Ärmsten niedergelassen, die in Ta'esdija keinen Platz mehr fanden und nun in Erdlöchern und Höhlen in der Klippe hausen, die bei Regenfällen und Hochwassern regelmäßig überschwemmt werden. Das während der Arethinidenherrschaft erbaute **Haus des Segenreichen Meeres (4)** wurde beim Fall der Stadt niedergebrannt und entweiht. Vor wenigen Monaten hat sich der Geweihte *Elidanow von Neersand* hier niedergelassen, um mit Spenden auswärtiger Seefahrer den Tempel neu aufzubauen. Noch verzweifelt der junge, leicht aufbrausende Geweihte jedoch an den eigenwilligen Ansichten der Maraskaner.

Kriegs- und Freihafen

Zum Meer hin wachen die Befestigungen des **Kriegshafens (5)** über die Bucht. Hier sammeln sich häufig die Schiffe der Seetetarchin vor Schlägen gegen die Flotte der Fürstkomturei. Der Turm der **Admiralität (6)** dient ihr dann als Residenz. In der nahen **Garnison (7)** ist die Stadtgarde untergebracht. Im **Freihafen (8)** liegen allerlei *Tavern'uuzaks*, Teehäuser, Garküchen und Hurenhäuser, die die Matrosen mit allerlei Vergnügungen locken. Die unterirdische, mit dem Meer verbundene **Grotte des Umbarmherzigen Meeres (9)** konnte von ihrem dämonischen Einfluss befreit werden, wird jedoch abergläubisch gemieden (👁️ 230 D).

Asbazarhal

Während der Belagerung war Asbazarhal Umschlagplatz und Schwarzmarkt, heute befindet sich hier der zentrale Markt, der sich vor allem an Nicht-Maraskaner richtet. Zwar bieten die zahlreichen Garküchen auch maraskanisches Essen, aber schwach genug, dass es der Fremdjimagen verträgt. Neben Gütern vom Festland werden allerlei Rauschkräuter und Gifte gehandelt. Das von einem Handelswezyrad geleitete **Haus der Völker (10)** bemüht sich, den Handel mit dem Festland in Schwung zu bringen. Die **Kaschemme Muränentod (11, P3/Q2)** lockt mit billigem Bier (was man auf Maraskan unter diesem Begriff versteht und gestandene Thorwaler weinen lässt) sowie allerlei zwielichtigen Vergnügungen.

Fremdijibor

Fremdijibor entstand als Viertel für Zugezogene, denen Qadibor am Nordufer zu laut, zu hektisch, kurzum zu maraskanisch war. Da sich dann doch viele Fremdjis maraskanisieren ließen, lösten sich die Grenzen recht bald auf. Architektonisch ist das Viertel ebenso bunt wie die Menschen, die in ihm leben. Einzelne stehende Turmhäuser erheben sich aus einem Meer garethischer, tulamidischer und bornischer Bauten. Der Tavern'uuzak **Das freie Königreich (12, P7/Q5/S20)** (früher *Die Freiheit*, davor *Das Freie Eiland*) wirkt mit seinem Fachwerk ganz so, als hätte man ein Koscher Gasthaus nach Boran versetzt. Hier gibt es nicht nur für fremde Mägen verdauliche Kost, sondern auch Einzelzimmer. Der opportunistische Wirt *Welfziber* konnte nach der Befreiung seinen Hals retten, leidet seitdem jedoch unter panischer Paranoia. Von dem kreisrunden **Haus des Erwählten (13)**, dem einstigen Borbarad-Tempel, und dem inmitten eines kleinen Park gelegenen **Heim der Schmerzen (14)** der oronischen Gesandtschaft, sind nur noch verwunschene Ruinen übrig (👁️ 230 E).

Ta'esdija

Innerhalb der Stadt besaß Boran einst gut bewässerte Reisfelder in Flussnähe, doch die Feldzüge Kaiser Retos und Borbarads trieben zahlreiche Flüchtlinge in die Stadt, und auf den trockengelegten Feldern entstand Ta'esdija, in dem heute Entwurzelte aus allen Völkern zusammenhausen und mehr schlecht als recht leben. Jene, die nicht nur keine Mittel, sondern auch keine Verwandten mehr hatten, okkupierten im Freihafen aufgegebene und beschädigte Schiffe, die sie durch Stege und Brücken miteinander verbanden. Das **Schwimmende Dorf (15)** der 'Gestrandeten' ist ein Hort für Schmuggler, Mörder und anderes Gesindel.

Gadybor

Zwischen den Stadtmauern und dem vor über 40 Jahren aufgeschütteten **Wall der Belagerer (16)** mit seiner sechs Schritt hohen Palisade erstreckte sich für Jahrzehnte ein mit Fallen gespicktes Niemandsland. Unter Nedimajidas Herrschaft wurde das Land kultiviert, um die Versorgung der Stadt zu gewährleisten. Zwischen den Bewässerungsgräben erstrecken sich unzählige Reisfelder. Die Bauern, die diese Felder bestellen, leben nahe der Stadtmauer in dem neu entstandenen, engen und verschachtelten Dorf Gadybor.

Jenseits des Walls befand sich südlich der Stadt das **mittelreichische Lager**. In den letzten 15 Jahren hat sich der Dschungel zurückgeholt, was ihm einst abgetrotzt wurde, doch zwischen den Wurzeln kann man immer noch auf Relikte der Belagerer stoßen, seien es verrostete Waffen, Töpfe, Münzen oder sehr persönliche Gegenstände.

Die Speerspitze

Als Boran 1020 BF durch Verrat seine Verteidigung fallen ließ, rief Belharion Menning die Macht Xarfais herab. Mitten im Lager der Belagerer brach aus dem Boden ein öligschimmerner Obsidianfelsen, die *Speerspitze Xarfais*, neben Hemandu das wichtigste Insanctum der Bluttempler. In den überwucherten Ruinen der Palisadenfestung haust ein in der letzten Schlacht gerufener Shruuf als Kultmeister, und beizeiten kann ein Zant seine Kette sprengen und streift als niederhöllischer Schrecken durch das Umland (👁️ 230 F).

BORAN IM SPIEL

Die Stadt ist Zentrum der Sira Boranak und versteht sich als Hort der Traditionen, die man lange im Verborgenen bewahrt hat, wofür man letztlich belohnt wurde. Gefördert durch die Hohe Schwester Viderasab und Dajin von Tuzak ist die Stadt in der Frage der zukünftigen kulturellen Ausrichtung Gegenpol zum alabasternen Sinoda.

Boran kann Ziel von Pilgerreisen oder für auswärtige Händler sein. Hier können Questen ihren Anfang nehmen, die sich mit dem untergegangenen Königreich beschäftigen, zudem gibt es im Umland und in der Stadt selbst immer noch gefährliche Reste der Herrschaft der Hässlichen zu bekämpfen.



PERSÖNLICHKEITEN BORANS

Dajin von Tuzak, der Glückliche Tetrarch

Der Neffe des letzten Königs Denderan und Halbbruder der gefallenen Komturin Nedimajida wirkte über ein Jahrzehnt als *Glücklicher Tetrarch* unerkannt im Dschungel und der Fürstkomturei, bis er sich 1033 BF offenbarte und den Aufstand anführte, der zur Befreiung der Heiligen führte.

Der entschlossene Endvierziger (*987 BF, 1,75 Schritt, ergraute Locken und Bart, blaue Augen) verwaltet das befreite Boran, bekämpft mit Eifer die Reste der Fürstkomturei im Umland und bemüht sich, den Ruhm und Glanz seiner Stadt zu fördern und sie trotz ihrer Abgelegenheit zu einem wichtigen Handelshafen zu machen.

Hinter der Hand sagt man ihm nach, seine Ambitionen auf die Königswürde nie ganz aufgegeben zu haben. Dazu mag passen, dass er jüngst Prinzessin *Rurijida von Tuzak* (*1014 BF, unzählige braune Zöpfchen, kantiges Gesicht; streitbar und dickköpfig) adoptiert hat, die ihm nun als Kriegs-Wezyrada dient. Die Boraner stört es nicht: Sie verehren ihren 'Haran-ga-Boran', den sie 'den Duldsamen' nennen, wie einen lebenden Heiligen, ertrag er doch jahrelang die gleichen Entbehrungen wie sie (👁️ 238 A).

Kurzcharakteristik: charismatischer Anführer, meisterlicher Dschungelkämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, CH 15; Soziale Anpassungsfähigkeit; Alpträume

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 14, Boote Fahren 11, Fischen/Angeln 10, Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 11, Tierkunde (Meeresgetier) 7 (9), Überreden (Lügen) 12 (14), Wettervorhersage 9

Viderasab die Kupferne, Hohe Schwester von Boran

Viderasab (*1006 BF, 1,69 Schritt, kupferrotes Haar, schwarze Augen) wurde in Asboran ausgebildet. Milhibethjida betraute sie mit der Aufgabe, den Sieg des Shikanydads zu verkünden, sobald Boran befreit sei. Danach empfahl sie sich als Hohe Schwester des dortigen Tempels und wurde im Amt bestätigt. Aus der scheuen jungen Frau ist eine selbstbewusste Priesterin geworden, die die Wahrung traditioneller Werte lehrt und eine Schule begründet, die im Gegensatz zu den neueren Strömungen aus Sinoda steht (👁️ 223 C). Am Ende des Kampfes gegen die *Hässlichen* kann es für sie nur eine Restauration des Königreiches Maraskan geben. Die Einmischungen der Priester in jüngerer Zeit – vor allem der Hohen Schwester Milhibethjida – sieht sie mit großer Skepsis.

Kurzcharakteristik: kompetente, in ihre Rolle wachsende Priesterin

Herausragende Eigenschaften: IN 14; Autoritätsgläubig 6, Neugier 11, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Andersgläubige 8, Weltfremd

Wichtige Talente: Geschichtswissen (Maraskan) 8 (10), Lehren 10, Rechnen 8, Sagen/Legenden (Maraskan) 9 (11), Überzeugen (Predigt) 11 (13)

Frumold aus Sinoda, Hoher Bruder von Boran



Frumold (*984 BF, 1,72 Schritt, graue Haare, verlebtes Gesicht) hatte als Schreiner in Sinoda ein gutes und reiches Leben, aber ein gewisses Problem mit Rauschgurke und Shatakschnaps. Von einem auf dem anderen Tag setzte ein Sinneswandel ein und der Säufer wurde zum Heiligen. Zwar greift er immer noch gerne zum scharfen Schnaps und sein Gesicht trägt deutlich

die Spuren der Exzesse seiner Jugend. Aber in dem alten Körper steckt ein scharfer Geist und Frumold hat gelernt, sein Äußeres – gerade *Fremdijis* gegenüber – zu seinem Vorteil zu nutzen.

Nachdem er viele Jahre als Wanderpriester unterwegs war, ließ er sich von Milhibethjida gegen seinen eigenen Willen überreden, an Viderasabs Seite Hoher Bruder des Boraner Tempels zu werden. Die Rolle missfällt ihm, zumal sie ihn an den Tempel bindet. Die religiöse Führung überlässt er daher größtenteils Viderasab und schleicht sich selbst so oft es geht in Verkleidung aus dem Tempel, um durch die Gassen oder über das Land zu streifen.

Der schrullige Priester streitet die Existenz der Erzdämonen ab. Für ihn sind diese bloß mächtige Diener des Bruderlosen. Die Rolle, die ihnen der Zwölfgötterglauben zuschreibt, ist in seinen Augen sehr gefährlich: Indem man sie zu den Zwölfgeschwistern in Gegensatz stellt, führt man eine Paarung herbei und schafft so eine Vertrautheit mit den Feinden der Schöpfung, die diesen einen einfacheren Weg in den Geist der Sterblichen öffnet.

Frumolds ständige Begleiterin ist die 'Schöne'. Bei ihr handelt es sich um eine dicke, grüne Raupe mit roter Augenzeichnung und schwarzen Borsten. Sie dient dem Wanderpriester *Unwissenden* gegenüber als Untermauerung der maraskanischen Philosophie, dass alles schön ist: Nicht nur der Schmetterling, sondern auch die Raupe, aus der er hervorgeht, sind eine Schöpfung Rurs und damit schön. Hässlich sind einzig die *Ungeschaffenen*, die Dämonen des *Äthrajins*.

Weitere Persönlichkeiten Borans

Dejida die Samtene (*1000 BF, 1,74, schwarze Haare und Augen) dient Dajin von Tuzak als *Wezyrada für besondere Angelegenheiten*. Auf Grund ihrer Vergangenheit als Samthandschuh musste sie mehreren Anschlägen auf ihr Leben entgehen. Die gefühlskalte Agentin arbeitet aber auch auf eigene Rechnung, um mit ihren einstigen Verbündeten in der Fürstkomturei abzurechnen (👁️ 233 B).

Der halbblinde **Jemeljian** (*945 BF, langer weißer Haarkranz) ist ein Schüler des Meisterschmieds Grijomacón, der das Kai-



serschwert Silpion schmiedete. All sein Wissen gab er an seine Enkeltochter **Elgojid die Schwarzschmiedin** (*999 BF, komplizierte Steckfrisur, schiefe Zähne) weiter, die immer noch gerne seinen Rat hört.

Der Efferd-Geweihte **Elidanow von Neersand** (*1008 BF, braunes Haar und Bart, wild wuchernd und offen getragen) hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Boraner Tempel des Meerestemples neu aufzubauen, eckt jedoch mit seinem aufbrausenden Temperament oft bei der maraskanischen Bevölkerung an.

DIE MARASKANISCHE FÜRSTKOMTUREI

Einwohner: 35.000 (fast ausschließlich Menschen)

Wappen: auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter über drei schwarzen Lilien

Herrschaft: Komtur Iradon Kolenfeld für Fürstkomtur Helme Haffax

Ausdehnung: westliche Küste von Geran nordwärts über die Halbinsel Sanzerak bis nach Jergan und Gipflak, Militärposten um Mherweggyn, einzelne Stützpunkte an der Ostküste; jeweils maximal 20 Meilen ins Landesinnere (mit Ausnahme des Amran Anji in der Maraskankette, auf Höhe der Linie Alrurdan-Boran)

Bedeutende Orte: Jergan (8.000), Alrurdan (1.400), Hemandu (1.000), Nhiran (550), Helmenport (350)

Garnisonen: 1 Regiment 'Karmothgarde', 1 Regiment 'Rote Legion', 1 Bataillon Bluttempler, 2 Regimente Söldner, 1 Bataillon Stadtwehr

Besonderheiten: Unheiligtum im Blutroten Tempel zu Hemandu, Endurium-Mine am Amran Anji

Stimmung: Das Militär herrscht mit unnachgiebiger Hand, das Volk leidet unter Repressalien und Willkür und versucht irgendwie, sich mit der Herrschaft zu arrangieren.

Das ursprüngliche Reich, das Helme Haffax auf Maraskan aus seinem planerischen Genie, der Macht des Belhalhar-Splitters und dem Blutdurst der Templer von Jergan schuf, ist heute nur mehr ein geschrumpfter Rest, der sich an die Küsten der Insel klammert. Nach dem *Tuzaker Schlachtfest* und dem Sieg des Shikanydads in Boran hat die Fürstkomturei auf Maraskan wichtige Teile ihres Gebiets verloren. Jergan mit seinem Umland und dem nahe gelegenen Hemandu ist noch ein starkes Bollwerk der schwarzmaraskanischen Herrscher, doch je weiter man sich entfernt, desto mehr bröckelt dieses Bollwerk. Die Sanzerak-Halbinsel wird mit einer Reihe kleiner Festungen gegen das freie Maraskan verteidigt, aber etliche andere Küstenstützpunkte mussten bereits aufgegeben werden. Mherweggyn ist umkämpft und von Kräften des Shikanydads umgeben, und die Seebeweglichkeit der Fürstkomturei ist nach dem Verlust von Tuzak, wo ein Großteil der geruderten Kriegsschiffe stationiert war, geschwächt.

Dass Helme Haffax seinen Sitz und damit die Hauptstadt seines Reiches 1032 BF nach Tobrien verlegte, zeigt, dass er seinen Besitzungen auf der Insel nur mehr geringe Bedeutung beimisst. Und doch hat er Maraskan nicht gänzlich den Rücken gekehrt: Mit der Ernennung eines bewährten Offiziers, des als 'Blutrichter von Elburum' bekannten *Iradon Kolenfeld*, hat Haffax einen seiner besten Köpfe an die Spitze der Komturei Jergan gesetzt – und damit einen weiteren Zug in seinem letzten großen Spiel gemacht.

KOMTUREI UND ORDENSLAND

Ursprünglich war der von Haffax kontrollierte Teil Maraskans in drei Komtureien (Jergan, Tuzak und Boran) unterteilt, von denen heute nur noch Jergan unter Komtur *Iradon Kolenfeld* besteht. Die **Komturei Jergan** ist in fünf Ämter gegliedert, denen jeweils eine Rote Hand vorsteht: *As'Far*, *Stadt Jergan*,

Gipflak, *Huab* und *Yerkilan*. Das umkämpfte Gebiet um **Mherweggyn** ist eine Präfektur, die unmittelbar dem Befehlshaber der vor Ort stationierten Truppen, einem Oberst der Karmothgarde, unterstellt ist. Seit dem Verlust von Tuzak haben auch die Küstenländer der gleichnamigen Komturei den Status einer Präfektur erhalten und gelten damit ebenfalls als militärisches Sperrgebiet unter dem Kommando des örtlichen Oberbefehlshabers. Das Gebiet dieser **Präfektur Tuzak** erstreckt sich von Geran aus nordwärts über Alrurdan bis zum Obogyn. Die Präfektur hat in Geran starke Verbände zusammengezogen.

Eine Sonderstellung nimmt **Hemandu** ein, das mit seinem Umland als *Ordensland* gilt und damit nicht der normalen Verwaltungsstruktur untersteht. Die Stadt ist somit die unumschränkte Domäne von *Belharion Menning*, dem Hochmeister des Bluttemplerordens (siehe Seite 189).

Im Gegensatz zu Tobimora werden auf Maraskan die strengen Hierarchien einer Militärdiktatur weiterhin aufrechterhalten: Ordnung – oder zumindest der Anschein von Ordnung – wird um jeden Preis durchgesetzt. Auch die Roten Hände sind Teile der Verwaltung und sollen dieser Ordnung dienen – in der Praxis regiert aber jeder von ihnen sein Reich als unumschränkter Herrscher, solange keine Kontrollen von oben erfolgen. Iradon ist bemüht, Rote Hände, die durch zu große Willkür und Blutdurst auffallen, nach Hemandu abzuschieben und diese Posten mit gemäßigteren Offizieren zu besetzen, um die Bevölkerung ruhig zu halten.

Obwohl Helme Haffax 1032 BF die maraskanischen Lilien und die Dämonenkrone aus dem Wappen seines Reichs entfernen ließ, finden sich auf der Insel mancherorts auch Banner und Regimentszeichen, die zumindest noch die drei Lilien unter den Schwertern tragen. Dieser Ausdruck einer 'lokalpatriotischen' Gesinnung wird stillschweigend geduldet, da er hilft, sich der einheimischen Bevölkerung gegenüber als rechtmäßige Herrscher zu präsentieren.



Herrscher der Fürstkomturei

Komturei Jergan: Komtur *Iraddon Kolenfeld von Graî*
Ordensland Hemandu: Hochmeister *Belharion Menning*

Die Kommandanten der **Präfektoren Tuzak und Mherweggyn** sowie die Roten Hände werden von offizieller Seite aus nicht benannt und stehen zu Ihrer freien Verfügung.

HEER UND FLOTTE

Prägend für die maraskanische Fürstkomturei ist die ständige Gegenwart des Militärs, das nicht nur alle Angelegenheiten des Staates regelt, sondern jeden Aspekt des täglichen Lebens mitbestimmt. Wer nicht zumindest drei Jahre lang gedient hat, kann kein öffentliches Amt ausüben. Die Zugehörigkeit zur Armee hat jedoch auch noch weitere Vorteile: Die Fürstkomturei bezahlt ihre Truppen anständig und bisweilen gibt es die Möglichkeit, Beute zu machen. Am wichtigsten aber ist die Tatsache, dass man als Angehöriger des Militärs vor Übergriffen der Herrschenden – vor allem der Bluttempler – relativ sicher ist. Wer kein Teil der Armee ist, arbeitet oft direkt oder indirekt für sie: Waffenschmiede und Plättner genießen ein gewisses Ansehen, aber auch die Verpflichtung für die Truppen muss angebaut und herangeschafft werden.

Da die Fürstkomturei immer schon danach trachten musste, Verluste in den Reihen ihrer Truppen rasch aufzufüllen, steht der Eintritt in die **Armee** schon seit jeher auch jedem waffenfähigen Einheimischen offen. Die Werber betonen die Vorteile des Lebens in der Armee, pressen aber auch mit brutaler Gewalt oder bedrohen die Familien potenzieller Rekruten, wenn das mehr Erfolg verspricht. Zusammen mit der Tatsache, dass es im besetzten Maraskan schwierig war, andere Arbeit zu finden, hat dies über die Jahre zu einer Durchmischung der ehemaligen Besatzungsarmee mit den Maraskanern geführt. Neue Rekruten landen, wenn sie sich nicht schon von vorneherein durch besondere Fertigkeiten und Tapferkeit auszeichnen, in aller Regel zuerst bei einer der *Söldnereinheiten*, die der Fürstkomturei als Hilfstruppen dienen. Ein begabter Kämpfer kann früher oder später auch die Aufnahme in die *Karmothgarde* (leichte Infanterie, bewaffnet mit Nachtwind und Kurzbogen) oder die nicht weniger prestigeträchtige *Rote Legion* (leichte Infanterie, Schnitter und Armbrust) erreichen. Wer diesen Schritt geschafft hat, der hat für sich und die Seinen einen Platz im Gefüge der Komturei gefunden, der ein halbwegs komfortables Leben ermöglicht.

Insgesamt verfügt die Fürstkomturei auf Maraskan über jeweils ein Regiment *Karmothgarde* und *Rote Legion*, dazu kommen die bereits erwähnten Hilfstruppen: Etwa zwei Regimenter *Söldner* (wechselhafte Bewaffnung und Moral) sowie im äußersten Notfall ein *Bataillon Stadtwehr*, das in Jergan mehr schlecht als recht ausgehoben werden kann.

Die **Flotte** erfüllt die wichtige Aufgabe, die Verbindung zwischen den Eroberungen auf dem Festland und der Insel aufrechtzuerhalten und sowohl Güter und Truppen als auch Nachrichten zuverlässig zu transportieren. Nach dem Verlust von Tuzak sind fast sämtliche Kriegsschiffe in Jergan stationiert, jedoch hat Iraddon mit Helmenport (siehe Seite 196) einen weiteren Kriegshafen errichten lassen, um den Kampf in den südlichen Präfektoren aufrechtzuerhalten.

DIE SAMTHANDSCHUHE AUF MARASKAN

Eine wesentliche Stütze zur Aufrechterhaltung der Herrschaft auf Maraskan sind die *Samthandschuhe*. Auf der Insel unterstehen diese der übergelaufenen Maraskanerin *Sefrajida von Jergan* (siehe Seite 194). Zu den Hauptaufgaben der Samthandschuhe gehören die Suche nach Agenten des Shîkanydads und des Mittelreichs sowie das Bespitzeln der eigenen Bevölkerung. Dabei hat Sefrajida, die den Kladj kennt und für sich nutzt, ein ausgezeichnetes Gespür, wer harmlos vor sich hin schimpft und wer wirklich Pläne hegt, die der Staatsordnung gefährlich werden könnten. Letztere Fälle verschwinden unauffällig oder fallen Unfällen zum Opfer.

Gegenüber Bagatellfällen verhalten sich die Samthandschuhe jedoch ungewöhnlich nachsichtig, was oft dazu führt, dass potenzielle Aufrührer sich in Sicherheit wiegen.



LEBEN UNTER DEN GEKREUZTEN SCHWERTERN

Der Alltag der einfachen Menschen ist vor allem von einem geprägt: Nichts zu tun, was das Missfallen – oder auch nur die Aufmerksamkeit – der Obrigkeit auf sich zieht. Störungen der öffentlichen Ordnung, seien es Streitereien oder öffentliche Versammlungen, werden von der Garde rasch und brutal aufgelöst. Wenn dabei Störenfriede zu Tode kommen, kräht kein Hahn danach, und da das Wort eines Soldaten stets mehr Gewicht hat als das eines Zivilisten, sind auch kleinere Übergriffe an der Tagesordnung. Dennoch fügen sich viele Einheimische: Nach Jahren der Besetzung hat die Hoffnung, die verhassten Herrscher aus eigener Kraft vertreiben zu können, nachgelassen. Sabotage und sonstige Akte des Widerstands wurden stets blutig geahndet, wenn man der Schuldigen habhaft werden konnte, und oft genug büßten einfach die Nächstbesten, die der Garde in die Hände fielen. Auch die Durchmischung der Armee mit maraskanischen Rekruten tat ihr Übriges, dass der einstige Eifer, gegen die Feinde der Schöpfung vorzugehen, einer ängstlichen Resignation wich. Die Gebietsverluste an das Shîkanydad, die die Fürstkomturei in der jüngsten Zeit hinnehmen musste, haben in einigen Einheimischen aber wieder große Hoffnungen in eine Befreiung von außen erweckt.

Wie auf dem Festland gilt das Militärrecht (siehe Seite 106), jedoch lässt Komtur Iraddon härter durchgreifen.



HANDEL UND WIRTSCHAFT

Iraddon Kolenfeld ist sehr daran gelegen, Handelsbeziehungen außerhalb der Heptarchien zu unterhalten, um nicht ausschließlich von den Herrschern der Schwarzen Lande abhängig zu sein. Zwar beziehen göttertreue Kauffahrer die begehrten maraskanischen Handelsgüter lieber über die befreiten Teile der Insel, aber manch zwielichtiger Geselle wird durch die hohen Preise angelockt, die man auf Maraskan für dringend benötigte Festlandwaren bietet. Händler aus Thalusa und Al'Anfa legen ganz offen an, während man Schiffe anderer Staaten nur selten und stets ohne offizielle Beflagung im Hafen sieht. Skrupellose tulamidische Kauffahrer, aber auch Freibeuter, die einen einträglichen Nebenerwerb zu schätzen wissen, gehören ebenfalls zu den Handelspartnern der Fürstkomturei.

Die maraskanische Fürstkomturei bietet einige interessante Güter für den Außenhandel: Neben Gewürzen und Edelhölzern sind hier vor allem Eisen und diverse giftige Substanzen aus den Dschungeln der Insel zu nennen. Tuzaker Stahl ist begehrt, jedoch mit hohen Zöllen belegt, wenn er außerhalb der Fürstkomturei verbracht wird. Endurium wird fast ausschließlich nach Tobimora und in Leonardos Werkstätten geliefert, aber gegen schwindelerregende Summen können ausländische Händler einzelne Unzen erwerben. Von außen bezieht die Fürstkomturei vor allem Reis, Wein und Leder. Diejenigen Händler, die sich eine goldene Nase verdienen wollen, liefern moderne Waffen, Hylailier Feuer und ähnliches Kriegsgerät. Wenn ein solcher Transport in die Hände weißmaraskanischer Schiffe fällt, droht jedoch jedem einzelnen Besatzungsmitglied der Tod – und auch Passagiere, die nichts von den Gütern im Laderaum wussten, können dieses Schicksal nur allzu leicht teilen.

Durch die Gebietsverluste der letzten Zeit und den immer stärker werdenden Druck der Feinde von außen verschlechtert sich die Versorgungslage der Fürstkomturei zusehends.

Nahrung wird immer wieder rationiert, was bedeutet, dass vor allem Zivilisten hungern. Eine schlechte Ernte auf Alrurdan oder ein gelungener Schlag des Shikanydads gegen eine Versorgungslinie kann Jergan in eine monatelange Hungersnot stürzen.

RELIGION

Auch wenn die Verehrung des Erzdämonen **Belhalhar**, die sich fast ausschließlich unter den Bluttemplern und Offizieren der Armee findet, nicht mehr Staatsreligion der Fürstkomturei ist, ist der Blutkult immer noch von großer Bedeutung im finsternen Maraskan.

Die Kulte der **Zwölfgötter** sind nicht verboten, werden aber auch nicht gefördert – es ist nahezu unmöglich, wie auf dem Festland eine Tempellizenz zu erwerben, zumal gerade die Bluttemplern weiterhin Jagd auf Geweihte der zwölfgöttlichen Kirchen machen und sie im Unheiligtum von Hemandu in tagelangen Zeremonien zu Tode quälen.

Der Glaube an die **Zwillingsgötter** wird erstaunlicherweise sogar gefördert. Die auf Haffax' Anweisung von Nedimajida von Tuzak verbreitete Interpretation des Rur-und-Gror-Glaubens im Sinne der Fürstkomturei fand in Jergan in dem abtrünnigen Zwillingspriester *Xendajin* einen willigen Verbreiter. Er schuf die *Sekte der Kämpfenden Geschwister*, die aus dem Kampf zwischen Rohal und Borbarad ableitet, dass der Kampf an sich ein Teil der Schönheit der Welt ist. Die Ordnung des Krieges – und damit die innere Ordnung der Fürstkomturei – mehrte daher die Schönheit. Nach und nach zog dieses Gedankengut einen Teil der Bevölkerung in seinen Bann, da es den Leuten scheinbar ermöglicht, sich mit dem mächtigen Militär gut zu stellen, ohne mit ihrem Glauben brechen zu müssen. Auseinandersetzungen zwischen den Kämpfenden Geschwistern und Anhängern der wahren Lehre der Zwillingsgötter schwächen den inneren Widerstand in der Fürstkomturei – genau wie Haffax es geplant hatte.

DER ORDEEN DES BLUTROTEN TEMPELS DES GROSSEN VERSCHLINGERS ZU HEMANDU

Als Haffax nach der Dritten Dämonenschlacht seine Heptarchie schuf, schloss er ein Bündnis mit dem *Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu*, der aus den *Templern von Jergan* hervorging, einem ehemals von Kaiser Reto und Marschall Voltan gegründeten, radikalen Rondra-Orden, der fast gänzlich der Verdammnis anheimfiel. Als Träger des Belhalhar-Splitters erhob er den Kult um den Erzdämon zur Staatsreligion und machte Hochmeister *Belharion Menning* somit zum religiösen Führer der Fürstkomturei.

Mit der Neuordnung seines Staates hob er diese enge Verbindung von Reichsführung und Religion auf und beließ die meisten Bluttemplern auf Maraskan. Belharion, der ganz Maraskan als Ordensland unter seiner Führung ein-

forderte, musste die zusätzliche Schmach erfahren, von Haffax bloßgestellt und gezüchtigt zu werden. Er zog sich daraufhin mit dem Großteil seiner Ritterschaft in das Ordensland Hemandu (siehe Seite 195) zurück. Zwar sind die Ordensritter weiterhin eine wichtige Stütze der Herrschaft auf Maraskan, aber in ihrem Wahn auch ein schwer zu kalkulierendes Risiko – das weiß auch Komtur Iraddon, der sie meist in schwer umkämpften Gebieten einsetzt, um sie aus der Politik rauszuhalten.

Obwohl nominell alle hohen Führungspositionen der Armee mit der Mitgliedschaft im Templerorden verbunden sind, handelt es sich bei den Offizieren oft um 'Akoluthen'. Vor allem in den Städten trifft man in der Regel auf Soldaten, die zwar brutal und rücksichtslos vorgehen, sich aber nicht durch niederhöllischen Blutdurst auszeichnen. Gardisten und Offiziere der 'Alten Schule', die ihre Seele dem Blutsaufenden Heerführer der Niederhöhlen verschrieben ha-





ben, werden nicht zuletzt nach den Erfahrungen des *Tuzaker Schlachtfestes* vornehmlich in den Präfektoren im Kampf gegen äußere Feinde eingesetzt.

Die meisten Bluttemplar hingegen haben sich mittlerweile auf einen Pfad begeben, der sie der wahren Macht ihres erzdämonischen Herrn näher bringen soll. Zwar halten sie vor wichtigen Schlachten weiterhin große, öffentliche Blutopfer ab, um Belhalhar gnädig zu stimmen, aber die Mehrzahl ihrer Rituale gleicht einem blutigen, nur Eingeweihten offen stehenden Mysterienkult. Der innere Kreis des Ordens opfert dem Erzdämon im Unheiligtum von Hemandu, die Templar haben jedoch auch Ritualstätten an abgelegenen Orten im Dschungel oder am Fuß der Maraskankette errichtet.

HIERARCHIE IM CHAOS

Novizen werden *Pagen des Verschlingers* genannt und tragen nach ihrer 'Weihe' – der Aufnahme in die Kreise der Verdammnis – den Titel *Blutbruder* oder *Blutschwester*. Die Meister des Ordens werden – wie die Verwaltungsränge der Fürstkomturei – *Rote Hände* genannt, über allen steht Belharion Menning als Hochmeister.

Die Komture – auch Fürstkomtur Helme Haffax – sind aus der Sicht der Bluttemplar weltliche Herrscher im Namen des Ordens (wodurch Belharion auch seine Ansprüche ableitet), doch kehrt dies die wirklichen Machtverhältnisse um.

Dieses Selbstbild sorgt dafür, dass die harte Ordnung des Staates immer wieder durch Bluttemplar durchbrochen wird: Wenn sie auf der Suche nach Blut für ihren Herrn sind, nehmen sie keine Rücksicht auf Schuld oder Unschuld. Angehörige des Militärs sind einigermaßen sicher vor ihnen, aber jeder andere betet still um Verschonung, wenn eine Hand der Templar durch die Straßen streift. Um den Orden zu besänftigen, werden den Bluttemplar manchmal Todeskandidaten übergeben, um in einer ihrer Zeremonien dem Erzdämon geopfert zu werden. Erwiesene Staatsfeinde werden immer durch die Bluttemplar hingerichtet.

Die Ordenskrieger (schwere Infanterie, Einhandwaffe und Schild) sind zu *Händen* von jeweils sechs Kämpfern organisiert, die das Gebiet der Fürstkomturei durchstreifen, nach Opfern für ihren Herrn suchen, rauben, plündern oder sich urtümlichen und brutalen Riten hingeben.

Ein Staat auf Zeit

(👁️ 232 A)

Die maraskanische Fürstkomturei ist von Feinden umgeben und durch die Entfremdung zwischen Armee und Templarorden in ihrem Inneren gespalten. Die Versorgung mit Metall und Nahrungsmitteln ist immer wieder gefährdet, und die Bevölkerung, die eine große Anzahl von Soldaten versorgen muss, leidet unter der Knappheit. Komtur Iradon Kolenfeld scheint vor einer unlösbaren Aufgabe zu stehen, wenn er den Staat, den ihm Helme Haffax übergeben hat, dauerhaft zusammenhalten soll.

BELHARION MENNING, HOCHMEISTER VOM ORDEN DES BLUTROTEN TEMPELS DES GROßEN VERSCHLINGERS VON HEMANDU

Der wahnsinnige Hochmeister (*992 BF, 1,88 Schritt, Glatze, buschige Brauen, vernarbt, Zantklau anstelle der linken Hand) verfiel schon als Oberhaupt der Templar von Jergan dem Jenseitigen Mordbrenner (Fünfter Kreis der Verdammnis). Mittlerweile hat er jegliches Maß verloren und ist für

Haffax zu einem schwer kalkulierbaren Risiko geworden, das er nur noch durch den Belhalhar-Splitter im Zaum halten kann. Mehr Dämon als Mensch, wütet Belharion wie ein Besessener unter seinen Feinden und kann seine Wunden nur noch durch ein Bad in Blut ausheilen.



Seit der Blutkult nicht mehr Staatsreligion ist, hat er seinen Einfluss als religiöser Führer der Fürstkomturei verloren, von Haffax wurde er für sein Versagen während der Usurpation der selbsternannten Königin Nedimajida abgestraft. Den ihm vorgesetzten Komtur Iradon Kolenfeld sieht er allenfalls als notwendigen Verbündeten, Haffax hat er längst für alle empfundenen Demütigungen blutige

Rache geschworen. Während er seinen Orden immer weiter in blutige Riten und die Barbarei treibt, sinnt Belharion in Hemandu darüber nach, wie er den Fürstkomtur überwinden und selbst den Dämonensplitter seines Herrn unterwerfen kann.

Kurzcharakteristik: wahnsinniger und brutaler Ordenshochmeister

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KO 20, KK 18; Eisern, Resistenz gegen Gift, Zäher Hund; Blutdurst 12, Bluttausch, Jähzorn 10, Wahnvorstellungen

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 22, Athletik 18, Kriegskunst 12, Magiekunde 10, Schwerter 17

Sonderfertigkeiten: sämtliche offensiven SF im Kampf mit Anderthalbhänder und Schwert, Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Maraskankundig, Rüstungsgewöhnung III

Schwarze Gaben: Befehlsstimme, Bluttrinker, Blutzauberei, Dämonische Hilfe, Lähmende Furcht, Karmothieb, Schutz vor göttlichem Wirken IV

Doch eben dies ist nicht der Fall. Als der Träger des Belhalhar-Splitters Iradon als Komtur einsetzte, gab er ihm genaue Anweisungen mit, an die sein Gefolgsmann sich seitdem getreulich gehalten hat. Haffax braucht die Gebiete auf der Insel vor allem, um den Nachschub mit maraskanischem Erz zu sichern und die Kräfte des Shikanydads zu binden, damit diese ihm nicht in den Rücken fallen können. Dies sind Iradons Aufträge für die nächsten Jahre, und alles andere interessiert seinen Herrn nicht. Solange Eisen, Endurium und Horuschenkerne geliefert werden und Weißmaraskan mit der Rückeroberung seiner Gebiete beschäftigt ist, ist es Haffax gleichgültig, ob seine Eroberungen auf Maraskan in zehn Jahren noch existieren.



Iradons ganzes Handeln ist an seinem Auftrag orientiert: Er lässt die Bluttempler auf eigene Faust in den umkämpften Präfektoren agieren, damit sie ihre Kräfte dort aufreiben und die Bevölkerung in Ruhe lassen. Er nutzt die Samthandschuhe, um ernsthafte Bedrohungen im Inneren abzuwehren, und setzt auf die traditionelle Zerstrittenheit der Maraskaner, die einen Aufstand innerhalb der Komturei erschwert. Zugleich hat Iradon Gerüchte streuen lassen, dass er nahe Mherweggyn nach etwas Wichtigem suchen lässt. Dadurch hofft er, dass seine Feinde ihre Kräfte auf die Rückeroberung der Präfektur richten, während er sich auf die Verteidigung der landwirtschaftlich stark genutzten Halbinsel Sanzerak und der Endurium-Mine konzentriert.

Um das Shíkanydad beschäftigt zu halten und den eigenen Nachschub aufzubessern, führt die Fürstkomturei gezielte Schläge gegen weißmaraskanische Handels- und Versorgungslieferungen. Was nicht erbeutet werden kann, wird nach Möglichkeit zerstört – und das gilt auch für Rekruten des Feindes. Auch Tuzak bleibt ein Angriffsziel, um eine zu schnelle Stabilisierung der befreiten Stadt zu verhindern: Während die Bluttempler Tuzak als Symbol ihrer Niederlage sehen und günstige Gelegenheiten für Schläge aus der Präfektur heraus nutzen, lässt Iradon Tuzak durch die Samthandschuhe infil-

trieren und Anschläge auf weißmaraskanische Anführer verüben. Selbst wenn ein solcher Anschlag scheitert, ist durch die entstehende Verunsicherung und die Suche nach weiteren Attentätern schon viel gewonnen.

JERGAN – ORDNUNG IM CHAOS

Einwohner: 8.000

Wappen: auf Blau zwei rote gekreuzte Schwerter über einer roten Seerose

Herrschaft / Politik: Komtur Iradon Kolenfeld

Garnisonen: 2 Banner Karmothgarde, 1 Banner Rote Legion, etwa 300 Söldner, ein Dutzend Templer

Tempel: **Belhalhar**, Belkelel, Borbarad, Charyptoroth-Schrein, Rur-und-Gror (profanisiert)

Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthaus 'Irrhalkenstube' (P7/Q5/ S30), Tavern'uzak 'Bei Aldifreidija' (P5/Q6/ S20)

Besonderheiten: älteste maraskanische Stadt; Lilienthron der maraskanischen Könige; 200 Schritt langer Tunnel zwischen Hafen und Stadt

Stimmung in der Stadt: an der Oberfläche geschäftiges Treiben, darunter Elend und Resignation nach 15 Jahren Militärdiktatur; häufige Kontrollen durch patrouillierende Garde

DIE FÜRSTKOMTUREI IM SPIEL

Das besetzte Maraskan eignet sich für Aufklärungsmissionen im Feindesland, bei denen sich die Gruppe in einer brutalen Militärdiktatur bewegen muss, ohne als Spione aufzufallen. Während auf dem Festland Haffax mit bewusst leichter Hand herrscht, ist das Leben auf Maraskan unter der Knute der gekreuzten Schwerter hart und gefährlich. Mit den Bluttemplern stehen gefährliche Gegner zur Verfügung, deren finstere Riten gestört werden müssen und die auch am Rand der besetzten Gebiete jederzeit in Erscheinung treten können. Daneben eignet sich die Region auch für eine Beteiligung an militärischen Aktionen im großen Stil, beispielsweise der Rückeroberung von Mherweggyn, wobei auch die im Umland verteilten Befestigungen und zwischen den Linien agierende Feindtruppen ausgehoben werden müssen.

EIN HELD AUS DER FÜRSTKOMTUREI

Wer im Schatten der gekreuzten Schwerter aufgewachsen ist, hat gelernt, sich anzupassen oder zumindest nicht aufzufallen. Kämpferische Professionen eignen sich gut, da kräftige Jugendliche schon früh ermutigt werden, sich mit dem Waffenhandwerk zu beschäftigen. *Autoritätsgläubigkeit* ist ein typischer Nachteil für jemanden, der sich immer schon fügen musste, um voranzukommen. Ein Held, der eher dem Widerstand zuneigt, könnte eher auf phexische Tugenden wert legen und eine sorgsam verborgene *Prinzipientreue* pflegen. Helden aus der Fürstkomturei sind in militärischen Belangen überdurchschnittlich gut bewandert (aktivieren beziehungsweise steigern Sie *Kriegskunst*) und zeichnen sich durch einen fast zynischen Pragmatismus aus. Stärke und Durchsetzungsvermögen sind ihnen wichtig.

STADTGESCHICHTE

um 163 BF: Gründung durch Kaiser *Sighelm* unter dem Namen *Jergenheim*.

339 BF: Nachdem die Priesterkaiser Fürst *Arethin* zum Sieg im Bürgerkrieg verhelfen, wird der Jerganer Rur-und-Gror-Tempel geschlossen, die Priester gehen ins Exil.

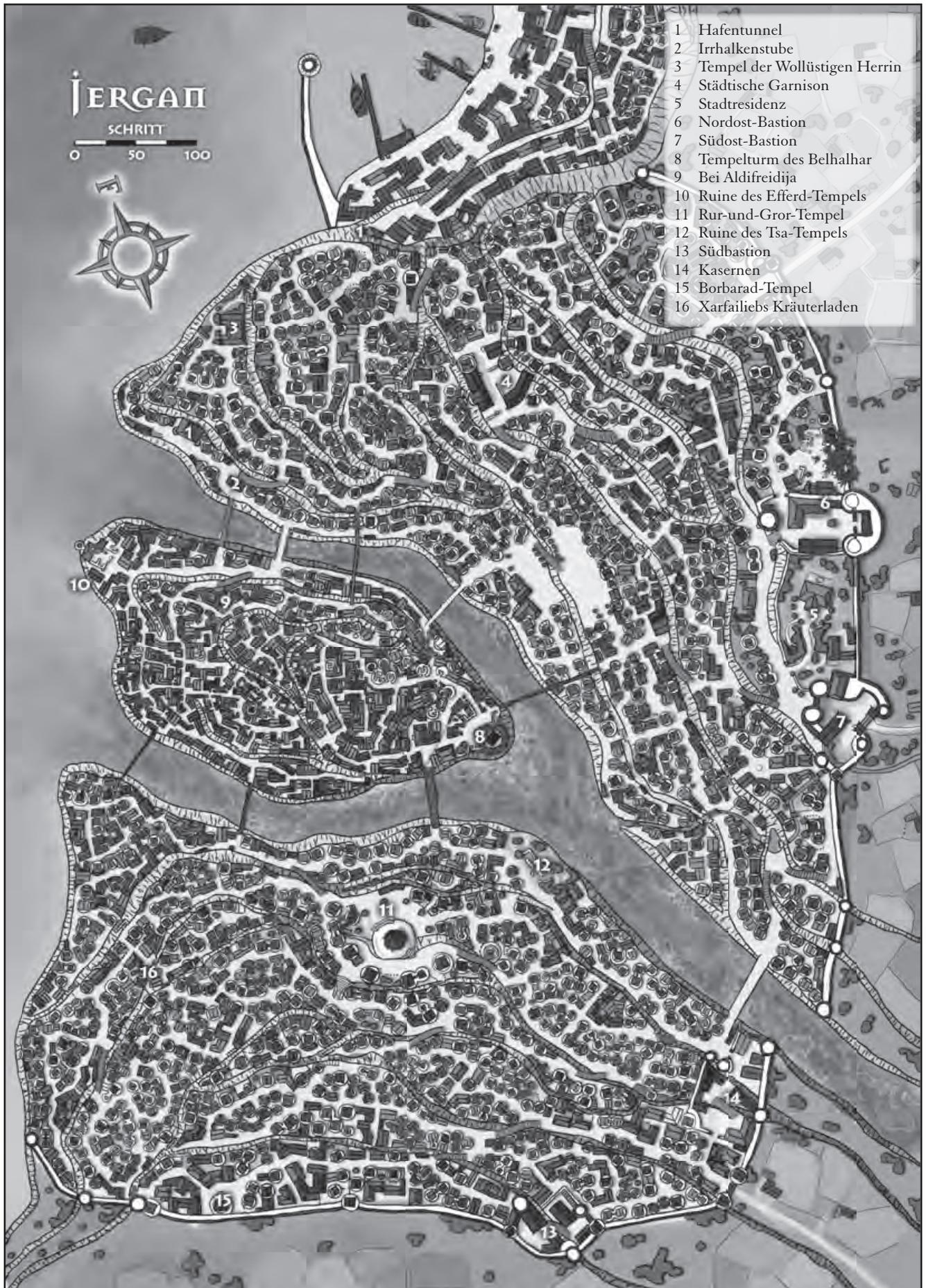
987 BF: Kaiser *Reto* erobert Maraskan. Das Kaiserreich kontrolliert den über Jergan laufenden Seehandel.

1020 BF: Als Reaktion auf Borbarads Invasion verlässt die Priesterschaft wie schon 339 BF den Jerganer Tempel, der in weiterer Folge zur Markthalle umgewandelt wird.

Ab 1021 BF: Haffax regiert von Jergan aus als Fürstkomtur von Maraskan.

1029 BF: Haffax verlässt Maraskan, bleibt aber nominell Komtur von Jergan.

1033 BF: Komturin *Nedimajida von Tuzak* greift die Stadt an, zwingt Hochmeister *Belharion Menning* zum Rückzug und krönt sich zur Königin von Maraskan. Ein Rückeroberungsversuch Belharions scheitert, als der Dschungel sich gegen die Angreifer wendet. Als jedoch Helme Haffax nach Maraskan zurückkehrt, muss Nedimajida fliehen und wird wenig später getötet. Haffax ernennt *Iradon Kolenfeld* zum Komtur von Jergan.



- 1 Hafentunnel
- 2 Irrhalkenstube
- 3 Tempel der Wollüstigen Herrin
- 4 Städtische Garnison
- 5 Stadtresidenz
- 6 Nordost-Bastion
- 7 Südost-Bastion
- 8 Tempelturm des Belhalhar
- 9 Bei Aldifreidja
- 10 Ruine des Efferd-Tempels
- 11 Rur-und-Gror-Tempel
- 12 Ruine des Tsa-Tempels
- 13 Südbastion
- 14 Kasernen
- 15 Borbarad-Tempel
- 16 Xarfailiebs Kräuterladen



Jergan liegt in einem engen Talkessel, in dem sich der von Südosten kommende Hira schäumend in den Maraskansund ergießt. Die Stadt ist terrassenförmig angelegt: Die Turmhäuser, von denen manche durch Stege miteinander verbunden sind, scheinen sich an den Hängen übereinander zu stapeln. Dazwischen finden sich immer wieder niedrigere Häuser in festländischer Bauweise, die wie Lücken und Fremdkörper im Gewirr der Türme wirken. Die Häuser sind dicht aneinandergelagert und so hoch aufgetürmt, dass manche Gassen nur wenige Stunden am Tag das Sonnenlicht sehen. Schmale Rampen oder enge Treppen überwinden an zahlreichen Stellen den Höhenunterschied zwischen zwei Terrassen. Die Stadt ist von einer trutzigen Mauer umgeben, die aber auf Grund mangelnder Instandhaltung an manchen Stellen zu bröckeln beginnt. Die riesige Bresche in der Nordostbastion, die Belharions Bluttempler 1033 BF in der *Zweiten Schlacht um den Lilienthron* mit einer unheiligen Ramme schlugen, klafft wie eine Wunde in der Befestigung der Stadt. Doch diese Wunde ist von einem Schorf aus verdrehten Dornenranken, wuchernden Giftpflanzen und zwischen ihnen bleichenden Knochen verschlossen. Was Königin Nedimajida damals als glückliches Zeichen ansah, ging doch unzweifelhaft auf dämonisches Wirken zurück, und noch heute ist die unheimliche Ausstrahlung an diesem Ort so stark, dass niemals ernsthaft versucht wurde, die Bresche in der Mauer zu schließen.

Auch der Rest der Stadt ist durch die Kämpfe der jüngsten Zeit gezeichnet: Zahlreiche Häuser tragen Spuren von Kämpfen und kleineren Bränden, und auf der Insel im Hira herrschen Zerstörung und Not. Doch das Leben muss weitergehen: In den Läden und auf den Basaren der Stadt wird emsig gehandelt, und die Schmieden, die die Truppen der Fürstkomturei ausstatten müssen, stehen nie still. Bei aller Geschäftigkeit ist es für maraskanische Verhältnisse ungewöhnlich leise, und wenn man die Schritte von genagelten Stiefeln hört, wird es noch ruhiger in den Gassen Jergans. Die Blicke, schon vorher aufmerksam und misstrauisch, werden ängstlich, Breschen öffnen sich eilig in der Menschenmenge, um einen Trupp der Karmothgarde passieren zu lassen. Wenn aber die Wappenröcke der Bluttempler gesichtet werden, verschwinden die Menschen blitzschnell von den Straßen, und allerorts schließen sich Fensterläden und Türen.

MACHTVERHÄLTNISSE IN JERGAN

Das Herz der maraskanischen Fürstkomturei wird durch die Truppen von **Komtur Iradon Kolenfeld** und **die Samthandschuhe** beherrscht. Zwei Faktoren rütteln an der Ordnung der Stadt: Die Aufsässigkeit der maraskanischen **Widerständler** und die Unberechenbarkeit der **Bluttempler**. Iradon ist stets bemüht, diese beiden Gruppen aufeinander zu hetzen.

STADTRUNDGANG

Die Stadt besteht aus drei Teilen: Das rechte und das linke Hira-Ufer sowie die dazwischen liegende, längliche Flussinsel Imana'cha. Mehrere Brücken verbinden Imana'cha mit den beiden Ufern, und ein Stück flussaufwärts überwindet die breite und gut in Schuss gehaltene *Gardebrücke* sogar die gesamte Breite des Flusses.

Das Hafenviertel

Da Jergan ein wichtiger Handelsplatz für die begehrten maraskanischen Güter bleibt, finden sich hier stets Schiffe vom Festland, und es sind beileibe nicht nur solche, die unter der Fahne des Fürstkomturs segeln. Entsprechend bunt geht es im Hafenviertel zu, und entsprechend misstrauisch beobachten hier die Truppen der Roten Legion jeden Neuankömmling. Die einzige Verbindung des Hafens mit der höher gelegenen eigentlichen Stadt ist der fast 200 Schritt lange **Hafentunnel (1)**, der breit genug ist, dass Fuhrwerke ihn passieren können. Das andere Ende des Tunnels wird durch ein außen angebautes Wachhaus gesichert.

Das rechte Hiraufer

Auf dem großen **Basar** des Viertels, wo die meisten Auswärtigen einkaufen, werden vor allem Gewürze, Rauschgurken und Roabwolltücher feilgeboten, der Handel mit Waffen und Rüstungen unterliegt strengen Kontrollen. Auch an Möglichkeiten zum Einkehren mangelt es nicht: Die **Irrhalkenstube (2)**, ein schmuckes, dreistöckiges Gasthaus in festländischer Bauweise, grüßt Reisende gleich beim Verlassen des Tunnels. Der junge Wirt *Herdan Backenflacken* führt dem Namen zum Trotz ein recht sauberes und ordentliches Haus. Einheimische meiden das Gasthaus, aber Festländer sind hier stets willkommen (**☞ 232 B**). Oft trifft man in der Schankstube auch 'Laiendienner' und 'Tempelhüterinnen' des nahegelegenen **Tempels der Wollüstigen Herrin (3)**, der auf den Grundmauern des niedergebrannten Rahja-Tempels errichtet wurde. Die **städtische Garnison (4)** der Karmothgarde im Zentrum des Viertels beherbergt neben dem Gefängnis auch den Hauptstützpunkt der Samthandschuhe. Steigt man höher hinauf, erreicht man eine Terrasse, auf der sich die prächtigeren Häuser der wohlhabenderen Bürger – also der Offiziere und wichtigen Kollaborateure – um das Zentrum der Macht schmiegen: Die **Stadtresidenz (5)**, in der einst Helme Haffax (und kurzfristig Nedimajida von Tuzak) regierte und die nun von Komtur Iradon Kolenfeld bewohnt wird. Die Residenz ist ein großes Giebelhaus mit einem gepflegten Vorplatz, den ein Halbkreis aus alten Eisenbäumen beschattet. Sie wird von der **Nordost-Bastion (6)**, in der Iradon die wenigen in der Stadt verbliebenen Bluttempler von Veteranen der Roten Garde im Auge behalten lässt, und der **Südost-Bastion (7)** der Karmothgarde flankiert und geschützt.

Die Flussinsel Imana'cha

Schon immer war die Insel in der Hira-Mündung ein feuchtes, stinkendes Armenviertel, in dem die ärmsten Jerganer dicht gedrängt hausten und zwielichtige Gestalten Unterschlupf fanden. Als die Dämonenarche *Boransdorn* auf Nedimajidas Befehl die Stadt angriff, bahnte sich das dämonische Wesen einen Weg über die Insel, zerschmetterte etliche Häuser, zermalmte die panisch fliehenden Bewohner und brannte schließlich an der Nordspitze der Insel die Mauern des **Tempelturms des Belhalhar (8)**. Der wuchtige, düstere Turm wurde beschädigt, aber auch heute noch zeigen immer wieder dumpfe Hörnerklänge und gellende Schreie von seiner Spitze, dass die Bluttempler einem ihrer finsternen Rituale nachgehen. Der südliche Teil der Insel mit seinen halbseidenen Schänken wurde teilweise wieder aufgebaut, aber die Zahl der Bettler und



Verzweifelten scheint mit jedem Tag zu wachsen. Ein kleiner Lichtblick in dem Elend ist das Tavern'uuwak **Bei Aldifreidija (9)**: Das hier ausgeschenkte *Jerganer Bier* hat zwar mit dem, was ein Mittelreicher unter 'Bier' versteht, ebenso wenig zu tun wie im Rest der Stadt, es schmeckt aber erstaunlich erfrischend, was über die trüb-grünliche Färbung hinwegtrösten mag. Wie die meisten einheimischen Wirtsleute der Stadt schläft Aldifreidija nachts nicht im Tavern'uuwak, sondern ein paar Häuser weiter, da man ja nie weiß, was die Gäste oder die Garde nachts so anstellen. Die Ruine des geschändeten **Efferd-Tempels (10)** wird von den Einheimischen gemieden, da es heißt, der Geist des auf seinem eigenen Altar verbrannten Geweihten ginge heute noch um (☞ 233 A).

Das linke Hiraufer

Schon von weitem erblickt der Besucher den ehemaligen **Rur-und-Gror-Tempel (11)**. Er erinnert an einen großen Diskus, der von Gigantenhand geworfen wurde und in der Talwand stecken blieb. Auf Grund der starken Hanglage ist der Boden der Tempelhalle nicht eben, sondern eigentlich eine durchgängige Treppe. Der Jerganer Tempel gilt als Meisterwerk perspektivischer Täuschung. So gibt es zum Beispiel einen Punkt zwischen den unterschiedlich großen Statuen der Zwillinge, von dem aus beide Figuren gleich groß erscheinen. Seit dem Auszug der Priesterschaft wird der Tempel als Markthalle und Basar des linken Ufers genutzt: Feilgebotenes Vieh beschmutzt den prachtvollen Mosaikboden, der ölige Geruch von Garküchen durchzieht die

Luft, und der ohrenbetäubende Lärm der Feilschenden hat die heilige Ruhe abgelöst (☞ 231 B). Am Hira-Ufer spielen mitunter Kinder in den rußgeschwärzten Überresten des niedergebrannten **Tsa-Tempels (12)**, in denen trotz aller Bemühungen der Bluttempler noch immer Blumen wachsen. Der Großteil des Viertels wird von Maraskanern bewohnt, und die Bollwerke der Obrigkeit finden sich eher an den Rändern: Die **Südbastion (13)** der Roten Legion, die **Kasernen (14)**, in denen die Söldner und Hilfstruppen untergebracht sind, und der eher spärlich besuchte **Borbarad-Tempel (15)** in einem Turm an der südwestlichen Stadtmauer. Für den auswärtigen Besucher ist **Xarfailiebs Kräuterladen (16)** von Interesse, in dem eine verbitterte ehemalige Rondra-Geweihte (etwa fünfzigjährig, einbeinig, misstrauisch) Heilkräuter (darunter Axorda-Rinde und Yagan-Nuss), Arzneien und Schminke verkauft.

JERGAN IM SPIEL

Jergan ist das Herz der maraskanischen Fürstkomturei. Auf Grund der starken Präsenz auswärtiger Händler eignet sich die Stadt bestens, um unauffällig die besetzten Gebiete zu betreten. So lassen sich Aufklärungsmissionen unternehmen oder Schläge gegen die Besatzer von innen vorbereiten. Mit ihrer eisernen Ordnung stellt die Stadt einen Kontrapunkt zum tobenden Chaos an den Rändern der Fürstkomturei dar.



PERSÖNLICHKEITEN JERGAN'S

Iraddon Kolenfeld, Komtur von Jergan, Baron von Grai

Der Ordensritter (*999 BF, 1,92 Schritt, brauner Vollbart und Bürstenschnitt) trat als junger Offizier den Bluttemplern bei. Auch wenn er den Seelenpakt ausschlug, ließ er es nicht an der nötigen Grausamkeit missen. Von Belharion missachtet, fiel er wegen seiner kalten Präzision bald Haffax auf, der ihn während des Krieges der 35 Tage vom Komtur von Elburum erhob. Während seiner nicht einmal einmonatigen Herrschaft erwarb er sich den Titel 'Blutrichter von Elburum', als er einen Aufstand mit mehr als 300 Hinrichtungen im Keim erstickte.

Nach der Unterwerfung der Piratenküste unterstand ihm als Baron von Grai die Präfektur Shama-ham, bis der Fürstkomtur eine wichtigere Aufgabe für ihn hatte: Nach der maraskanischen Revolte und der Neuordnung der Inselherrschaft machte Haffax ihn zu seinem Nachfolger als Komtur von Jergan. Mit seinem Hochmeister Belharion hat Iraddon längst gebrochen und fühlt sich einzig den Weisungen Haffax' verpflichtet. Auf Maraskan übt er eine strenge Herrschaft aus, und er scheint der einzige zu sein, der das Chaos in Zaum halten kann – solange wie Haffax es für nötig erachtet und bis er eine neue Aufgabe für den aufstrebenden Strategen hat.

Kurzcharakteristik: gnadenloser Militärrherrscher, meisterlicher Offizier

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, KK 15; Eisern, Schwer zu Verzaubern; Gefühlskälte 7, Grausamkeit 6, Loyalität (Haffax)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 15, Kriegskunst 15, Selbstbeherrschung 14, Staatskunst (Verwaltung) 12 (14)

Sefirajida von Jergan,

Anführerin der Samthandschuhe

Die zierliche Maraskanerin (*998 BF, 1,64 Schritt, schwarze Haare, graue Augen) verfügt über ein durchaus ansehnliches Äußeres, auch wenn man sie ob ihrer markanten Nase und der leichten Grübchen kaum als klassische Schönheit bezeichnen kann. Doch das Gesicht der Herrin der maraskanischen Samthandschuhe ist ohnehin nur jenen bekannt, die nichts von ihrer Rolle im Machtgefüge der Fürstkomturei ahnen: Sefirajida hält ihre Identität vor ihren Untergebenen vollkommen geheim. Nur wenige Samthandschuhe stehen überhaupt in direktem Kontakt mit ihr, und selbst mit ihnen kommuniziert sie nach Möglichkeit über verschlüsselte Briefe und geheime Zeichen. Bei den wenigen notwendigen Unterredungen trägt sie stets eine Kapuze mit dickem Schleier, der ihr Antlitz verhüllt und den Klang ihrer Stimme verändert.

Der Grund für Sefirajidas Vorsicht liegt nur zum Teil darin begründet, dass sie unerkannt unter ihren maraskanischen Mitbürgern leben und die Macht des Kladj für ihre Tätigkeit nutzen will. Die gerissene Frau mit den kalten Augen hat längst erkannt, dass die maraskanische Fürstkomturei nicht auf ewig bestehen wird. Daher baut sie vor, hält bereits jetzt unerkannt Kontakt zu Widerstandsgruppen und versorgt diese sogar bisweilen mit nützlichen Informationen. Wenn die Komturei zusammenbricht, will sie ihr altes Leben wie einen Handschuh abstreifen und ihren Platz als

Iraddon Kolenfeld



Heldin des befreiten Maraskan einnehmen. Nur einer steht ihr dabei im Wege: Iraddon, an dessen Seite sie in Elburum kämpfte und der sie 1032 BF in ihr Amt einsetzte. Bevor Sefirajidas Plan aufgehen kann, muss der Komtur sterben – wenn es sein muss, von ihrer Hand.

Auf Grund ihrer heimlichen Agenda kann Sefirajida nicht nur als Antagonistin eingesetzt werden, sondern eignet sich auch als Auftragneberin oder unverhoffte Unterstützung für Helden, die den maraskanischen Widerstand unterstützen wollen (👁️ 233 B).

Kurzcharakteristik: meisterliche Spionin und Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: KL 15; Soziale Anpassungsfähigkeit

Wichtige Talente: Gassenwissen 15, Sich Verkleiden 16

Weitere Persönlichkeiten Jergans

Die **Hafenmeisterin Ninajia** (*986 BF, hager, beunruhigend höflich) ist Bestechungen nicht abgeneigt.

Sie spielt gerade Auswärtigen gegenüber gern die Hilfsbereite, nutzt aber ihr Wissen um die vielen kleinen krummen Dingen, die im Hafenviertel laufen, um sich das Wohlwollen der Samthandschuhe zu erkaufen.

Perval Majander (*996 BF, Halbglatze, buschige Augenbrauen), der Vorsteher des Hauses der Wollüstigen Herrin, ist ein dekadenter Mann, der den Tempel eher wie ein Bordell führt und von der Obrigkeit in Ruhe gelassen wird, da er keinerlei missionarischen Ehrgeiz zeigt. Er zeigt sich kaum einmal ohne seine Lieblings-Lustsklavine **Yalanara** (*1008 BF, glutäugige Schönheit, schnurrende Stimme; 👁️ 232 C).

Der Bluttempler **Belhardan** (*991 BF, narbenbedeckte linke Gesichtshälfte, einäugig, Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis) steht dem Xarfai-Tempel der Hira-Insel vor. Der brutale und rücksichtslose Fanatiker wurde von Belharion Menning persönlich in die inneren Mysterien des Blutsäufers eingeweiht. Er strebt nach Möglichkeiten, seinen Einfluss über die Templer hinaus zu erweitern, scheiterte aber bislang an Iradons Wachsamkeit.



Myrdon Zhayadan (*985 BF, wohlbeleibt, Bassstimme), der örtliche Prophet Borbarads, ist von seinen Verbündeten abgeschnitten. Die Verzweiflung brachte ihn dazu, sich Iradon anzudienen, der eine Verwendung für den in seinerzeit in Punin ausgebildeten Magier fand: Myrdon, ein begabter Hellseher, dient dem Komtur heimlich als magischer Berater. Bei offiziellen Anlässen ist er häufig anwesend, und kaum jemand achtet auf den genussverwöhnten Priester einer hierzulande unbedeutenden Kirche.

WEITERE ORTE UND ÖRTLICHKEITEN

Je weiter man sich von Jergan entfernt, desto mehr zerfällt die mit eiserner Hand erzwungene Ordnung. Templer streifen plündernd und mordend durch das Land. Soldaten, die in ständigem Kampf mit Aufständischen und den Kräften des Shíkanydads liegen, beschlagnahmen das Wenige, das den Menschen in den Dörfern noch geblieben ist. Und zwischen all dem breitet sich der wuchernde, tödliche Wald aus.

ORDENSLAND HEMANDU

Das Ordensland ist fest in der Hand der Bluttempler – und nahezu verlassen. Viele Gehöfte sind niedergebrannt, weil sich die Bewohner ihren Herren widersetzt haben oder weil niederhöllischer Blutdurst nach einem Schlachtfest verlangte. An manchen Orten bestellen noch ausgemergelte Zwangsarbeiter die Felder, aber häufiger sieht man die wilde, ungezähmte Schönheit der maraskanischen Pflanzenwelt über ehemaligen Äckern und den Grundmauern zerstörter Gehöfte wuchern. Ohne Lebensmittellieferungen von außen könnte Hemandu kaum mehr versorgt werden, aber da Iradon Kolenfeld nicht riskieren kann, dass die Templer im großen Umfang zu plündern beginnen, muss er Belhariens Meute weiter wertvolle Nahrung in den gierigen Rachen werfen.

Stadt Hemandu

Einwohner: 1.000
Wappen: auf Gold ein roter Löwe
Herrschaft: Hochmeister Belharion Menning
Garnisonen: 3 Banner Bluttempler
Tempel: **Belhalhar**
Besonderheiten: Unheiligtum im Blutroten Tempel

Hemandu liegt einige Meilen östlich von Jergan. Einst war es ein Bauerndorf zu Füßen der alten Arethinidenfestung, in der sich der *Orden der Templer von Jergan* einquartiert hatte. Als die Templer der Dunkelheit anheimfielen und zum Hausorden der neuen Landesherrn wurden, wuchs Hemandu zu einer kleinen Stadt heran, in der sich Kämpfer der Fürstkomturei und Stadtbürger aus Jergan ansiedelten. Sklaven wurden herangeschafft, um die Versorgung der Templer sicherzustellen, und mit der Zeit zog der Ort auch allerlei Kultisten, zwielichtige Händler und arbeitswillige Söldner an. In der Festung errichteten die Bluttempler ihre höchste Kultstätte, den *Blutroten Tempel des Großen Verschlingers von Hemandu* – ein Unheiligtum des Belhalhar.

Je mehr die Templer dem Wahnsinn des Erzdämons verfielen, desto mehr Menschen versuchten, Hemandu wieder den Rücken zu kehren. Aber die Herren der Stadt achten eifersüchtig darauf, dass sich niemand ihrer Herrschaft entzieht, und jeder, der bei einem Fluchtversuch ertappt wird, fällt dem Großen Verschlinger als Opfer anheim. Händler, die Waren aus Jergan heranschaffen, müssen ihre Familie als Geiseln zurücklassen, um ihre Rückkehr zu sichern. Seit sich Belharion Menning nach seiner Niederlage gegen Nedimajida von Tuzak nach Hemandu zurückzog, hat sich die Lage noch verschlimmert. Das niederhöllische Gebrüll, das nahezu täglich aus dem Blutroten Tempel dringt, hallt über die ganze Stadt. Immer wieder öffnen sich die Tore der Festung und speien Templer in bluttriefenden Wappenröcken aus, die einem unbekanntem Ziel entgegenjagen oder aber den nächstbesten Bürger packen und zum Altar ihres Götzen schleifen. Dass hier einst Zendajian der Stille den Durchmesser des Weltendiskus nach langen philosophischen Überlegungen aus einer Wurzelknolle herleitete, ist vergessen.

DIE PRÄFEKTUREN

In der **Präfektur Tuzak** liefern sich Bluttempler und Rote Legion immer wieder heftige Kämpfe mit den Streitern des freien Maraskans. Das Shíkanydad versucht, das Küstendorf **Geran** (300 Einwohner, neu errichtete Palisaden; Karakilim-Reiter) aus den Klauen der Fürstkomturei zu befreien, und unternimmt bisweilen Versuche, am Rand des Urwaldes nach Norden vorzustoßen, um so dem Feind in die Flanke zu fallen. Die Rote Legion hält und sichert die Befestigungsanlagen, die Helme Haffax entlang der Küstenstraße errichten ließ, während die Templer ihre Gegner durch schonungslose und oft verlustreiche Angriffe in Atem halten. Doch die beiden Kriegsparteien haben auch gegen andere Gegner zu kämpfen: Der Wald, der sich am Ostrand der Präfektur erstreckt, ist voller lauender Gefahren, auch wenn der Heerbann der Friedlichen Schwestern (siehe Seite 200) in letzter Zeit begonnen hat, sich zurückzuziehen. Immer wieder findet man Teile von Leichen, die derart grässlich zugerichtet sind, dass selbst die hartgesottenen Truppen der Fürstkomturei erschauern – und was immer hier umgeht, unterscheidet nicht zwischen Weiß- und Schwarzmaraskanern (☞ 231 C).

Die **Präfektur Mherweggyn** ist vom Shíkanydad eingeschlossen. Die genaue Grenze zwischen freiem und besetztem Maraskan ist hier kaum zu ziehen, denn je nachdem, welcher Seite das Glück gerade hold war, wechselt die Kontrolle über Teile dieses Gebietes fast täglich. **Mherweggyn** selbst wird vom Shíkanydad gehalten, während die Fürstkomturei von **Nhiran** (550 Einwohner, unterirdische Gänge) aus operiert. Nhiran wurde durch Sklavenarbeit und Dämonenwerk befestigt und gleicht heute eher einer Garnison als dem winzigen Fischerdorf, das es vor Jahren einmal war. Hier haben die zur Verteidigung der Präfektur entsandten Bluttempler ihren Stützpunkt, und der kleine Hafen stellt die einzige Verbindung zum Rest der Fürstkomturei dar. Behelfsmäßige Schmieden tun ihr Möglichstes, um die Truppen auszurüsten, auch wenn es an fast allem mangelt.

Außerhalb von Nhiran wird die Lage noch schwieriger: Da die wenigen Militärposten, über die die Fürstkomturei in der Präfektur noch verfügt, nicht ausreichen, um das Gebiet zu vertei-



digen, verlegen die Truppen der Karmothgarde sich hier auf Taktiken, die sonst eher den maraskanischen Widerständlern zugerechnet werden. Unterstützt von einheimischen Söldnern bleiben die Soldaten stets in Bewegung. Sie nutzen getarnte Unterschlupfe und haben in der ganzen Gegend verborgene Lagerstätten angelegt, um sich eine Zeit lang versorgen zu können, ohne auf Lieferungen von außerhalb angewiesen zu sein. Dennoch ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis es den Kräften des freien Maraskans gelingt, ihre Gegner zur entscheidenden Schlacht zu stellen.

DIE EBENE VON ALRURDAN

Im Gegensatz zum Großteil Maraskans ist die Halbinsel Sanzerak westlich des Dorfes Alrurdan eine fruchtbare Ebene, in welcher der wuchernde Dschungel Maraskans immer wieder durch Streifen landwirtschaftlich genutzten Landes unterbrochen wird. Die Versorgung der Armee wird vordringlich durch die Felder Alrurdans sichergestellt, weshalb der Halbinsel eine hohe strategische Bedeutung zukommt. Eine Kette kleiner, aber gut bemannter Befestigungsanlagen – auf Iradons Befehl hin vornehmlich von der Roten Legion besetzt – entlang der Straße verteidigt das Gebiet gegen das Shikanydad. Auf den Feldern arbeiten neben den Alrurdanern auch Kriegsgefangene und Bewohner der Fürstkomturei, die nicht zum Kriegsdienst taugen. **Alrurdan** (1.400 Einwohner) selbst ist die älteste Siedlung der Beni Rurech auf Maraskan. Davon zeugen heute noch die uralten Ziegeltürme. Der Rur-und-Gror-Tempel des Dorfs ist profanisiert, hat aber durch die *Trotzenden* Berühmtheit erlangt: Als Alrurdan von den Borbaradianern eingenommen wurde, verwandelten diese die beiden Hochgeschwister des Dorfs in Stein. Noch heute stehen die beiden im Eingang des Tempels, die Fäuste trotzig gen Tuzak und Jergan gereckt (👁️ 231 D).

Da die Versorgung der Fürstkomturei schon immer hauptsächlich auf dem Seeweg erfolgen musste, befahl Haffax 1024 BF in der Bucht am Nordrand der Halbinsel den Bau eines kleinen befestigten Hafens. Hier legen die Schiffe an, die die Erzeugnisse der Felder Alrurdans nach Jergan und Mherweggyn bringen. Um den Hafen bildete sich rasch eine kleine Ansiedlung, die

Iradon Kolenfeld zu Ehren seines Herrn kürzlich **Helmenport** (350 Einwohner) nennen ließ. Die Einwohnerschaft besteht vornehmlich aus ausgemusterten Soldaten und Seeleuten sowie etlichen zwangsumgesiedelten einheimischen Feldarbeitern. Die Schänke *Fürstkomtur* (Q4/P3) ist ein raues Pflaster für Fremde, aber dennoch ein Ort, an dem man Geschichten aus der ganzen Fürstkomturei zu hören bekommen kann.

DER AMRAN ANJI

»Wir müssen davon ausgehen, dass sich auch die Enduriummine in der zentralen Maraskankette im Besitz der Truppen des Verräters befindet, auch wenn aus dem Inselinneren keine klaren Berichte vorliegen. Es besteht jedoch Grund zu der Annahme, dass die Mine außerhalb des Bereichs der im Dschungel beobachteten Phänomene liegt. Wie die Anlage jedoch versorgt wird, bleibt ungeklärt.«
—aus dem Maraskan-Dossier der KGIA, Efferd 1022 BF

Das Endurium der Mine am Amran Anji ist das wichtigste Gut der Fürstkomturei Maraskan. Haffax benötigt es für den Handel mit anderen Heptarchen, vornehmlich dem Mechanicus Leonardo, aber auch zur Versorgung seiner Truppen mit dem wertvollen Waffenmetall.

Heute schuften in der Mine wieder etwa 200 Sklaven (Kriegsgefangene und verurteilte Verbrecher), während zwei Banner Elitegardisten (Templer und Karmothgarde) die Anlage bewachen. Obwohl die Mine im Gebiet der Großen Schlange liegt, konnte die Fürstkomturei sie bisher gegen jeden Angriff von außen verteidigen. Auch die giftigen, Menschen fressenden oder sonst wie feindseligen Geschöpfe des Dschungels, die den Weg zum Amran Anji zu einem Himmelfahrtskommando machen, sind nie in das kleine Tal vorgedrungen, in dem der Eingang zur Mine liegt. Man munkelt von einem speziellen Schutz, der das Tal umgibt, aber niemand weiß Genaues. Tatsache ist jedenfalls, dass die hier stationierten Truppen so gut wie nie abgelöst werden. Der Weg zur Mine ist derart gefährlich, dass die seltenen Versorgungskarawanen mit schwerer Bedeckung (inklusive gebundenen Zantim) unterwegs sind. Das geförderte Endurium wird per Karakil auf dem Luftweg nach Jergan transportiert (👁️ 231 E).

DAS BAPPLAND

Geographische Grenzen: Inselinneres, große Teile der Maraskankette, des Amdeggyns und der angrenzenden Dschungelgebiete, Vimbatja im Südosten

Landschaften: gewässerreiche Regen- und Nebelwälder und krude Gesteinsformationen von Maraskankette und Amdeggyn, Amdeggynpass, Baumgrenze bei 4.000 Schritt

Gewässer: Amdeggja, Nuab, Safo, Oberläufe von Hira, Mendrina, Obogyn und Roab, große Seen im Gebirge

Einwohner: 7.500 Menschen, 5.000 Echsen (hauptsächlich Achaz)

Wichtige Siedlungen: keine

Bedeutende Burgen: diverse Burg- und Kastellruinen

Verkehrswege: vereinzelt Pfade, Amdeggynpass

Sozialstruktur: Echsenkulturen (einige unterstehen der Skrechu), einzelne Widerständlergruppen

Herrschaft: die Skrechu und ihre Schlangenbrut, viele unabhängige Chaoswesen; einige Widerständler der Menschen und Echsen

Garnisonen: Marugarde des Schwarzen Nests, Stammeskrieger der Echsen, wenige Kämpfer der Wezyradim

Religion: echsisches Pantheon (Achaz), Rur und Gror (Menschen), Charyptoroth (Friedhof der Seeschlangen), Asfaloth (Schwarzes Nest)

Magie: echsische und dämonische Magie, Hexen

Ressourcen und Handel: Tee, Gewürze, Hölzer, Alabaster, Eisen, Endurium



Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Dajin VII., Hasenfrau, Heerbann der friedlichen Schwestern, Lycosa, Riese Ishyaträlin, Schmetterlingsmann
Wundersame Örtlichkeiten und Talismane: Amran Thurak, Amran Thjalgyn, Friedhof der Seeschlangen, Brutnester der Skrechu, Weltenriss
Wichtige Fest- und Feiertage: 19. Rondra (Beginn der Diskusstafette von Tuzak nach Boran)
Stimmung der Region: Das Bannland ist zugleich bedrohlich wie mysteriös. Nur Hartgesottene ertragen die gnadenlose Natur der Insel.

DIE BERGWELT MARASKANS

Landschaft: vulkanisches Gebirge mit Gletschern und Felsstürmen, im Winter manchmal Schneefall, die Maraskankette besitzt wie das Amdeggyn viele Täler, Bäche und Seen, einige Hochebenen und Karstflächen
Bekannte Erhebungen: Amran Gerbald (6.500), Amran Thjemen (6.300), Amran Thurak (3.400), Amran Thjalgyn (3.200), Amran Asaraf (2.700)
Pässe: keine bekannten außer dem Amdeggynpass
Besonderheiten: sagenhafte Stadt Akraaal und ähnliche Orte, Lycosas Nest, Xarlom-Sippe

GEOGRAPHIE

Über zwei Drittel Maraskans, hauptsächlich Inland, werden seit alters her Bannland genannt. Es berührt Gebiete der Fürstkomturei und des Shikanydads und schließt das Umfeld des Charyptoroth-Insanctums am Friedhof der Seeschlangen (siehe Seite 127) und das Revier des Heerbanns der friedlichen Schwestern mit ein. Oberhalb der Baumgrenze nimmt der Einfluss des Bannlands rasch ab. Genaue Grenzen sind schwierig zu ziehen, die Übergänge fließend. Während die Niederungen von brackigen Mangrovenwäldern dominiert werden, nimmt der Regenwald vor allem Südmaraskan und die Regionen der niederen Hügel ein. Der Nebelwald ist Kennzeichen des Hochlands und weist, selbst wo er nicht verflucht ist, die bizarrsten Formen des Riesenwuchses auf. Dieser zeigt sich nicht nur an Bäumen, man denke an die Maraskanzeder, sondern auch an Sträuchern. Fünf Schritt hohe Farne und Schachtelhalme sind nicht selten. Typisch ist die Giftigkeit vieler Pflanzen und Tiere, woraus ein komplexes Geflecht des Fressens und Gefressenwerdens resultiert – kein Wunder, dass Philosophen daraus allgemeine Grundsätze abgeleitet haben.

Das Bannland ist die Welt der Nichtmenschen der Insel. Wilde Wesenheiten, Borbarads Invasion und zuletzt der Heerbann der friedlichen Schwestern (siehe Seite 200) sorgen dafür, dass das Inselinnere spätestens 50 Meilen hinter der Küste so gut wie menschenleer ist. Zwar finden sich Anzeichen des Rückzugs der Menschen (und auch Echsen), seien es nun brachliegende Großplantagen, aufgegebene Orte oder alte Kastelle und Burgen (☞ 234 B), auf weite Flächen ist der Dschungel aber unerschlossen. Dort harren noch viele Geheimnisse ihrer Entdeckung oder möchten eben dies, versteckt im Dickicht, verhindern, denn nicht alle sind freundlich wie die Hasenfrau (☞ 234 C) oder kündigen sich an wie der Riese Ishyaträlin (☞ 235 B).



Die Maraskankette nimmt fast ein Viertel der Insel ein. Der vulkanische Gebirgszug besitzt sowohl viele tief eingeschnittene und abgeschlossene Dschungeltäler, in denen teils ein deutlich anderes Klima herrscht als in solchen Höhen üblich, als auch entlegene, trockene Hochebenen, überhängende Gletschermoränen und bizarre Felstürme. Die höchsten Gipfel, die nur im Firun Schnee tragen, sind der *Amran Gerbald* im Norden und der *Amran Thjemen* im Zentrum. Nach Süden geht die Maraskankette in das ähnlich geartete Amdeggynmassiv über. Über 4.000 Schritt Höhe wächst kein Baum mehr, allenfalls Kakteen. Nahe den Städten liegen an den Berghängen auf gerodeten Flächen Plantagen für Tee, Wein und andere Erzeugnisse. Weiter im Inland bieten der Dschungel und die Täler der Maraskankette seit jeher allerlei verfolgten und zurückgezogen lebenden Gruppierungen ungestörte Verstecke. Darunter sind verborgene Städte von Achaz und Marus, Festungen der Hep-tarchen, Tore in andere Welten und Stätten von Zauberern, Hexen und Zwergen.

Der *Amdeggynpass*, die einzige Verbindung zwischen Tuzak und Boran, trennt die Maraskankette vom Amdeggynmassiv. Dieser Gebirgszug bildet einen nach Westen hin offenen Bogen. Der höchste Gipfel ist der Amran Thurak. Das Massiv ist von Farnwald, heißem Bergland und unzugänglichen Schluchten und Schründen geprägt.

Ist die Maraskankette schon Rückzugsort vieler Wesen, sind es die des Amdeggyns, die man noch eher meiden möchte. Die Menschen der Gegend gelten als rückständig und griesgrämig, ihre Sprache als verkommen, und Tiere und Pflanzen des Amdeggyns sind nicht minder seltsam, es seien nur Baumwürger, Zilithbären und Springsalamander genannt. Neben echsischen Ruinen vor allem am Südost- und Osthang gibt es wundersame Stätten wie die Höhlen im Amran Thurak (☞ 233 C) und den See am Fuße des Amran Thjalgyn. Er beherbergt Höhlen, Molche, Käfer und lange Würmer, aber keine Fische. Gespeist wird der See von einem Bach, der an einem nahen Gipfel entspringt, der an einen sitzenden Alligator mit Krone erinnert und *Marukönig* genannt wird (☞ 234 A).



RUR LIEBT DIE VIelfALT – FLORA UND FAUNA

Die Wälder Maraskans sind tief, fruchtbar und äußerst einfallreich. Aber auch dort, wo sich Grasland erstreckt, zeigt sich der Reichtum der Natur. Da ein großer Teil der Insel unerforscht ist, kann keine endgültige Übersicht über die insulare Tier- und Pflanzenwelt geliefert werden. Mehr zur Flora und Fauna des Bannlandes erfahren Sie samt Spielwerten in der Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*, vor allem auf Seite 283.

DIE SCHÄTZE VON BERG UND WALD

Der Dschungel und die Gebirge sind zwar unwirtliche Gegenden, die dennoch im Interesse der Maraskaner stehen, denn sie bergen eine Fülle an Rohstoffen, die es so anderswo nicht gibt, die aber je nach politischer Lage dem Handel entzogen sind.

So liegen auf Maraskan Schürfgruben mit dem reinsten und besten *Eisenerz* Aventuriens, was nicht zuletzt der maraskanischen Schmiedekunst zugute kam. Vor allem im Kunsthandwerk begehrt, aber auch im Hausbau verwendet ist der *Alabaster* aus den Steinbrüchen bei Sinoda. Bekannt ist die Insel nicht zuletzt wegen ihrer Gewürze, darunter *Pfeffer*, *Maraskanischer Güldenländer*, *Ingrim*, frischer *Alant* und *Konch*. Das duftende *Ebenholz* wird für Artefakte, Intarsien und Dekor verwendet. Aus dem Harz wird Weihrauch hergestellt. Der *Eisenbaum* führt wenig Harz und ist hart und verrottungsfest. Aus Eisenholz werden Hartholzharmsche gefertigt, die Magier der Insel nutzen es für ihre Zauberstäbe. Aus der Rinde des vereinzelt vorkommenden *Axorda* lässt sich mit Xordai ein Heilmittel gegen die Zorganpocken gewinnen. Die Samen der *Ravenala* sind essbar, das Holz und die großen Blätter werden im Hausbau verwendet. Aus den Früchten der *Ölpalme* gewinnt man Öl. *Mandel*, *Maraskerine*, *Maulbeere*, *Melone*, *Dattel* und *Tuzakäpfel* bereichern wie vor allem *Reis* die Küche, ob nun aus kultiviertem oder wildem Bestand. *Myrragynnda*, deren reifes Fleisch blaugülden ist, und die nahrhafte *Shatak-Wurzel* sind ebenfalls Grundnahrungsmittel. Dazu muss die faustgroße, grau-violette Knolle gekocht werden, weil sonst ihre Giftstoffe auf Dauer zu schwerer Krankheit führen. Aus *Zuckerrohr* wird neben Zucker der bekannte Rum *Offenbarung der Zwillinge* hergestellt. Aus *Hanf* und *Baumwolle* werden Gewänder gefertigt, deren Kolorierung mit *Färberlotus* vonstatten geht. Bei feuerfester Kleidung kommt *Iryanleder* zur Anwendung. Luxuswaren sind der *Sinoda-Tabak* und mehrere Weinsorten, darunter das *Tuzaker Drachenblut* und der *Weißer Maraskaner*. Im Hochland wachsen gelbe *Mirabellen* mit roten Punkten, an den Hängen der Maraskankette gedeiht Tee, dessen kräftigste Sorte, der *Boran-Hochland*, teuer gehandelt wird. Die *Maraskanzeder*, von der einige Exemplare mehr als 100 Schritt hoch wachsen, liefert ebenso wie die *Zypresse*, der *Brettwurzelbaum* und der *Trompetenbaum* Bauholz. Nicht zuletzt wird in Minen am Amran Anji im Herzen der Maraskankette das wertvolle *Endurium* abgebaut, das zu Schwarzstahl für Artefakte weiterverarbeitet wird (☞ 231 E). Das Wasser der Talued-Quellen, einst wichtiges Handelsgut, ist seit Jahren nicht mehr heilsam (☞ 234 D).

MARASKANS FLORA

»Trompetenbäume, Ginkgos, Brettwurzelbäume, Magnolien und Korallensträucher, allesamt in voller Blüte stehend. Dazwischen blühten Gadanglilien, Begonien und Eitriger Krötenschemel, rotgelbe Giftpilze, die die riesigen Maraskantaranteln anzogen. Es war ein seltsames Land voll Schönheit und Tücke.«

—aus den Erinnerungen des Schwertkönigs

Maraskan bietet einige anderswo nicht wachsende Pflanzenarten, deren Eigenheiten oft nur Kennern des Inselinnern bekannt sind. Der *Ch'hlarstrauch* färbt bei Verzehr der Wurzel die Haut dunkler. Die haselnussgroßen *Horuschen-Früchte* wirken kräftesteigernd. Die Rinde und Früchte des *Konch-Strauchs* (auch *Feuerbusch*) werden als *maraskanischer Säuerling* zur Herstellung der sauren Konchsoße genutzt. Der Genuss der birnenförmigen *Rauschgurke* ruft kurzzeitige Kräftesteigerung und Bewusstseinstrübung hervor. Die *Yagan-Nuss* ist kaum zu knacken. Ihr Öl dient als Aufputzmittel und hilft bei Schlafkrankheit. Das Harz des *Kurinbaums* ist zu manchen Jahreszeiten giftig. Das *Djadurzak* genannte Jagdgras, die fleischfressende *Disdychonda* und der giftige *Eitrige Krötenschemel* sind typische Dschungelgefahren, ebenso die fleischfressende *Trichterwurzel*, die in Erdtrichtern von mehreren Schritt Tiefe gedeiht, die sie mit einem besonders großen, lappigen Blatt abdeckt. Stürzt ein Opfer hinein, wird es sogleich von gelbbraun gescheckten Ranken an den Trichterwänden mit einem lähmenden Gift betäubt. *Peitschenstrauch* und *Maraskanwurzel* sind 'harmlose' Abarten. Die stark duftenden, roten Blüten des *Jiranstrauchs* werden auf Verstorbene gelegt. Die *Springnuss* ist essbar, verursacht aber hartnäckigen Schluckauf. Listige Schleicher nutzen sie, um ablenkende Geräusche zu erzeugen. In trockenen Gegenden wächst der *Trommelbaum*, in dem Karamujin-Geister (*unbesiegbare Schüttler*) leben sollen. Symbolische Bedeutung hat für die Maraskaner der *Ginkgo* wegen seiner zweigefächerten Blätter und der zweischaligen Früchte. Über den Lebensbaum im Nebelwald kann mancher Haimavater eine Geschichte erzählen (☞ 225 A), ebenso über den gruseligen *Gespensterbaum* und den *Dajinsmantel*. Wer sich nicht auskennt, verfängt sich leicht im *Hakendorn* des Hochlandwalds.

VIELBEIPIGE

»Man muss wissen, dass ihre einzige Nahrung ein Pilz ist, den wegen seiner Giftigkeit jedes andere Lebewesen scheut. Marasken sind die einzigen Geschöpfe, die ihn als Speise suchen, und dennoch leben sie in der Einbildung, dass jede Kreatur, die zufällig des Weges kommt, nichts anderes im Sinn hat, als sich sogleich hungrig über dieses abscheuliche Gewächs herzumachen.«

—Maurik von Finkenwäldern

Die Gefahr des Dschungels geht in erster Linie von den vielen kleinen, oft giftigen Tieren aus. Die meisten sind Vielbeinige, und so ist es erste Pflicht des Dschungelreisenden, sich davor zu wappnen.

Der Schrecken aller Holzbauten ist der *Aldec-Käfer*, der totes Holz frisst. Ihm ähnelt der Krankheiten übertragende *Alezijn-Käfer*, der seinen Bau aus Kadavern baut. Ein Blutsauger ist der *Chieli-Käfer*, dessen Stachel nach vorne gerichtet ist. Der *Blutoder Djuk-Käfer* ist ein bissiges, blutrotes Grillentier, das Eier in offene Wunden legt und das von Finagebäumen angelockt



wird. Bis zu armgroß werden die gefräßigen Larven des *Geronskäfers*. Die *Gurvanmade*, auch *Perjinbulbe* genannt, verursacht mit ihren Ausdünstungen Kopfschmerzen und setzt sich gerne in Mauerwerk fest, wo sie kupferfarbene Kristalle hinterlässt. Die Made des flammendgelben, harmlosen *Malrurdan-Käfers* benötigt einen Wirtskörper, von dem sie zehrt. Die gelbbrot gesprenkelte *Maraskantaranitel*, die 'Fürstin der Wälder', gemahnt an eine Kreuzung aus Spinne und Skorpion. Ihr Gift wird mit zunehmendem Alter gefährlicher und ist oft tödlich. Ein Destillat daraus ist *Sunsura*, das Delirium hervorruft und bis zu einem rasereigeschüttelten Todeskampf führen kann. Ebenfalls giftig sind *Maraskanfeder* und *Maraskanfüßler*, während *Maraskankehrlaketen* einfach nur lästig sind. Mit dem Sekret des *Regenbogen-Anbeters*, eines faustgroßen, bunt schillernden Laufkäfers, wird in einigen Regionen die traditionelle 'Färbung des Haarschopfes' bei der Geburt eines Kindes vollzogen. Die große *Speispinne* verschießt klebrige Fäden, um ihre Opfer wehrlos zu machen. Danach saugt sie sie aus und legt ihre Eier in den Körper.

ANDERE TIERE

Der dumme *Amdeggynsmolch* lebt in fischlosen Gebirgsseen, während die *Biberratte* Bäche bevorzugt. Der kleine *Baumwürger*, ein Bär mit langen Vorderbeinen, erklettert Bäume und erwürgt seine Opfer. Der *Baumschleimer*, eine kleine, schwarzgelb gestreifte Vielfraßart, ernährt sich von Hörnchen, Kleinaffen und Vögeln. Er hängt seine Beute an Bäume und speichelt sie ein, um sie haltbar zu machen. Der *Harnischgürtler* ist ein Nagetier von etwa drei Spann Länge, das auf dem Rücken einen glatten Hornpanzer, auf der Bauchunterseite Hornringe und auf dem schildkrötenähnlichen Kopf einen roten Hahnenkamm aufweist. Es zieht sich bei Gefahr ganz in diesen Panzer zurück. Eine Gefahr für kleine Schiffe ist der *Malmer*, eine wehrhafte Riesenkrabbe von fast 4 Schritt Größe, dessen linke Schere zierlich und die rechte zu einer unförmigen Keule verwachsen ist. Der urtümliche *Knochenfisch* kriecht bisweilen auf hornigen Flossen ans Ufer und jagt dort Wasserratten und Frösche. Der Biss des anderthalb Schritt großen Landhechtes ist giftig. Der *Schädelfisch* hingegen ist eine eingeschlechtliche Art.

Das Gift der *Kuckuckssotter* ruft Gereiztheit hervor. Sie wird seit Retos Eroberung Maraskans *Kaiser-Reto-Schleiche* genannt. Ebenso giftig ist die *Boronsotter*. Die *Noralec-Otter*, auch *Boraner Liebchen* genannt, ist eine Giftschlange, deren Biss das Adergeflecht blau-grün färbt und nach jahrelangem Siechtum tödlich endet. Der *Sassin* ist eine sehr seltene Echse mit orangefarbenen Schuppen, dünnem Hals und kugeligem Kopf.

Das *Totenkopffäffchen* gilt in manchen Gegenden als Sendbote Bruder Borons. Selten ist einmal in den grasbewachsenen Hochebenen Maraskans der haarige Rücken eines *Wollnas-horns* auszumachen, von den Maraskanern in Ermangelung besseren Wissens schlicht 'Einhorn' genannt. Viel eher sind *Marhinioböcke* und die flinke *Vy'tagga-Antilope* zu sehen. Das scheue *Stachelschwein* schleudert gar seine giftigen Stacheln. Der wuselige *Mungo* gilt als Tier des Phex, das *Stinkfrettchen* stellt sich bei Gefahr tot und stinkt nach Verwesung und der *Wilf* ist ein käferfressendes, hundeähnliches Dschungeltier.

Die Siedler führten einige Tiere ein, wie das *Phraischaf*, von dem die Roabwolle stammt, das *Maraskanpony*, ein kleines, stämmiges und geländegängiges Lasttier, und den *Tuzaker*, eine Hundart, die immun gegen Maraskengift ist.

BESONDERE LEBEWESEN

»Nemezijnbäume gibt es ebenso wenig wie den Schmetterlingsmann. In allen Legenden über Streitigkeiten mit dem rächenden Baum überlebt zuletzt der Baum. Wer sollte davon berichten können?«
—gehört in einem *Tavern'uuzak Tuzaks*

UNFÖRMIGE

So vielfältig Tsa die Tier- und Pflanzenwelt Maraskans auch bedachte, so ist sie nicht die einzige, deren Wirken die Kreaturen der Insel entstehen lässt. Das Inselinnere ist die Heimat vieler Wesen, die unter Asfaloths Einfluss verwandelt wurden. Nur selten verlassen die Unförmigen den Dschungel und steigen in die Niederungen herab, im Dschungel aber sind sie alles andere als selten.

Ein Unförmiger gleicht selten dem anderen. Die wenigsten sind dauerhaft überlebens- oder gar fortpflanzungsfähig. Auf eben jene Exemplare machen die Skrechu und Haffajas Jagd, um ihre Kämpferscharen zu stärken, sie zur Schaffung neuer Chimären zu nutzen oder noch schrecklicheren Experimenten zu unterwerfen.

Das Aussehen und Wesen der Unförmigen ist nicht umfassend zu beschreiben. Oft ist die Ursprungskreatur noch zu erkennen, aber sie hat viel zu viele Mäuler und Tentakel, ist voller Schleim und unnatürlich aggressiv. Manche Unförmige haben besondere Fähigkeiten, gar solche, die magisch erscheinen wie übernatürliche Sinne, oder solche, die sie überlebensfähig und wehrhaft machen. Zusätzliche Extremitäten können von anderen Arten stammen, ob nun verkümmert oder voll ausgebildet. Pflanzenelemente wie Blätterhaut, der Bedarf an Sonnenlicht oder Verholzung und Verwurzelung kommen ebenso vor wie Verbindungen mit Insekten, Reptilien, Echsen, Vögeln oder Säugern. Zuvor vorhandene Körperteile, Organe oder Gliedmaßen verändern ihre Position zur Asymmetrie. Die chaotische Asfaloth garantiert niemandem einen funktionierenden Körper. Bei einigen Kreaturen kommen sogar Übergänge zu anderen Elementen vor, vor allem zu wandelbaren wie Wasser und Luft, so dass ein Wesen größer ist als es scheint, da die Glieder aus Luft oder die Haut aus Wasser bestehen. Ebenso müssen Unförmige ihren Körper nicht beherrschen können. Sind sie geistig noch den alten Körper gewohnt, mag es sein, dass eine flügellose Kreatur fliegen will, ein Säuger seine Jungen 'bebrütet' oder ein Wesen mit nicht vorhandenem Saugrüssel Pollen aus einer Blüte naschen möchte. War ein Unförmiger ein kulturschaffender Zweibeiner, verbirgt er Veränderungen und meidet schamvoll die Zivilisation.

Die Verwandlung selbst ist nicht ansteckend. Sie ist ein chaotisch-magischer Prozess, der keine magische Aura hinterlässt. Unförmige sind nur dann magisch begabt, wenn eine Ursprungskreatur dazu in der Lage war. Die Verwandlung lässt sich nur selten rückgängig machen. Ist sie nur leicht, reicht ein TRANSMUTARE KÖRPERFORM, vielleicht muss ein SALANDER gewirkt werden. Meist hilft nur ein Tsa-Wunder. VERWANDLUNGEN BEENDEN wirkt nur während der Verwandlung.



Neben den sagenhaften Tierkönigen (☉ 225 A) leben im Bannland einige Arten, die eine besondere Erwähnung wert sind. Darunter sind *Purpurwürmer* und *Perldrachen*. Letztere finden im *Roten Maran* einen unermüdlichen Widersacher. Der große Raubvogel, dessen Gefieder rot und auf der Brust gelb ist, ist der Angeber unter den Vögeln. Er nistet in den Höhen der Maraskankette. An den Hängen des Amdeggyns leben vereinzelt *Harpyien*. Wer sie erschuf, wozu und wie viele, ist unbekannt. Ebenfalls magischen Ursprungs ist der *Nachtwind*. Das große Eulentier ist ein Geschöpf der Magierkriege, geschaffen mit einem feinen Magiegespür und einem außerordentlichen Hass auf alles Magische. Ein schneller Flieger ist der *Blutaar*, ein Falke mit rot- bis lederbraunem Gefieder mit schwarzweißen Bändern. Die Kehle ist weißlich. Er bewohnt lichte Gebiete, ernährt sich von Aas, kleinen Vögeln und Säugern, Insekten und sogar Ziegenlämmern. Der Blutaar zeigt keine Scheu vor Menschen, oft muss er mit Stöcken von den Herden vertrieben werden. Zendajian der Täuscher errechnete, der Weltendiskus besitze das 300-fache der Geschwindigkeit des Blutaaars. So war das Tier an der Schule des Wandelbaren ein beliebtes Verwandlungsziel.

Die *Parder* sind die gefährlichsten Raubkatzen Maraskans. Sie leben im Wald und wagen sich nur selten in baumlose Gebirgslagen vor. Die Weißen Parder des Nordens jagen zu viert, die Schwarzen Parder des Südens hingegen als Paar. Es heißt, aus einem Schwarzen Parder werde ein Roter Parder, wenn der Partner getötet wird, um diesen zu rächen. Rote Parder gelten als sehr intelligent, stark und zornig, und sie sind größer als ihre Verwandten.

DER HEERBANN DER FRIEDLICHEN SCHWESTERN

»Der Heerbann, sicherlich nichts anderes als der Große Schwarm, kennt offenbar keinen obersten Befehliger, wenn nicht den Wald selbst.«

—Shabob sâl Dilhaban, Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Der Heerbann der friedlichen Schwestern hat viele Gesichter, wie es auch bei seinen vermeintlichen Urheberinnen, Tsa und Peraine, zu erwarten ist. Seien es Käferströme, die sich wie unter einen Willen gezwungen fortbewegen, wobei sie entweder alles, was sich ihnen in den Weg stellt, kahl fressen oder auch nur Dörfer und Felder und den Rest aussparen. Seien es Stechmückenwolken, die auf Dschungeldörfer losgehen. Mal sind es Schlangenscharen, die tags wie nachts in Häuser kriechen und

jeden Bewohner gleich mehrfach beißen, mal sind es wuterfüllte Marasken. Aus den Tiefen des Waldes dringen menschenjagende Parderrudel hervor, und mal hat der Heerbann nur die Form einer giftigen Pollenstaubwolke. Auf bestellten Feldern wachsen giftige und fleischfressende Pflanzen. Jedes Tier, das gewöhnlich Menschen meidet, wird im Gefolge des Heerbanns zur rücksichtslosen Bestie. Der Heerbann richtet sich gegen Menschen und Daimonide, er verschont weder Anhänger eines Götterglaubens noch Dämonen und ihre Verehrer (☉ 236 A).

Seit 1020 BF war der Dschungel mörderisch. Die Feldzüge des Heerbanns zerstörten in den ersten Jahren die meisten Dschungeldörfer und vertrieben die Menschen aus dem Dschungel, was auch das Ende vieler Freischärler bedeutete. Ab 1034 BF scheint der Heerbann die Gegenden des Dschungels zu bevorzugen, in denen dämonisches Wirken noch besonders präsent ist. Von einem gänzlichen Rückzug aus den übrigen Gebieten kann aber keine Rede sein.

Der Heerbann kennt Soldaten, aber auch Feldherren, Marschälle und Generale. Neben dem vielfach flüsternden Heerführer, dem *Schmetterlingsmann* (☉ 224 C) und der rot gekleideten Marschallin und Mutter aller Marasken *Nansijd* (☉ 225 B) gibt es andere, von denen bisher niemand berichten konnte.

Neben den *Eukolizana* haben die Bewohner Maraskans manche Methode gegen den Heerbann entwickelt (siehe Seite 204).

DAS BANPLAND IM SPIEL

Das Spiel im Bannland stellt große Herausforderungen an die Helden. Die Dschungel sind heiß und feucht, tags oft leise, nachts hingegen unerträglich laut und mühsam und ständig bedroht zu durchwandern. Aber es lohnt sich, für Siedler, die das verlorene Land wieder erschließen wollen, für Jäger und Alchimisten, die seltene Pflanzen und Tiere suchen, und für Forscher, Entdecker und Schatzjäger, die manchem überwucherten Mysterium auf der Spur sind, ob es nun Reste der echsischen Hochzivilisation sind, die Anregungen für den Großen Schwarm, die die Magiermoguln im Dschungel gefunden haben mögen, oder Spuren von Wesen früherer Zeitalter. An die Gnadenlosigkeit des Dschungels, des ewigen Kreislaufs von Werden und Vergehen, müssen sich Ureinwohner, Einwanderer und Fremde gewöhnen. Hilfe ist in der grünen Hölle, hat man sie erst einmal betreten, schwer zu finden.

HEIMAT DER ECHSENMENSCHEN

»Obwohl die Waldmenschen nun schon einen Monat schufteten wie die Trolle, haben sie nur den Kopf der Statue freilegen können. Ein Wesen der krötenähnlichen Rasse – ähnlich Fund VII. SEL.-1006 der Spk. Muntagonus.

Wie zu erwarten war, weigern sie sich, nach dem Fund eines Knochenbündels im Maul des vormenschlichen Ungetüms weiterzugraben, und murmeln etwas von 'tabu'.«

—Hilbert von Puspereiken, 1019 BF

»Ebenso sicher wie die Tatsache, dass die Trennung Maraskans vom Festland von Pyrdacor nicht beabsichtigt war, ist die Tatsache, dass

echsische Zauberpriester seit mehr als dreitausend Jahren in ihrer verborgenen Stadt daran arbeiten, diese Trennung rückgängig zu machen.«

—Rakorium Muntagonus

»... merkwürdiges Buch. Seine Seiten bestanden nicht aus Papier, Pergament oder Leder; sondern aus einem Material, das sich anfühlt wie der Panzer eines Käfers – ich wüsste keine Methode, mit der so etwas zu fertigen ist. Es war uralt und klobig und kaum von einem Menschen zu tragen, aber wer sagt, dass es einst für einen Menschen geschaffen ward? Seltsame Symbole, die bis heute nicht gedeutet



werden konnten, und schlangenartige Gravuren, bei deren Anblick einem schwindelig wurde, bedeckten den Einband. Es heißt, dass es einem Tsapriester geschenkt wurde und dort, wo es gefunden wurde, lägen Tausende weiterer dieser seltsamen Folianten ...!«

—aus den Aufzeichnungen der Ileana von Jergan (bis 883 BF Magisterin der Magister)

RELIKTE UND STÄTTEN

Es ist schwer, auf Maraskan auf den Spuren der alten Echsensrassen zu wandeln. Die Natur der Insel verschlingt unbarmherzig alles Vergangene. Es gehören Ausdauer, Glück und Mut – und bisweilen ein scharfes Schwert – dazu, die Vergangenheit im Dschungel zu finden. Neben vielen kleinen Ruinen – vor allem kultischen Anlagen –, die selbst von heutigen Achaz vergessen wurden, sind etwa die *Misanthropischen Ruinen* am Oberlauf des Roab legendenumwoben. Auch sie werden mit



den Echsensrassen in Verbindung gebracht, ihr Ursprung liegt indes weiter zurück. Ähnlich verhält es sich mit dem *Geschuppten Berg*, den einige Schriften als versteinertes Urreptil, anderen als Heiligtum benennen. Er wurde nur zweimal in der – menschlichen – maraskanischen Geschichte gesichtet und danach nie wieder gefunden. Für Sagen über kristallene Zaubertürme in der Maraskankette oder den Diamantenthron des Echsensharans gibt es nicht den geringsten Beleg. An der Ostküste, in einer langen Bucht, etwa 80 Kilometer nördlich von Sinoda, existiert eine bedeutende Kultstätte, der *Friedhof der Seeschlangen* (siehe Seite 127). Auf Andalkan liegt eine weitere Kultstätte, in der man H'Szint, Ssad'Huar und besonders Charyb'Yzz verehrt.

RASSEN UND VÖLKER

Schon vor Jahrzehntausenden lebten verschiedene geschuppte Rassen auf Marustan. Vor ihnen opferten Krakonier und andere Wesen des Meeres an der Ostküste Charyb'Yzz. Die Leviatanim, immer auf der Suche nach Herausforderungen, rangen miteinander und mit den Schrecken des Dschungels, und Priester und Zauberer studierten die der wandelbaren Göttin gefällige Vielfalt.

Mit dem Ende ihres Zeitalters begann auch auf Maraskan der Niedergang der Echsen. Nach Pyrdacors Sturz floh die Skrechu, eine Schülerin einer Inkarnation Borbarads, in das spätere Bannland Marustan (👁️ 237 A). Hier fand sie später in den Priestern Akraabaals erbitterte Feinde, die ihre Frevel nicht dulden wollten. Andere Achaz, die nach der Vertreibung in die Primitivität zurückfielen, begannen, die Skrechu zu verehren. Heute leben vor allem an der Südostküste, auf den östlich vorgelagerten Inseln und in Akraabaal Achaz. Ebenso gibt es noch einige Krakonier und Leviatanim. Gefährlich sind die Marus, von denen einige zauberfähige und 'zivilierte' Vertreter gut verborgen im Tal Maru-Zha leben (siehe Seite 202).

Die Achaz Maraskans unterscheiden sich kaum von ihren (in *Raschtuls Atem* beschriebenen) Verwandten des Festlands. Sie werden weiblich geboren und wechseln meist ab einem bestimmten Alter – bis zu dem sie Eier gelegt haben sollten – das Geschlecht. Die Schuppen männlicher Achaz gehen zum Bauch hin in einen

kräftigen Gelbton über, bei weiblichen Achaz sind sie rötlich.

Neben der Fähigkeit, durch bestimmte Geruchsstoffe andere Echsen zu beeindrucken oder zu beeinflussen, und einem sehr feinen Geruchssinn, mit dem die Achaz eine einmal aufgenommene Witterung zielgenau verfolgen können, sind ihre magischen Fertigkeiten bemerkenswert. Die Kristallomantie Akraabaals (👁️ 235 A) ist hoch entwickelt und Ursprung vieler Legenden über besondere Edelsteine, die ihrem Finder Glück, Unglück, ein langes Leben oder ewiges Siechtum brachten. Dies ist der einzige Ort Aventuriens, an dem mehr als ein Dutzend

Kristallomanten versammelt sein könnten.

Ungewöhnlich sind Zauber zur Beeinflussung von Pflanzen, die auf den ersten Blick an Elfen erinnern, aber zu weit mehr im Stande sind. Einige Achaz-Jäger tragen eine dichte, mit den Schuppen verwachsene Flechtenart auf dem Körper, die wie eine Rüstung wirkt. So mancher Feind war erstaunt, als er sah, wie sich genau dort, wo er glaubte, eine Schwachstelle in der Rüstung des Gegners ausgemacht zu haben, diese veränderte und zusammenballte (*WdA 113*). Eine besondere Art der Tarnung ergibt sich durch ein Pflanzennetz, das andere Pflanzen aufnimmt und sich ebenfalls dem Körper anpasst. Es lässt Jäger förmlich mit dem Wald verschmelzen und regeneriert sich wenn nötig über Nacht. Werkzeuge und Waffen sind ebenso mit dieser Magie behandelt. So verwenden die Achaz Speere, die nach einem Treffer in der Wunde Wurzeln schlagen, die sich in Windeseile über den Rest des Opfers ausbreiten (*Arsenal 118*). Einige Wurfhölzer umwinden getroffene Feinde und bohren Giftedornen ins Fleisch. Pflanzenhäuser und Baumbauten der Achaz sind schwer auszumachen und dienen auch manchem Menschen als sichere Basis.

Zu weniger kriegerischen Zwecken werden Tiere und Pflanzen gezüchtet, etwa wärmende Pflanzen zur Bebrütung der Gelege oder besonders wohlschmeckende Molche.



BEDEUTENDE ACHAZ

Der Priester **Qis'Zar** aus Akraabaal bemüht sich, Zwietracht unter den Menschen zu säen, da er fürchtet, dass eine Einheit der Maraskaner letztlich das echsische Volk bedrohe. Ihm gegenüber steht der Kristallomant **Nga'Chrir**, der bereits zum Wohle Akraabaals

mit Menschen zusammengearbeitet hat, darunter den Gezeichneten. Die Wächter des Seeschlangenfriedhofs stehen auf Seiten der Niederhöhlen und in Feindschaft zu Akraabaal. Sie werden von dem schwarzgeschuppten Hohepriester **Xqal'zlyssr** (Efferd 172) angeführt, einem der mächtigsten Diener Charyptoroths.

DIE MARUS DER MARASKANKETTE

»Gelege der kalten Schnauze, schleicht euch, wenn das Ei des Ungeschlüpfen am Himmel steht, zu den F'zzmechs, und schaut, wie es ihnen gegen die Sskrim ergeht!«

—Anweisung K'rzzs an die Mentoren

Eine Besonderheit sind die intelligenten Marus aus Maru-Zha (☉ 236 B). Im Laufe ihrer Geschichte haben sich die sonst auf Brutalität und Kampf festgelegten Krokodilmenschen weiter entwickelt, so dass ihre Gesellschaft heute vielfältigere Tätigkeitsgruppen bietet.

Da sind zunächst die *Krieger*, die sich kaum von anderen Marus unterscheiden, wenn sie auch weniger triebgesteuert sind und rudimentäre Vernunft besitzen. Die *Mentoren* wiederum führen andere Maraskanmarus durch die Welt der Menschen, die zu studieren sie sich zur Aufgabe gemacht haben. Die *Gärtner* hingegen sind dafür zuständig, dass die pflanzlichen Bibliotheken, Moose und Wurzeln, in deren Anordnung Texte verborgen sind, gepflegt, erhalten und erweitert werden. Sie verlassen nur selten Maru-Zha. Den Kern der Wende in der Maru-Gesellschaft stellen die *Zimsdar*, die Maru-Zauberer. Sie erhielten einst magisches Wissen von den Sskrim und verfügen über mächtige Zauber, die es den Marus ermöglichen, sich unerkannt unter Menschen zu begeben, stumm miteinander zu kommunizieren, den Pflanzenwuchs zu steuern, ihre Kampfeswut zu besänftigen und generell ihr Tal zu verlassen, zu finden und zu verbergen.

Oberhaupt der Maraskanmarus ist *K'rzsz*, der im Laufe der Zeit schon einige Male sein Geschlecht gewechselt hat. *K'rzsz* gebietet über die Gelege, wie die einzelnen Stämme genannt werden. Darunter sind die Nachkommen seines Geleges, des denkwürdigen Geleges des Langen Schattens, das damals zu der Erkenntnis gelangte, *Kr'Thon'Chh* gefalle es offenbar, wenn die Marus leiden. Nur die Nachkommen des Langen Schattens besitzen die Eigenschaft, in ihrem Leben mehrmals das Geschlecht zu wechseln.

Die Maraskanmarus glauben an die *H'Ranga*, darunter *M'Darr*, den Mond, und *Z'Navv*, den Geber der Zeit, an den Kriegs- und Schöpfergott *Kr'Thon'Chh*, und, was sie von allen anderen Marus unterscheidet, an *Maru-Zha*, die Adoptivmutter.

Für die geschichtliche Identität wichtig ist die Kenntnis der *Vier Rechte*. Sie sind das neue, aufsässige Recht des Ostens (das Heimrecht der Marus), das alte, tyrannische Recht des Südens (das die alte Macht *Pyrdacors* beschreibt), das Sklavenrecht des Westens (die Erinnerung an die Untertanenschaft der Marus zu Zeiten *Zze Thas*), und das Widerwärtige und Rechtlose Recht des Nordens (womit wahrscheinlich die Kälte und dämonische Umtriebe gemeint sind).

Politisch stellen sich die Marus aus Maru-Zha auf die Seite derjenigen, die gegen Dämonen und ihre Diener kämpfen. Sie verfolgen auch neugierig eigene Ziele und erkunden die Geschichte der eigenen Rasse sowie der Echsen allgemein.

REISEN AUF MARASKAN

»Es muss einen Weg hier raus geben. Hier verwirrt mich alles und niemand hilft mir.«

—Plantagenbesitzer im Dschungel Maraskans

AUßERHALB DES DSCHUNGELS

Es gibt wenige ordentliche Wege auf Maraskan. Von Jergan führt eine Küstenstraße nach Tuzak und von dort quer über Land weiter nach Sinoda. Außerdem verbindet eine Passstraße Tuzak über den Amdeggynpass mit Boran.

Möglichkeiten zur Übernachtung bieten sich in Dörfern auf dem Weg, die allerdings oft abseits der Straße liegen und nur über einen Trampelpfad und einen längeren Fußmarsch zu erreichen sind. Von Jergan nach Sinoda führt der Weg an Plantagen und Feldern vorbei, zeitweise durch Dschungelgebiete und meist durch weitläufiges Grasland, das hügelig und – von vereinzelt Wegen und Dörfern abgesehen – menschenleer ist.

Einen ganz anderen Charakter besitzt die Verbindung Tuzak–Boran, die durch das Safotal eine ausgeprägte Regenwaldlandschaft durchquert, über den Amdeggynpass sehr

gebirgig wird und bis nach Boran wiederum durch dichten Dschungel führt.

Alle Wege auf Maraskan haben dabei gemein, dass es jeden Abend pünktlich wie aus Eimern zu gießen beginnt. Das hat den Vorteil, dass man sich bald darauf einstellen kann, und den Nachteil, dass man sich darauf einstellen muss, einen Unterstand zu finden, will man nicht bis auf die Haut durchnässt sein. Den Rest des Tages ist es meist heiß, wenn nicht gar schwül. Berücksichtigen Sie daher *Hitzeresistenz* und *Hitzeempfindlichkeit*.

SEEWEGE

Alle großen maraskanischen Städte und auch viele kleine Orte liegen am Meer, ebenso weist die Küstenlinie zahlreiche Buchten auf, die schon immer beliebte Piratenverstecke waren. Die Seefahrt ist daher auf Maraskan eine praktische Methode, die anderen Städte zu erreichen. Beachten Sie bei Seereisen, dass sich zwar die Hafenstädte immer an derselben Stelle befinden, sich auf dem Meer aber ist alles im Fluss befindet, so dass Ent-



fernungen für Schiffe durch Windrichtung, Stürme, Nebelfelder und Ungeheuer nie dieselben sind. Bei folgender Aufstellung zu Reisezeiten und den Entfernungen der maraskanischen Städte zueinander wurden nur oben genannte Straßen berücksichtigt. Dschungelreisen werden weiter unten erläutert.



ENTFERNUNGEN

	Tuzak	Boran	Jergan	Sinoda
	Landweg			
Tuzak	0	200	500	150
Boran	200	0	700	350
Jergan	500	700	0	650
Sinoda	150	350	650	0

DURCHSCHNITTICHE REISEZEITEN

	Tuzak	Boran	Jergan	Sinoda
	Reisegruppe zu Fuß in ganzen Tagen			
Tuzak	0	13	21	7
Boran	13	0	34	20
Jergan	21	34	0	28
Sinoda	7	20	28	0
	Reisegruppe zu Pferd in ganzen Tagen			
Tuzak	0	10	16	5
Boran	10	0	26	15
Jergan	16	26	0	21
Sinoda	5	15	21	0

DEN DSCHUNDEL SEHEN UND ÜBERLEBEN

Feste Wege sind auf Maraskan rar und führen nicht immer an die Orte, die man erreichen möchte. Wer die Insel intensiv erkunden will, kommt um den anstrengenden Marsch durch den Dschungel nicht herum, der auf Maraskan einige Besonderheiten aufweist.

Durch das dichte Blattwerk der hohen Bäume dringt nur wenig grünes Dämmerlicht auf den Boden, manchmal ist es auch mittags dort dunkel wie am Abend. Allein schon deshalb fällt jede Orientierung schwer. Einen Weg gibt es meist nicht, man drückt sich durch die Gewächse oder bahnt sich mit Haumesern hindurch. Beachten Sie die Regeln für *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen* aus *ZooBotanica 205* – ohne ein Haumesser ist meist kein vernünftiges Durchkommen.

Im schwülen Dschungel Maraskans liegt die Reisegeschwindigkeit zwischen 2,7 (mitten durch den Regenwald) und 5,4 (auf Dschungelpfaden) Meilen am Tag. Wegen des Wasser-

BEGEGNUNGEN

Anregungen zu Begegnungen bietet folgende Tabelle, beachten Sie weiterhin *ZooBotanica 283*.

Begegnungen auf Maraskan

W%	Anz.	Begegnung
1–2	1W3	Kräutersammler, Fallensteller, Jäger
3–8	[Helden] + 3	Patrouille*
9–11	[Helden]	Wegelagerer
12–17	[Helden] + 3	Wegelagerer*
18	1	reisende Theatergruppe
19	1	Eukolizana mit 'zahmer' Maraske
20–28	1W20+20	Fledermäuse
29–32	1W3**	Mungo
33–36	1	Stinkfretchen
37–39	1	Stinktief
40–41	1	Parderpärenchen
42–43	1	Bussardhorst (1W2 Falken)
44–46	1	Nachtwind
47–53	1W3	Palmvipern
54	1	Boronsotter
55–59	3W6	Vy'Tagga-Antilopen
60–63	1	Maraskantarantel
64–69	3W20	Moskitos
70	1	Harnischträger
71	1	Noralec-Otter
72	1	Wollnashorn
73–75	1	Baumwürger
76–79	1W6	Rotpüschel
80	1	Schleiereule
81	1	Roter Maran
82–88	1W20+10	maraskanische Stachelschweine
89–90	1W3	Kaiserhörnchen
91–95	1W6	Harpyien
96–00	1	seltenes Tier: Klapperschlange, Iltis, Lurch, Rehbock etc.

*) nur in zivilisierten Gegenden und auf Straßen

***) im Rahja 2W20



reichtums des Regenwalds bietet es sich an, den Weg am Rand eines oder in einem Bachbett zu suchen. Allerdings kommen größere Waldtiere auch oft auf diese Idee und das Wasser selbst ist nicht selten Heimat von Fischen, Fröschen und Schlangen, die man auf Maraskan nicht immer ignorieren kann. Auf Tiere trifft man gewöhnlich selten, tagsüber ist es erstaunlich leise. In der Nacht aber erwacht der Dschungel mit unerträglichem Getöse zum Leben.

Grundsätzlich sind Proben auf Naturtalente um 5 bis 8 Punkte erschwert. *Dschungelkundige* dürfen ihren Bonus zur Hälfte anrechnen, zur Gänze zählt nur *Maraskankundig*. *Maraskankundige* wissen, dass man nachts auf Bäumen schlafen sollte. Dort gibt es zwar auch Raubtiere, aber bedeutend weniger. Sie

wissen auch, dass man moskitoverseuchte Wasserlöcher umgeht, und wie man trinkbares Wasser findet, ohne sich den *Flinken Difar* (WdS 156) einzufangen. Es gilt, dass die ersten (20-KO) Nächte auf Maraskan die Regeneration um 3 Punkte gesenkt ist, danach um 1 Punkt.

Neben *Blutigem Rotz*, *Wundfieber* und *Brabaker Schweiß* (WdS 155) drohen durch die stete Schwüle Schwindelanfälle (KO-Probe um bis zu 2 Punkte misslungen: 1W3 SP(A). KL, IN und GE je 2 für 1 SR) oder Hitzschlag (KO-Probe um 3 oder mehr Punkte misslungen: 1W6+2 SP(A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage: KL, GE, KO und KK je -2, AU halbiert). Langsames Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen ein wenig abmildern.

ASFALOTHISCHE ZONEP UND HEERBANNGEBIETE

Weitere Besonderheiten des maraskanischen Dschungels sind die asfalothische Verderbnis, die einige Regionen der Wälder prägt, und der *Heerbann der friedlichen Schwestern*. In diesen Gegenden können Unförmige und Daimonide ebenso wie aggressive Tiere den Marsch deutlich hemmen, aufhalten, wenn nicht gar beenden. Neben konkret beschriebenen Begegnungen können Sie im Allgemeinen einen Faktor von 0,9 auf die Reisezeit berechnen.

BESONDERE HILFE GEGEN DSCHUNDEL UND HEERBANN

Viele Inselbewohner können sich nicht darauf beschränken, den Dschungel zu meiden. Entweder müssen sie ihn durchqueren, um ein Ziel zu erreichen, oder bewohnen ihn sogar dauerhaft, da sie andernorts verfolgt werden. Oder sie möchten ihn erkunden. Daher wurden verschiedene Methoden entwickelt, sich auf dem Dschungelmarsch zu helfen und den Gefahren entsprechend zu begegnen.

Artefakte, Zauber, Liturgien

Die Echsen Akraabaals haben dank ihrer langen magischen Tradition rasch Abhilfe gegen den Heerbann schaffen können. So gibt es mit einer Variante des HERR ÜBER DAS TIERREICH verzauberte Szepter, die dem Heerbann Einhalt gebieten können. Andere Schutzartefakte sind mit einem REVERSALIS ARACHNEA belegt, was sowohl gegen den Heerbann als auch gegen sonstiges lästiges Ungeziefer des Dschungels hilft. Spontan gewirkt können solcherlei Zauber ebenfalls Wirkung zeigen.

Magier der Fürstkomturei können jederzeit Dämonen beschwören, beispielsweise Zantim. Diese sorgen mit ihrer Kampfkraft für eine Verteidigung gegen den Heerbann und sind außerdem gegen Gifte immun.

Liturgien wie AURA DES REGENBOGENS (WdG 272) zeigten insofern Wirkung, als sie die Tiere des Heerbanns als solche behandeln und ausdrücklich nicht als unheilige Wesen.

Die Eukolizana

Dschungelreisende in der Gesellschaft eines Mitglieds des *Eukolizanaordens* und einer Maraske werden vom Heerbann

der friedlichen Schwestern verschont. Zwischen den ehemaligen Klosterbewohnern und den Marasken gibt es dabei keine wirkliche Verständigung. Weder sind die Spinnentiere gezähmt, noch ist Magie im Spiel. Glaubt man den Eukolizana, kann jeder lernen, so mit Marasken zu leben wie sie (und ihnen zu vermitteln, dass man kein Interesse an ihrem Futter hat), wenn er bereit ist, sie für Jahre oder Jahrzehnte zu beobachten, ihre Eigenheiten zu ergründen und zu akzeptieren, dass sie *wunderschöne* Kreaturen Rurs sind. Viele Eukolizana sind daher alt, werden aber oft von Schülern begleitet. Da man nur wenig Einfluss auf die Wanderbewegungen der Marasken nehmen kann – Locken mit *Eitrigem Krötenschemel* ist begrenzt erfolgreich und reizt die Tiere –, ist man bisweilen darauf angewiesen, sich eine andere Maraske zu suchen. Wenn ein Reisender im Dschungel überleben möchte, ist er also gut beraten, sich an den Eukolizana und seine Maraske zu halten.

Lycosa-Hexen

Die Hexen der Rächerinnen Lycosas, welcher Fraktion sie auch angehören, verschont der Heerbann der friedlichen Schwestern in seiner Wut. Das betrifft allerdings nicht Begleiter der Hexen, die selbst keine Rächerinnen sind.

Pasten und Tinkturen

»Man nehme Lebergeschnetzeltes und Gallenblasengepresstes vom Wilf und bereite eine Pampe zu. Obacht, schmeckt entsetzlich. Daher gebe man Öl und Raspeln der Yagan-Nuss dazu, so dass es vor allem scharf gerät.«

—Empfehlung eines Dschungelreisenden

Dschungelkundige Maraskaner, darunter viele Freischärler, wissen um verschiedene Salben und Tränke, die, auf Körper, Kleidung oder Rüstung aufgetragen oder getrunken, gegen Insekten und sogar gegen Heerbann helfen. Dabei wird oft ein Geruch erzeugt, der signalisiert, dass es sich um einen Mitkämpfer des Heerbanns handelt. Es sei darauf hingewiesen, dass äußerlich aufgetragene Substanzen leicht durch Schweiß oder Regen abgetragen werden können und auch bei Trockenheit die Wirkung selten länger als einige Tage währt. Außerdem riechen manche Salben nicht nur für Insekten widerlich.



MYSTERIA ET ARCANIA

MYSTERIA ET ARCANIA DES UMKÄMPFTEB TOBRIEN

GEHEIMNISSE DER TOBRISCHEB GESCHICHTE

ALHANISCHE HINTERLASSENSCHAFTEN

☉ A 7

Vor vielen Jahren wurde Tobrien beherrscht vom Volk der Alhani, das zwischen Golf von Perricum und Drachensteinen ein prachtvolles Königinnenreich errichtet hatte. Seine Nachbarn neideten den Königinnen und Hohepriesterinnen der Alhani Reichtum und Macht. Nach Kriegen mit dem Diamantenen Sultanat und dem Bosparanischen Reich wurde es schließlich gegen 300 vor BF endgültig unterworfen.

Auch heute noch findet man bisweilen Zeugnisse der alhanischen Herrschaft, die über ein Jahrtausend gewährt hatte. Teils sind es untergegangene, geschleifte Gebäude, teils versteckte Reliquien und Artefakte. Götterstandbilder von der Schicksalsgöttin Heshinja und Mokoscha finden sich ebenso wie altertümliche Dokumente und Glyphen.

Als besonderer Schatz gelten die alhanischen Königs- und vor allem Königinnengräber, die mit prunkvollen Grabbeigaben geschmückt wurden. Viele unerschrockene Grabräuber suchen nach Hinweisen, wo die Königinnen der verschiedenen Dynastien einst zur Ruhe gebettet wurden, denn ein solcher Fund verspricht beinahe unsterblichen Ruhm. **Die Denkerin** (siehe Seite 87) ist aus einem solchen Grab auferstanden, doch es gibt noch unzählige Gräfte, die noch nicht entdeckt wurden.

Angebliche Funde von alhanischen Relikten bieten sich als ein Lockmittel an, um eine Abenteuerhandlung in Gang zu bringen, können aber auch im Zentrum desselben stehen. Interessant ist diesbezüglich vor allem eine Verbindung zur Setting-Box **Die Dunklen Zeiten** – mit einer Gruppe kann man die Dunklen Zeiten bespielen und mit einer anderen Gruppe im heutigen Aventurien auf die alhanischen Geheimnisse stoßen, die man vor rund 1500 Jahren selbst vergrub.

GEHEIMNISSE DER TOBRISCHEB RELIGION

DAS XERAANGOLD

☉ B 26

Die Neo-Borbaradianer (siehe Seite 26) haben in ihrer 'Palastrevolte' gegen Xeraan größere Mengen des zusammengerafften Goldes des ehemaligen Portifex Maximus an sich gebracht, an verschiedenen Orten Tobriens verteilt und so eine Basis für ihre Kriegskasse gelegt. Da diese Horte oft nur einzelnen Zauberpriestern bekannt sind (und natürlich Azaril), diese aber bisweilen in Erfüllung ihrer priesterlichen Pflichten versterben, sind bereits etliche Goldlager in Vergessenheit geraten. Die Suche nach dem 'Xeraangold' ist für die Tobrier schon sprichwörtlich für eine gefährliche Glücksrittertätigkeit geworden – und doch für viele eine Hoffnung, Armut und Kriegswirren zu entkommen.

Als Meister können Sie Schätze (meist Münzen, Edelsteine und Schmuck) im Wert von jeweils ca. W20 x 50 Dukaten an verschiedensten, üblicherweise unzugänglichen Stellen platzieren. Diese Schätze sind meist nur wenig, dann aber stets magisch gesichert. Größere Schätze, darunter auch Waffen und Artefakte, sollen von den Günstlingen Xeraans in der Tobimora und vor der Küste bei Mendena versenkt worden sein.

DAS BORBARADIANERKLOSTER

☉ C 27

In den Beilunker Bergen liegt in der Tat ein abgelegener größerer Bergbauernhof, der von den Neo-Borbaradianern (siehe Seite 26) ausgebaut wurde – jedoch nicht zum Kloster, sondern zur tödlichen Falle. Hier lagern zwar etliche Kopien borbaradianischer Schriften, und die Gebäude könnten auch asketisch lebende Gäste beherbergen, doch der Hauptzweck der Anlage ist es, die Suche auf sich zu ziehen und damit Ressourcen der Gegner der Borbarad-Kirche zu binden, gleich, ob es sich um Praioten aus Beilunk oder Nekromanten aus der Warunkei handelt. Der Gutshof ist mit magischen, alchimistischen und einigen mechanischen Fallen gespickt, die allesamt Tod oder Wahnsinn hervorrufen sollen und die einmal jährlich gewartet werden.

Wenn die Anlage die nächsten Jahre noch die Anstrengungen der Gegner der Borbarad-Kirche auf sich zieht, während diese sich formt, hat sie ihren Zweck erfüllt und wird nicht mehr weiter betreut.

Ein echtes, nur mit magischen Hilfsmitteln erreichbares Refugium existiert daneben auch noch – allerdings versteckt in den Bergwäldern der südlichen Schwarzen Sichel.



GEHEIMNISSE TRANSYSILIENS

SCHUTZGLYPHEN UND BANNZEICHNER

☉ D 25, 34

Zauberzeichen an und in Monumenten der Al'Hani haben ihre Wirkung auch nach all den Jahrhunderten nicht verloren, und die heute Lebenden sind dazu übergegangen, sie zu kopieren. Zwar gibt es hier kaum jemanden, der die Magie-theorie hinter Arkanoglyphen, Sigillen sowie Denominatoren auch nur erahnt, und nur ein Bruchteil der neuen Glyphen ist überhaupt magisch oder machtvoll genug, einen Dämon abzuhalten. Doch die intuitive Annäherung an dieses Thema, die verzweifelte Hoffnung und Sorgfalt, mit der wiederkehrende Symbole abgezeichnet, in Holz und Stein geschnitten oder in Körbe geflochten wurden, verband sich bei einigen Transysiliern mit den in ihnen schlummernden arkanen Anlagen.



Es gibt nur wenige unter ihnen, die sich Bannzeichner nennen, denn dieser Titel steht nur jenen zu, deren Zauberzeichen nachweislich wirken. Ihre Sigillen sind begehrte, sie zu Gast zu haben ein großes Privileg. Dennoch ist ihr Repertoire begrenzt, jeder Bannzeichner scheint weniger als ein halbes Dutzend Glyphen gut genug zu beherrschen, dass sie einigermaßen zuverlässig wirken. Die berichteten und bekannten Wirkweisen sind breit gefächert. Singende, hermetische und Schutzsiegel sind recht bekannt, über das Siegel der Seelenruhe kursieren Geschichten, die Zähne des Feuers sind gefürchtet. Bannzeichner, die das Siegel der Ewigen Ruhe beherrschen, sind ungemein selten und gelten als Legende.

Doch all dies soll nicht darüber hinweg täuschen, dass die überwiegende Mehrheit der kopierten Arkanoglyphen fehlerhaft ist oder störende Ergänzungen aufweist. Schutzamulette nähren wie andernorts auch die Hoffnung, sie würden Unheil abwenden. Glyphengeschmückte Palisaden beruhigen die Menschen, die sich dahinter verbergen. Doch oft genug erweisen sie sich als nutzlose Zier, die einem Dämon oder Schwarzmagier nichts entgegenzusetzen haben.

TRANSYSILIENS BLUTRÜNSTIGE TIERWELT

● A 34

Im Einflussbereich Schwarzer Wälder sind Tiere selten. Tautchen sie doch einmal auf, zeichnen sie sich durch hohe Aggressivität aus. Ein Eindringling wird unmittelbar attackiert, denn "Angriff ist die beste Verteidigung", und allein ständige Bewegung bewahrt ein Lebewesen vor der verderbten Natur. Einige Tiere sind im Verlauf der Jahre dem Wahnsinn anheim gefallen und gaben ihr absonderliches Verhalten an ihre Nachkommen weiter. So ist es keine Seltenheit, dass an sich harmlose und pflanzenfressende Tiere inzwischen gefährliche kleine Bestien sind, die auf den Geschmack von Fleisch und Blut gekommen sind. Bestenfalls laben sie sich an Aas, aber sie schrecken auch vor Angriffen auf Reisende nicht zurück, um ihre Blutgier zu stillen. Viele dieser blutrünstigen Tiere haben rote Augen, die nachts leicht leuchten. Sie machen in Rudeln oder Schwärmen Jagd auf ihre Beute und hetzen sie erbarmungslos durch die ohnehin schon unheimlichen Wälder.

DIE GALEERENBRECHER

● B 34

Hinter *Mahamty* aus den Geschichten der Tobrier verbirgt sich die *Galeerenbrecher*, ein 75 Schritt langes *Ma'hay'tam* der ersten Tochtergeneration. Mit ihr wollten einige Borbaradianer die Tobrischen Thürme der Adligen einnehmen. Doch in Ermangelung dämonischen Unwassers strandete die Dämonenarche



auf einem Berg im transsylvanischen Hinterland. In manchen Nächten betreibt die ehemaligen Söldnerin Uglinde, eine Gefesselte Seele, in der Maulgrotte der Arche eine Taverne namens *Zum Algenpfluß*. Zu den Gästen des unheimlichen Wirtshauses gehören gefallene Menschen, Wanderprediger der Tiefen Tochter, aber auch Grolme und allerlei Widernaturallichkeiten.

DIE AUGEN DES LANDES

● C 35

Obgleich es nicht Arngrimm ist, der den Tieren befiehlt und durch ihre Augen blickt, birgt die Geschichte um des Herzogs vielgestaltiges Gefolge einen wahren Kern. Die *Sehende Tanqa* (siehe Seite 48), eine Scherin von Heute und Morgen aus seinem Gefolge, kundschaftet Transsylvanien aus, indem sie durch die Augen ausgewählter Tiere – oft Rabenvogel oder Dohlen – blickt. Meist hält sich die Hexe auf Burg Ehrenstein auf. Hin und wieder nutzt sie die Nächte aber auch zu ausgedehnten Flügen über das Land, bei denen sie Beobachtungen überprüft oder ohne Wissen des Herzogs – Spuren nachgeht.

DER ZEITLOSE MAGIER

● D 21, 37, 62

Balphemors Ziel ist nicht weniger als die elementare Neuordnung des gesamten Kontinents – vergleichbar ist die Dimension dieses Plan mit dem epochalen Ritual *Pyrdacors*, das die dampfenden Dschungel des Südens schuf. Doch Balphemor möchte nicht nur das Gleichgewicht verschieben, sondern die Elemente in ihr niederhöllisches Zerrbild verkehren. Eine Pforte des Grauens aufzustoßen, wäre ihm zu simpel, da die dahinter wartenden Mächte unkontrolliert über die Welt hereinbrechen würden – zumal man eine Pforte auch immer schließen kann. Balphemors Transformation ist ein langwieriger, schleicher Prozess, dessen Kräfte er tief im Herzen des Kontinents verankern möchte, wie er es bereits einmal mit der Dämonenbrache versuchte (siehe auch *Mächte des Schicksals*).

Ausblick: Balphemors Pläne

Wie die Skrechu hat Balphemor vor allem eines: Zeit. Mit dem Alter eines Drachen denkt er in anderen Dimensionen als gewöhnliche Sterbliche und lässt sich weder durch Rückschläge noch politische Umwälzungen aus der Ruhe bringen – dafür hat er schon zu viele Herrscher, Gelehrte und Helden kommen und gehen sehen, darunter so bemerkenswerte Personen wie Hela-Horas, Rohal den Weisen oder Borbarad.

Die Helden werden es mit Ausläufern der großen Planes zu tun bekommen und können vor allem Etappenziele verhindern. Gegenwärtig verfolgt Balphemor konkret folgende kurzfristige Ziele:

● **Athai-Naq:** Balphemor strebt nach dem Schwarzen Schwert als Ritualfokus. **1037 BF** können seine Schergen es Haffax entwenden, verlieren es jedoch wieder. Nach langen Umwegen findet es spätestens **1039 BF** seinen Weg zu Balphemor (siehe Seite 62).



● **Der Agrimoth-Splitter:** Auch dem Splitter der Dämonenkrone gilt Balphemors Interesse, doch weiß er sich, wie bereits bei Galotta, in Geduld zu üben: Leonardo ist alt und wird wie alle vor ihm vergehen.

● **Der Humusschlüssel und Simyala:** In der im Reichsforst verborgenen Hochelfenstadt Simyala stemmen sich die Kräfte des Humusschlüssels gegen Balphemors antielementare Manipulationen. Der Erzmagier wird versuchen, dies zu unterbinden – und erhofft sich im Humusschlüssel ein Werkzeug, das er ebenso wie den *Kelch des Humus* gegen das Element wenden kann.

● **Sumus Kate und Altzoll:** Balphemor wird versuchen, die alten tobrischen Erdheiligtümer zu korrumpieren. Auch die Druiden versucht er, mit seinen Lehren von der wahren Natur der Elemente zu unterwandern, um seine härtesten Widersacher in Elementar- und Zeitmagie zu spalten.

● **Die Saat der Schwarzen Wälder:** Nicht nur in Tobrien, mittlerweile auch darüber hinaus, pflanzt Balphemor Arkobhelim-Setzlinge, um ein unheiliges Netz Schwarzer Wälder zu schaffen, zwischen denen er sich bewegen und mit dem er das Herz des Kontinents in Bann schlagen kann.

● **Charyptoroth und Belshirash:** Als Agrimoth-Paktierer sind ihm die Domänen der beiden Erd dämonen verwehrt, weswegen er ihre Präsenz auf Dere bekämpft. Wenn er eine Möglichkeit sieht, der Eishexe *Glorana* oder Admiral *Darion Paligan* zu schaden, wird er sie ergreifen.

Balphemor im Spiel

Balphemor ist der klassische schwarzmagische Erzschorke, dessen Pläne in ihrer Gesamtheit schwer zu begreifen sind, dem man dennoch Nadelstiche versetzen kann, obwohl er letztlich entkommen wird. Im Gegensatz zu vielen anderen Schurken in diesem Band ist er nicht an die Schattenlande gebunden und kann letztlich in ganz Aventurien auftauchen und wirken – überall dort, wo er als niederhöllischer Meister der Unelemente das elementare Gleichgewicht der Welt gefährden kann.

Der zeitlose Magier kennt keine Angst oder ebenbürtige Gegner – allenfalls anderen Verhüllten Meistern kann er Respekt zollen. Doch selbst die große Nahema ist für ihn nur ein 'junges Küken', nur zu Drachen und *Al'Gorton* empfindet er eine gewisse Verbundenheit.

Helden können und sollen Balphemors Etappenziele verhindern. Balphemors Arroganz kann dabei verhindern, dass Heldengruppen umgehend von ihm ausgelöscht werden oder dass er einen frühzeitigen Tod stirbt: Der Verhüllte Meister hält sich selbst für viel zu wichtig, um sich unnötig in Gefahr zu bringen, und Kontrahenten lässt er auch schon einmal laufen, weil er sich sicher ist, dass sie dem Vergessen anheimfallen werden.

Ein besonderes Gewicht bekommt die **Seelenwanderung**. Balphemor hält bereits jetzt unter seinen Schülern und Verbündeten nach geeigneten Kandidaten Ausschau, um früher oder später den Körper zu übernehmen. Bereits in der Geltungsdauer dieser Spielhilfe kann er einen neuen Körper übernehmen und die Helden überraschen. Es ist ebenso denkbar, dass er sich auch nur kurzfristig eines Wirtskörpers bedient.

TOBRISCHER WIDERSTAND IN TRANSYSILIEN

☞ A 37

Es mag vielerorts den Anschein haben, als wäre der tobrische Widerstand gebrochen und erlahmt. Doch nach wie vor gibt es überall in Transysilien wackere Tobrier, die sich nur zum Schein in ihr Schicksal ergeben und dem Feind im Verborgenen erbitterten Widerstand leisten. Ihre Erfolge sind wenig mehr als Nadelstiche. Hin und wieder gibt es auch größere Kommandounternehmen, die letztlich aber daran scheitern, dass es keinen Nachschub an Mensch und Material gibt. Doch jeder Erfolg – selbst wenn er nur so kurz aufflackert wie eine Kerzenflamme – nährt die Hoffnung in den Herzen der Menschen.

Praske ist ein wichtiges Zentrum des Widerstandes. Sein Haupt ist *Uthjane Peresen* (siehe Seite 49), die nach wie vor Peraine dient, dies aber vor den meisten Menschen – auch innerhalb ihrer Widerstandsgruppe – verbirgt. Uthjane hilft den Menschen, fördert ihren Zusammenhalt und trägt wertvolle Informationen zusammen. Diese teilt sie mit *Arkan Zulwart* (siehe Seite 49), dem nur vordergründig zwielichtigen Wirt des *Wolling*. Dank den guten Verbindungen, die Arkan zu Söldnern und Militärs unterhält, ist der Prasker Gruppe schon mancher Schlag gegen die Truppen Arngrimmis gelungen. Von unschätzbarem Wert ist hierbei *Ingram Zweischläger* (*) (*992 BF, narbenübersät, düsteres Charisma, raue Stimme), ein vordergründig gefallener Rondra-Geweihter. Insgeheim dient er seiner Göttin noch immer, gibt sich nach außen hin aber als skrupelloser Schlagetot, der um seiner Tarnung willen immer wieder Frevel begehen muss. Er reist durch Transysilien, schließt sich unter wechselnden Namen Söldnergruppen an, die Arkan ihm ausdeutet, und sorgt dafür, dass deren Missionen gestört werden. Ingrams Schicksal wird in zukünftigen Publikationen nicht wieder aufgegriffen.

Olruck Körber (*1011 BF, pockennarbig, Fistelstimme, geschickte Hände) entstammt einer Korbflechterfamilie aus Falkenberg. Nach der Invasion der Verdammten fand er Schutz in einem jener Dörfer, die über einer alten Grabstätte errichtet wurden. Er wuchs zu einem meisterlichen Korbflechter und Bannzeichner heran. Seine Kenntnisse verbreitet er – ebenso wie Nachrichten zwischen verschiedenen Widerstandsgruppen – auf seinen Wanderungen durch ganz Transysilien. Begehrt sind vor allem die von ihm geflochtenen Bannsigillen.

In Sildromswehr dient *Menzel Hauer* (*) (*976 BF, untersetzt, gemütlich, durchdringende Stimme) als Anlaufstelle vor allem für weißtobrische Spione und Saboteure. Der Baumeister ist ein Günstling des Grafen und sehr vorsichtig. Von ihm unterstützte Vorhaben ereignen sich nie innerhalb seines Zuständigkeitsbereiches und sind stets genauestens geplant. Auch Menzel wird offiziell nicht wieder aufgegriffen werden.



DIE WEHR DES HERZOGS

☞ A40

Auf Burg Ehrenstein gibt es etliche geheime Gänge, einer davon führt in eine kleine Waffenkammer, die allein dem Gebrauch Arngrimms vorbehalten ist. Hier bewahrt er eine Vielzahl von Silberwaffen auf. Diese sind seine Rückversicherung, sollte sich einer der von ihm erschaffenen Werwölfe als zu mächtig und nicht mehr kontrollierbar erweisen. Allein seine Gemahlin Frenija, Rondradan von Streitzig und der Leitwolf Elking von Burmisch wissen von diesem Zimmer. Neben versilberten Dolchen, Schwertern, Äxten und Speeren lagern hier auch Wurfdolche, Armbrustbolzen und Pfeile mit Silberspitzen. Besondere Prunkstücke sind eine Neunschwänzige mit Silberspitzen und ein uralter Kriegshammer, verschwenderisch mit Edelsteinen verziert. Ist es notwendig, kümmern sich Rondradan und Elking darum, dass die Waffen in vertrauensvolle Hände gelangen, die den Willen des Herzogs zuverlässig umsetzen. Selbstredend müssen die Waffen nach Ende der Mission wieder auf Burg Ehrenstein abgegeben werden und den erfolgreichen Recken erwartet eine großzügige Belohnung. Oder ein schmerzhafter Tod, sollte es Zweifel an Loyalität und Verschwiegenheit geben.

BALPHEMORS GEBRÄU

☞ B 40, 51

Bevor Arngrimm von Ehrenstein Herzog war, ließ er der Bestie in sich jeden Vollmond gerne freien Lauf. Doch mit der Krone kamen die Verantwortung und zugleich die Angst vor einem neuerlichen Machtverlust. Vollmondnächte und die damit einhergehende Verwandlung waren dem Ehrensteiner nun weniger willkommen als früher.

Balphemor von Punin erkannte dies und offerierte seinem Bündnispartner eine Lösung, die dieser zähneknirschend annahm. Allmonatlich braut der Magier dem Dunklen Herzog nun ein Elixier aus Rotem Drachenschlund und vielerlei anderen Ingredienzien. Es erlaubt Arngrimm, den Zeitpunkt seiner Verwandlung zu bestimmen, und macht einen einigermaßen umgänglichen Menschen aus ihm. Dies weiß der Herzog klug einzusetzen. Dennoch begibt er sich jedes Mal, wenn er den Trank zu sich nimmt, erneut in die Abhängigkeit des Verhüllten Meisters. Zudem musste Arngrimm dem Zaubermeister sämtliche Rechte an magischen Forschungen in Transsylvien überlassen, um den Trank zu erhalten.

VIEREICHEPER TROLLFESTUNG

☞ C 45

Unweit der Herzogenstraße ragen zu Füßen eines einzeln aufragenden Berges die massiven Mauern der Trollfestung von Viereichen aus der Erde. Vergleicht man diese Festung mit anderen Anlagen trollischer Herkunft, nimmt sich die Anla-

ge von Viereichen bescheiden aus. Schon allein deshalb sind ihre Herkunft und ihr Zweck rätselhaft, und bislang ist es den Menschen noch nicht gelungen, das Geheimnis dieses Ortes zu ergründen. Allein Balphemor von Punin hegt die vage Ahnung, dass die Festung kein Verteidigungswerk und auch nicht dazu gedacht war, besiedelt zu werden. Sie ähnelt vielmehr einem befestigten Lagerplatz, der über die Zeiten immer wieder von Trollen aufgesucht wurde.

Darin liegt das Geheimnis der Trollfestung.

Sie erhebt sich auf dem Ausgang eines der sagenumwobenen Trollpfade.

Gerade im elften Zeitalter, als der Gottdrache Pyrdacor begann, die Weltherrschaft an sich zu reißen, nutzten die Trolle diesen Ort als Etappe auf ihren Reisen zu den Schlachtfeldern dieser Zeit. Die letzten Trolle, die den Pfad passierten, waren auf dem Weg, sich dem Nachtalben Feyangola Finsterblick anzuschließen und am heute so benannten Totenmoor im Norden eine große Schlacht gegen die Elfen zu schlagen.

Heute ist der Trollpfad verödet und von den meisten Bergschraten vergessen. Ab und an jedoch flackert der Ankerpunkt der Portals – eine lokale Kraftlinie – wieder auf.

Dann kann der Trollpfad betreten werden. Doch seine Geschichte ist düster, seine Aura bedrohlich und das andere Ende völlig unbekannt. Zudem lässt sich die eigentliche Pforte sich im Gewirr von Menhiren und Steintafeln kaum orten lässt, ganz zu schweigen davon, dass die Rituale und Gesten der Öffnung längst vergessen sind.

DER DRACHENTHURM⁺

☞ D 45

Balphemors Statthalterin *Paisuma von Stippwitz-Sappenstiel* ist eine tragische Figur. Gefangene ihres eigenen, glühenden Forschergeistes, von Balphemor darin unterstützt und zugleich unter seinen Willen gezwungen, fristet sie ein meist unerfreuliches Dasein im Drachenthurm. Sie würde ihrem Gefängnis einerseits gerne entkommen, möchte andererseits ihre interessanten Forschungen aber nicht aufgeben.

Paisuma wird in zukünftigen Publikationen nicht wieder aufgegriffen. Es bietet sich an, die Botanikerin und ihren Turm zum Mittelpunkt eines spannenden Abenteuers zu machen. Die Befreiung Paisumas kann den Rahmen für das Eindringen in einen gefährlichen Garten bilden und überleiten zur Erforschung des alten Turms, dessen Name vielleicht Verheißung ist.

Nicht zu vergessen die Schwierigkeiten, die ein innerlich zerrissener Mensch wie Paisuma Helden bereitet, weil sie nicht genau weiß, was sie will. Balphemor wird die Einmischung reisender Abenteurer jedoch nicht dauerhaft hinnehmen. Doch für einige Monate können sich Spielerhelden gerne als Herren des Drachenthurms fühlen und seine zahlreichen Geheimnisse erforschen, ehe Balphemor sie wieder vertreibt und einen neuen Statthalter einsetzt.



BURG TOBELSTEIN

☞ A45

Unter Tobelstein befinden sich zahlreiche Gänge, Höhlen und ein unterirdischer See, deren Ausdehnungen in etwa denen der Burg entspricht. Der See wird durch mehrere Zuläufe, in denen sich Bäche und Rinnsale aus höheren Gebirgsregionen verbinden, gespeist. Dieser See ist der Quellsee der Tobimora, die in der Nähe des Tobelsteins ans Tageslicht tritt. Weitergehende Informationen zu den Gegebenheiten unter Burg Tobelstein können Sie dem Abenteuer **Aus Hass geboren** im ersten Band der Drachenchronik **Drachenschatten** entnehmen.

ASKUUSHAAR

☞ B 47

Galottas Erholungsdomizil befindet sich in der Nähe von Praske. Die Wege dorthin sind vor langer Zeit zerstört oder unkenntlich gemacht worden. Die Machthaber im Hauptort Sokramors sowie die Anhänger der Alten Kulte haben kein Interesse daran, dass Askuushaar gefunden wird, weder von abenteuerlustigen Reisenden noch von Wanderpredigern des Feurigen Vaters. Askuushaar ist in den letzten Jahren wiederholt Schauplatz brachialer Auseinandersetzungen gewesen. Und obgleich die Sumudiener hier Großes vollbracht haben, wurde der Ort doch so sehr verändert, dass die Spuren seiner dämonischen Herkunft nicht tilgbar sind. Dank ihrer Bemühungen ringt erstarkende Natur verbissen mit widernatürlichen Überbleibseln. Der Talgrund ist ein Gewirr aus erstarrter Lava, in die zahllose Lawinen geleitet wurden. Hausgroße Felsen ragen aus metallisch glänzenden Wogen hervor, steil ansteigende Geröllfelder sind gespickt mit spitzen Felsbrocken, und kaum ein Rechtschritt ist eben oder gut zu passieren. Hier und da öffnen sich scheinbar bodenlose Löcher, aus denen pausenlos Dampf dringt. Einige Bäche in den umgebenden Hügeln wurden umgeleitet und stürzen nun als Wasserfälle in die Tiefe. Doch kaum einer erreicht den Boden, ehe er sich in Wasserstaub auflöst und den Talgrund in feuchten Dunst hüllt. Kleine und größere Teiche sind so entstanden, einige von ihnen brodeln in der Hitze, die aus Spalten und Löchern in ihrem Grund dringt. Doch viele dieser Tümpel sind von üppig wuchernder Vegetation umgeben. Über Nacht schießen hier Bäume in die Höhe, nur um zuweilen in jäh auflodernden Flammenlanzen zu vergehen. Doch sind solche Ausbrüche seltener geworden, und schon gibt es erste Flecken, die dauerhaft von Bäumen und Sträuchern bestanden sind. Erste Vögel nisten darin. Der Einfluss des Erzdämons ist allerdings noch nicht gebrochen, unlängst keimte gar ein Arkhobal am Rand des Tals und ringt mit *Derling* (*999 BF, schwächling, glühende Augen, skrupellos) dem Druiden, der als Wächter des Tals hier verweilt und den Einfluss Agrimoths, so gut es ihm möglich ist, zurückdrängt.

GEHEIMNISSE DES YSLISEES

☞ C 47

»Da Drachenmacht Riesenkraft bindet, muss Isiriel, Elfenstadt, büßen. Auf wirft sich Erdreich, zerteilt den Strom. Hier flutet Wasser, dort stürmen Wellen. Elfenbeinmauern, Türme nichtsahnend, zum letzten Mal zaubern Elfen. Still liegt sarggleich der See, und doch: Neckelfen, auf Delphin reiten ich seh!«

—aus einer Vision des Thamos Nostriacus,
zitiert in *Etherisches Geflüster*, 740 BF

Die Marmorblaue Stadt Isiriel (siehe auch **Licht und Traum 122**) fiel den Kämpfen zwischen Drachen und Riesen im *Zweiten Drachenkrieg* zum Opfer. Isiriel selbst und alle, die in ihr ausharrten, sollen im See versunken sein, je nach Überlieferung von Riesen- oder Drachenzauber vernichtet, von der Macht der Hochelfen entrückt oder vom elementaren Schlüssel des Wassers verwandelt.

Bisher ist es nicht einmal Balphemor von Punin gelungen zu enträtseln, ob es sich bei der Insel Sumus Kate tatsächlich um den Burgberg der Elfenstadt handelt. Die Behauptung, dass Bannsänge der Hochelfen das verhindern, gründet sich aber vermutlich eher in der vagen Hoffnung, dass eine solche Macht selbst den alterslosen Zauberer daran hindern könnte, die Geheimnisse der Stadt an sich zu reißen.

Tatsächlich ist Sumus Kate ein mächtiges Sumu-Heiligtum der tobrischen Druiden. In einem Kreis erhoben sich einst 96 Monolithen unterschiedlicher Größe und Materialien, die in mehreren Ringen angeordnet, einen Durchmesser von etwa 80 Schritt begrenzten. Der gewaltige Erdriss jedoch ließ etliche der Monolithen umstürzen, so dass sich zwar immer noch eine Verbindung zum Septahengon nachweisen lassen kann, die Macht des Heiligtums aber nicht angezapft werden kann. Das hat auch Balphemor herausgefunden, der die Insel immer wieder bereist, aber bislang immer wieder daran scheiterte, hier einen Arkhobal zu pflanzen, der länger als eine Woche überlebte.

SANKT JARLAKS FLUCH

☞ D 49, 51, 58

Als Arngrimm von Ehrenstein 1020 BF bei der *Schlacht im Schnee* kurz vor dem Triumph stand und scheinbar Herzog Bernfrieds Leben genommen hatte, erschien der Schutzheilige Tobriens. Er gab dem von ihm als rechtmäßig anerkannten Bernfried das Leben zurück und schleuderte einen Fluch gegen den Ursurpator Arngrimm. Doch die angedrohte Strafe durch die Wilde Jagd Firuns blieb aus. So zumindest muss es Außenstehenden erscheinen, die bislang vergeblich auf den Fall des Dunklen Herzogs warten.

Arngrimm jedoch weiß es besser und spürt die kurze Berührung des Heiligen noch immer als kalte Markierung seines Herzens. Er weiß darum, dass Sankt Jarlak ihn als Beute markiert hat und dass der Tag kommen wird, da der von Firun ausersehene Jäger oder ein erwähltes Geschoss ihn just dort treffen und fällen wird. In der verzweifelten Hoffnung, dem Unausweichlichen doch zu entgehen, hat sich Arngrimm in der Folgezeit allen Verlockungen Belshirashs versagt. Er ist stattdessen bemüht, den Alten vom Berg nicht unnötig zu reizen, wohl wissend, dass dieser keine Gnade kennt.

DIE GEHEIMNISSE YOL-GHURMAKS

DER GEHEIME HANDEL MIT YOL-GHURMAK

Auch wenn sich die Zünfte weltoffen geben und Yol-Ghurmak gerne als Handelsmetropole sehen, laufen die Geschäfte mit Handelshäusern außerhalb der Schattenlande eher verhalten – und meist geheim. Offene Handelspartner sind die Häuser *Kugres* (Al'Anfa), *Zeforika* (Chorhop), *ter Goom* (Fasar), *Warr-*



linger (Khunchom) sowie die Norbardensippe *Ragaschoff*. Das Haus *Gerbelstein* (Mengbilla) führt die Geschäfte über Unterhändler, um die Beziehungen zum Mittelreich nicht unnötig zu belasten. Die Häuser *Ilumkis* (Festum), *Florios* (Al'Anfa) und *Marix* (Perricum) achten ebenfalls peinlich darauf, mit Yol-Ghurmak nicht in Verbindung gebracht zu werden.

Insgeheim handelt auch *Shahane ay Zedraḳin*, Baburiner Mondsilberwesira der Mada Basari, mit Yol-Ghurmak und tauscht vor allem Lebensmittel ein.

Gerade *Emmeran Stoerrebrandt* versucht herauszufinden, welcher seiner Konkurrenten mit der Dämonenschmiede Geschäfte macht, aber auch das Handelshaus *Dhachmani* entsendet immer wieder Agenten nach Yol-Ghurmak.

DER BRÜCKENKOPF DER NIEDERHÖLLEN

☞ A 62

Yol-Ghurmak ist mehr als eine Verkörperung von Galottas Größenwahn oder Leonardos Konstruktionswahn – die Stadt ist das derische Abbild der niederhöllischen Schmiede, über die laut dem *Arcanum* der Schänder der Elementengebieten soll, eine beseelte Stadt, die durch den Agrimoth-Splitter vom Willen des Erdämonen erfüllt ist. Mit der Geduld eines Meisterhandwerkers schmiedet Widharcal einen Brückenkopf der Niederhöllen, der sich eines Tages in eine Pforte des Grauens wandeln mag.

Die menschlichen Herren der Stadt sind dem Erzdämonen dabei nur Mittel zum Zweck. Auf lange Sicht werden sie die Kontrolle verlieren und durch Dämonen ersetzt werden. Dann werden die Sterblichen allenfalls Knechte der derischen Dämonenschmiede sein. Doch dies ahnen zur Zeit nicht einmal Leonardo oder Garla Gengris.

Die Widernatur Yol-Ghurmaks begünstigt, dass viele Dämonen die Eigenschaft *Existenz* besitzen und dauerhaft dort verbleiben können.

DER BUND DER RACHE (+)

☞ B 59

Der von Garla Gengris initiierte Einsturz der Halle der Rache war Teil einer groß angelegten Aktion, um den Blakharaz-Kult zu schwächen. Allerdings ist das alte Unheiligtum nicht vollständig versiegelt: Es gibt noch einen weiteren Zugang, der von Galottas Thronsaal im Schwarzen Palast in die Tiefe führt und den Anhängern des Feurigen Vaters nicht bekannt ist.

Diesen Zugang nutzt ein Geheimbund transsylvischer Adliger, größtenteils ehemalige Höflinge des Dämonenkaisers, um in der Halle der Rache und unter der Schmerzensmaske König Brins konspirative Treffen abzuhalten. Die Verschwörer planen einen Umsturz, der die Macht des Patriziats brechen und in ihre Hände zurückführen soll. Das Ziel soll letztlich sein, einen neuen Dämonenkaiser einzusetzen.

DIE WELTMASCHINE

☞ C 61, 63

Schon immer ist Leonardo von dem Gedanken einer Weltmaschine erfüllt gewesen, doch erst während des Baus an Kholak-Kai und durch agrimothische Versuchungen konkretisierte sich seine Vision. Von Borbarads Versprechen überzeugt, dass es möglich ist, die Macht der Götter über die Menschen zu brechen, baut er in den tiefsten Kellergewölben der Dämonenschmiede an seinem Meisterwerk. Unzählige Kolben und

Zahnräder, Sangurite und von Dämonen beseelte Feueröfen bilden eine gewaltige Maschine, die nur einen Zweck kennt: Borbarads unvollendetes Ritual der Dritten Dämonenschlacht zu wiederholen. Nur eben nicht mit den magischen und karmalen Mitteln eines gefallenen Alveraniars, sondern den technischen Mitteln, die der menschliche Geist gebiert.

Bei seinem Werk schert sich Leonardo um keine Moral und auch nicht um seine eigene Verfassung. Er trifft bereits Vorkehrungen, seinen gebrechlichen Leib abzustreifen, wenn dieser anfängt, ihn ihm Stich zu lassen. Dann will Leonardo seinen Geist mit der Weltmaschine verschmelzen, deren Herz und Antrieb der Agrimoth-Splitter sein soll.

DIE ZEITGEFÄNGNISSE

☞ D 61

Besonders Balphemor von Punin interessiert sich für die äonenalten Kristallkonglomerate, die mitunter im Krater der Kristalle gefördert werden. In ihnen eingeschlossen schlummern Kreaturen vergangener Zeitalter wie die Sphinx *Serania*, die zum Auftakt des Jahr des Feuers die Greifenwacht der Schwarzen Sichel schwächte.

Bisher hat Balphemor alle gefundenen Zeitgefängnisse für sich beanspruchen können und in die Kellergewölbe der Heptagonakademie bringen lassen. Hier studiert er die von der Zeit unberührten Wesen und dringt magisch in ihre Träume ein. Bisher befinden sich in seiner Sammlung zwei Hochelfen, ein Tier- sowie ein Pflanzenkönig, ein insektoides Schwarmwesen, ein Trollschamane sowie drei unbekannte Dämonen. Bisher konnte der Verhüllte Meister weder ergründen, wer oder was die Wesenheiten eingesperrt hat, noch zu welchem Zweck. Auch zögert er, eine der Kreaturen zu befreien, bis er weiß, wie sie ihm nützlich sein und wie er sie kontrollieren kann.

DAS SCHWARZKORN

☞ E 61

Das dämonische Schwarzkorn ist das einzige Getreide, das in Yol-Ghurmak und der unmittelbaren Umgebung auf den Feldern gedeiht. Es ist nicht sicher, ob es sich dabei um eine daimonide Pflanze handelt, die von Agrimoth-Knechten gezielt gezüchtet wurde, oder um eine Mutation. Schwarzkorn ist jedoch ein sehr genügsames Gewächs und kann sättigen, wenn man sich an den öligen Beigeschmack gewöhnt hat.

Allerdings hat das Schwarzkorn einige Nebenwirkungen. Wer es über einen längeren Zeitraum zu sich nimmt, stumpft innerlich ab und verfällt schließlich in Antriebslosigkeit: Pro Woche sinken Mut und *Jähzorn* um jeweils 1 Punkt, gleichzeitig steigen *Gefühlskälte* und *Schwermut* um jeweils 1 Punkt (Veränderungen jeweils maximal um 7 Punkte). Nachteile wie *Blutrausch* und *Impulsiv* greifen nicht mehr, wenn man das Korn mindestens eine Anzahl Wochen entsprechend des negativen GP-Wertes konsumiert hat. Die veränderten Werte kehren mit 1 Punkt pro Woche auf ihren Ursprungswert zurück, wenn man mindestens eine Woche lang kein Schwarzkorn oder Produkte daraus zu sich genommen hat. Ruhende Nachteile kehren ebenfalls nach einer Woche zurück.

Viel unberechenbarer sind jedoch die Auswirkungen auf Zeugungsfähigkeit und den Nachwuchs. Missbildungen bei Kindern, deren Eltern sich nahezu ausschließlich von Schwarzkorn ernähren, sind häufig.



Dies führt dazu, dass gerade vermögende Bürger in Yol-Ghurmak nur in der Not auf das Schwarzkorn zurückgreifen, während den Ärmsten oft keine andere Wahl bleibt.

Varianten

Nicht nur das Schwarzkorn, auch andere Feldfrüchte, die immer mal wieder versuchsweise in Yol-Ghurmak angebaut werden, können diesem Fluch unterliegen. Sehr selten geschieht dies auch bei den Pilzen, die die Brogarzwerge züchten.

Die Nebenwirkungen treten erst bei wiederholtem Verzehr ein, können bei sehr langen Zeiträumen aber durchaus dauerhaften Folgen haben.

- geminderte Regeneration trotz Sättigung
- Verlust des Geschmackssinns (Nachteil *Eingeschränkter Geruchssinn*)
- leichte Abhängigkeit (Nachteil *Sucht*, Stufe 1W3) bis hin zur *Nahrungsrestriktion*
- Anschwellen von Gliedmaßen, die die Bewegung beeinträchtigen (Nachteil *Behäbig* beziehungsweise Verlust des Vorteils *Flink*)
- Sinnestrübungen und -täuschungen (sinkende *Sinnenschärfe*, KL oder IN, Nachteil *Einbildungen*)

DIE UNTERSTADT (+)

☞ A 62, 63

Auch wenn das alte Ysilia unwiederbringlich vergangen ist, hat sich ein kleiner Teil erhalten. Nicht sämtliche Gebäude wurden von der Schwarze Horden niedergebrannt oder von Galottas Baudämonen abgerissen, sondern wanderten in den Untergrund, als der Boden sich aufwarf und neue Hügel geformt wurden. Über die alten Gebäude errichtete sich das dämonische Yol-Ghurmak, aber einige Keller bergen noch einen Zugang zu der Unterstadt, und auf dem Grund mancher Schlucht kann man auf einen gut erhaltenen Straßenzug stoßen.

Neben allerlei Schrecken kann hier unten aber auch ein verborgenes Artefakt oder ein verstecktes Schriftstück der Wächter Rohals, der Bannakademie oder der niedergebrannten Tempel seit Jahren darauf warten, endlich geborgen zu werden.

DER WAHNSINNIGE BASTLER

☞ B 63

Leonardos Schöpfungswahn hat in den letzten Jahren einige bemerkenswerte Konstruktionen hervorgebracht, denen der Heptarch nur wenig Aufmerksamkeit widmet und sie allenfalls als Nebenprodukt seiner Weltmaschine betrachtet – Fingerübungen eines genialen Geistes. Diese werden meist von Sorp Sanderwik ausgeschlachtet, um den Ruhm und die Profite der Dämonenwerkstätten zu mehren.

- Die **Theriakdrüse** hält das kostbare Elixier gekühlt, um es ihrem Träger bei Bedarf zu injizieren. Leonardo selbst nutzt eine solche, um seinen greisen Leib am Leben zu halten.
- **Agribelim-Prothesen** ersetzen abgetrennte Gliedmaßen, sind in der Regel aber bosartig und ihrem Träger selten wohlgesonnen.
- **Linsenhelme** oder **-brillen** sind für viele Bastler und Edelmetallhandwerker unersetzlich geworden. Auf kostbaren Gestellen aus Mindorium und Arkanium befinden sich zahlreiche Linsen und Kristalle, die nicht nur der Vergrößerung dienen, sondern auch nicht magiebegabten Personen eine Sicht auf Madas Welt erlauben.

- **Gleiter** aus Drachen- und Karakilschwingen, mit Limbuskrallen versehene **Flugkästen** und von Dämonen gezogene **Himmelswagen** fanden in der Schlacht in den Wolken Verwendung und werden immer noch in Yol-Ghurmak produziert.

- Zur Erkundung des Ysliesses wird ein dämonischer **Demergator**, ein Unterwasserschiff, eingesetzt. Daneben gibt es kleinere Gerätschaften zur Reise unter Wasser, Weiterentwicklungen der berühmten Tauchglocke.

All diese wundersamen Geräte sind jedoch auf Grund der hohen Materialkosten kaum erschwinglich und selbst in den Schattenlanden nur vereinzelt anzutreffen.

DER SPLITTER DES AGRIMOTH

Das scharf gezackte Artefakt pulsiert glutrot. Es scheint, als würden sich verkrüppelte Zweige in seinem Inneren winden und Schattenarmen gleich nach außen greifen.

Nachdem Leonardo den Splitter seinem Willen unterworfen hatte, formte er ihn um und ließ ihn zum Teil der arkanomechanischen Prothese werden, die seine abgerissene linke Hand ersetzt. Dadurch verfügt er nicht bloß über eine unmenschliche Fingerfertigkeit, sondern kann durch bloße Berührung Zahnräder und Maschinen mit Agribelim beseelen und zu dämonischem Eigenleben erwecken.



Ausblick: Die Zukunft des Splitters

Der Splitter verbleibt für die Geltungsdauer der Spielhilfe im Besitz Leonardos, auch wenn andere – allen voran Balphemor von Punin – nach dem dämonischen Artefakt schielen. In Leonardos Plänen soll der Splitter schließlich Herzstück seiner Weltmaschine werden.

DIE RÜSTUNGEN DES PERILAX

☞ C 64, 101

Sieben beseelte Dämonenrüstungen hat der Zwerg *Perilax Sohn des Pogolosch* geschaffen, bevor er den letzten Kreis der Verdammnis erreichte.

- Die Enduriumrüstung *Argul-Vhor* befindet sich im Besitz von Helme Haffax.
- Feine Einlegearbeiten aus Quecksilber und Arkanium schmücken die 'Kaiserrüstung' *Asqa-Zhal*, die Galotta bei dem Flug von Kholak-Kai mit sich nahm. In ihr sollen mehrere Zauber gebunden sein, jedoch verzichtete Galotta darauf, sie zu tragen. Ihr Verbleib ist ungeklärt, sie kann jedoch beim Absturz der Fliegenden Festung zerstört worden sein. (*)
- Die mit einem Taifelel beseelte, Wärme spendende Rüstung *Azz-Vhor* wurde gegen große Mengen Theriak an das Eisreich verkauft. Vermutlich befindet sie sich in Gloranas Palast Shirach'Ras oder wurde von der Shakagra Za'oreel Treibt-in-die-Schatten geraubt. Auf Grund ihres schwarzen Metalls hätte auch der alte Drache Shirr'Zach Interesse daran. (*)
- Die sehr leichte Rüstung *Widar-Amash* ermöglicht es ihrem Träger auf Grund ihrer Beseelung, sich wie unter der Wirkung des *Tranques des ungehinderten Weges* durch die Wildnis



zu bewegen. Die Rüstung ging an Herzog Arngrimm, der sie *Elking von Burmisch*, dem Leitwolf der Wulfengarde, zum Geschenk machte.

● **Xaray-Vhor**, der 'Prototyp' *Argul-Vhors* (MR+3 statt +7, *Resistenz* statt *Immunität*), wurde seit der Invasion der Verdammten nicht mehr gesehen. Der Wille der Rüstung ist sehr stark. Sollte der Träger ihr unterliegen, verschmilzt sie mit ihm, verwandelt ihn in ein rasendes daimonides Wesen und verzehrt ihn schließlich. (*)

● **Perilax'** letzten beiden Meisterwerke, die Zwillingrüstungen *Ghurm-Marythar* und *Agri-Rogroth*, befinden sich noch in der Dämonenschmiede. Sorp Sanderwik würde sie gerne verkaufen, nur gibt es kaum jemanden, der sie sich leisten könnte. Zurzeit greift Leonardo auf sie zurück, der sie mit dem Agrimoth-Splitter wie vielteilige Metallgolems steuern kann und sie für Arbeiten an der Weltmaschine oder zu seiner Bewachung einsetzt.

TRAVIAS GÄNSEKIEL (+)

● **A 65**

Anfang 1023 BF tötete Torxes den Geweihten *Aldibor von Streitzig*, der mit der Wacht über *Travias Gänsekiel* im Tempel von Rommilys betraut war, und stahl das Artefakt. Seitdem hat es sich der Herdfeuerorden zur Aufgabe gemacht, den heiligen Gegenstand zurückzuerlangen. Dies wird dem Orden mit der Hilfe einiger mutiger Recken in den nächsten Jahren gelingen. Allerdings hat sich der Gänsekiel in Torxes' Gegenwart verändert: Jedes siebte mit der Feder unterzeichnete Dokument unterliegt einem Fluch Lolgramoths.

Nach einer Visionsqueste entsendet das Hohe Paar die Helden, um den Fluch zu brechen. Die Queste führt die Helden an verschiedene der Travia heilige Orte (unter anderem Rommilys, die Grüne Ebene und Thorwal), an denen sie jeweils eine Aufgabe lösen müssen, ehe der Gänsekiel spätestens 1038 BF bereinigt nach Rommilys zurückkehrt.

Dieser Hintergrund kann Ihnen als Klammer für eine eigene Kampagne um die Kirche der Travia dienen, bei der Torxes als Erzschorke immer wieder versuchen kann, die Erfolge der Helden zunichte zu machen.

WEITERE GEHEIMNISSE YOL-GHURMAKS

● **B 60, 64: Ascheherz** wurde nicht beschworen, sondern weilt auf Weisung seines erzdämonischen Herrn in Yol-Ghurmak. Die Widernatur der Dämonenschmiede erlaubt es ihm, dauerhaft in der Dritten Sphäre zu weilen. War die Blakharaz-Kirche Galottas ein Zerrbild der staatstragenden Praios-Kirche, so formt Ascheherz von Yol-Ghurmak aus einen Mysterienkult, der der erstarkenden Strömung des Sonnenkultes auf seiner Sinnsuche während der Quanionsqueste nicht unähnlich ist. Ascheherz gibt sich dabei wie ein philosophischer Lehrer, der Jünger um sich sammelt und in die Schattenlande entsendet.

● **C 64:** Lange Jahre diente **Muakim al'Assarbad** als Xeraans Spion am Hof des Dämonenkaisers – offiziell. Tatsächlich lie-

ferte er seine Informationen auch an Azaril Scharlachkraut, die Galotta stets mit Misstrauen beäugt hatte. Nach dem Ende der Heptarchen Galotta und Xeraan weilt Muakim nur scheinbar auf eigene Rechnung weiterhin in Yol-Ghurmak, während er weiterhin Azaril zuarbeitet. Die Mystikerin will den Technokraten Leonardo unter Beobachtung wissen, um notfalls gegen ihn vorgehen zu können.

● **D 60:** Der Hotelurm *Schwarz und Rot* ist mit einem komplexen Lauschsystem ausgestattet, so dass seine Besitzerin **Nindariel Finsterklinge** über viele der Pläne und Vorhaben in Yol-Ghurmak im Bilde ist. Ursprünglich kam die Halbfelfe als KGIA-Agentin 'Koschbasalt' in die damalige Kapitale der Dämonenkaisers, um für Dexter Nemrod den Erzfeind des Mittelreiches im Auge zu haben. Nach dem Niedergang der KGIA und des Dämonenkaiserreiches blieb sie in Yol-Ghurmak und erwarb das Hotel. Nindariel sammelt alle möglichen Informationen, weiß aber noch nicht, zu welchem Zweck sie sie verwenden will. Die Halbfelfe ist zutiefst verzweifelt und gibt sich die Schuld für die Katastrophen des Jahrs des Feuers, weil sie versagte, das Reich zu warnen. Zudem vernimmt sie in ihrem Seelenlied immer häufiger ein glockenhelles Lachen und fürchtet die lockende Versuchung Amazeroths.

GEHEIMNISSE DER WARUNKEI

DAS TOTE LAND

● **E 66**

Das Tote Land entstand durch das *Magnum Opus der Nekromantie*, in dem der Endlose Heerwurm erschaffen wurde. Die immense Menge an astraler Energie, die zur Durchführung dieses Großrituals notwendig war, entzog man in Form von Sikaryan dem Boden, wodurch weite Teile des Landes rund um Warunk regelrecht verdorrten oder austrockneten.

Viele Phänomene können Erscheinungsformen des Toten Landes sein, können Reisenden eine Plage sein oder auch eine unmittelbare Gefahr. Einige dieser Phänomene können bekämpft werden, bei anderen muss man einfach die Auswirkungen erdulden. Im Folgenden finden Sie ein paar Beispiele, wie sich das Tote Land rund um Warunk äußern kann:

● Der Boden, die Erde, die Pflanzen sind ausgeblutet. Nahrung ist kaum zu finden, weder bei der Suche nach Obst oder Wurzeln noch bei der Jagd nach Wild und Geflügel. Alle Versuche bringen nur ein Viertel der regulären Menge ein.

● In der Wildnis zu übernachten, ist wenig erholsam. Die Regeneration von Lebens- und Astralpunkten im Toten Land ist um 2 Punkte vermindert und kann sogar zu einem leichten Verlust führen. Karmaenergie wird nicht regeneriert.

● Die Knochenzäune sind eine heimtückische Falle für Reisende. Was zunächst als makabre, aber ansonsten harmlose Grenzziehung aussieht, kann mit Knochenhänden nach Wanderern greifen, sie festhalten und mit beinernen Stacheln lähmend verletzen. Auf diese Weise fangen die Zäune neue Untote für den Endlosen Heerwurm, auch wenn dieser längst nicht mehr existiert. Als Anhaltspunkt für die Wirkungsweise der Knochenzäune dient der Zauber **PANDAEMONIUM (LCD 199)**.

● Überall findet man Opfersteine und -altäre, die mit Blut besudelt sind oder auf denen noch der Balg eines Opfers liegt.



An diesen Orten ist dämonische Magie und Blutmagie (auch die Öffnung der Verbotenen Pforten) deutlich erleichtert – je nach Bedeutung des Platzes kann der Bonus bis zu 7 Punkte betragen –, aber sie werden auch oft von Geistern heimgesucht oder von Ghulen auf der Suche nach Nahrung.

- Gebeinpyramiden und Schädelpfähle markieren das Revier eines Nekromanten. Manchmal sind sie jedoch auf verschiedene Art und Weise verzaubert. Manch ein drapierter Totenkopf ist ein Hellsicht-Artefakt (vergleiche EXPOSAMI (LCD 83)) oder eine magische Warnung (objektgebundener VOCOLIMBO (LCD 273)) oder dient einer anderen Funktion.

- Praktisch überall muss man mit dem Auftauchen von Untoten oder Geistern rechnen, auch Ghule und aggressive Aasfresser gehören zu den Gefahren für Reisende. Ein Leichnam, der auf Totes Land fällt, bleibt nicht lange tot, sondern wird durch die Verdorbenheit des Landstriches bald wieder erweckt – das betrifft auch das erjagte Abendessen der Heldengruppe.

Dies sind nur einige Beispiele, wie das Tote Land mit Unleben ausgestattet werden kann. Die Möglichkeiten sind vielfältig und sollen zu einem kreativen Umgang mit dem Thema Grusel und Horror anregen.

DAS ERDHEILIGTUM AL'ZUL

☉ A 75, 88

Im Hügelland nahe der Stadt Altzoll liegt ein altes Heiligtum der Trollzacker, welches auch von den tobrischen Druiden genutzt wurde. *Al'Zul*

(tulamidisch: Blut der Erde, Urblut) ist ein magischer Knotenpunkt, an dem Kraftlinien zusammenlaufen und das Heiligtum mit der Kraft des Humus durchströmen. Dieser Ort ist Teil des *Elementaren Hexagramms*, das sich durch Mittelaventurien zieht.

Während der Magierkriege wurden in dem unzugänglichen Dornicht die *Trollzacker Manuskripte* (WdZ 99) versteckt und wesentlich später gefunden.

Den Schamanen der Trollzacker dient Al'Zul seit jeher als Kultstätte, als ein Ort, an dem sich die Welt der Geister mit der greifbaren Welt vereinigt und Visionsquesten durchgeführt werden können. Auch die tobrischen Druiden pilgern hierher, für sie ist es ein Heiligtum Sumus, hier ist die Kraft der Erdmutter spürbar. Die uralte Rivalität hat immer wieder zu Blutvergießen geführt, aber mit der Besiedlung Tobriens und erst recht mit dem Bevölkerungswachstum musste das Heiligtum

vor den 'unwürdigen' Menschen geschützt werden. Es bildete sich ein fester Ring aus Hecken und Gestrüpp um den Ort, der nur von Kundigen durch Zauberei (zum Beispiel den LEIB DER ERDE oder den von einem Humus-Elementar gewährten Schutz) erreicht werden kann. So schützte es sich auch vor den Untoten des Endlosen Heerwurms, die am Dornicht zerfielen.

Das Heiligtum dient mehreren Zwecken. Es ist ein Nodix mit der Knotenstärke 6 und begünstigt elementare Humus-Magie sowie in geringem Maße auch die Merkmale Form und Heilung.



DER WALL DES TODES

☉ B 77

Zu Zeiten der Dritten Dämonenschlacht wurde die Ogermauer von dämonischen Ranken bewuchert: Tentakeln und anderen Widerwärtigkeiten, deren Ursache aber unbekannt blieb. Man war froh, dass die Wucherung offenkundig mit Borbarads Fall ihr Ende fand, und bemerkte nicht, dass sie sich im Inneren des Walles weiterhin vollzog.

Die Ursache der Wucherung war ein gigantischer Daimonid, der sich in den Fundamenten des Walls eingenistet hatte. Adern und Hyphen, variierend von Daumen- bis Baumesdicke, gehen von einem fleischig quellenden Zentrum aus und verästeln sich stetig in immer feinere Geflechte. Ein hoher Anteil des Mauerwerks war vollständig von den daimoniden Wucherungen durchdrungen, so dass die ehemals verbauten Steine dem unförmigen Wesen bald sogar das Skelett ersetzen

könnten – und die Kreatur wuchs und wuchs.

Im Jahre 1033 BF war der Daimonid stark genug, sich zu erheben (nachzuspielen im Computerspiel *Das Schwarze Auge – Demonicon*, das 2012 erscheint). Nach diesen Geschehnissen stehen nur noch Bruchstücke des Walls. Zwar bleibt die Barriere zur Rabenmark erhalten, besteht aber zu weiten Teilen nur aus geborstenen Steintrümmern und wenigen intakten Bastionen.

DAS RONDRÄ-HEILIGTUM VON DRÎLEVEN

☉ C 77

Am Rande Drîleuens erhebt sich ein kleines, von jungen Steineichen umwachsenes Rondra-Heiligtum auf einem langgestreckten Hügel. Das Gewölbe, das sich weit unter die Kuppe erstreckt, ist ein Grabmal, halb natürliche Höhle, halb Mauerwerk und mit prächtigen Friesen und Reliefs geschmückt, die



anscheinend das Wirken Rondras zeigen. Der Altarstein des Heiligtums, der 1027 BF im Zuge der Aufhebung des Belagerungsringes um Beilunk durch Rondra-Geweihte geborgen und nach Perricum gebracht werden konnte, stammt aus der Zeit des Heiligen Geron, die Anlage selbst könnte sogar noch älter sein.

Heutzutage ist der Eingang zur Gruft eingestürzt, und selbst Adram von Aschenfeld, der mittlerweile erschlagene Anführer der Knochenritter, vermochte es nicht, das Gewölbe erneut zu öffnen.

Die Fürst-Illuminata Gwidühenna gab Drileuen 1033 BF der Rondra-Kirche zum Lehen. Die Geweihten der Sturmherin erkannten jedoch, dass das Grab durch göttliches Wirken machtvoll gegen jede Schändung versiegelt war – und kehrten in die Stadt zurück, als sich die Angriffe auf Beilunks Mauern wieder verstärkten, um dort ihrer vornehmlichen Aufgabe nachzukommen, dem Schutz der Tempelmauern der Zwölfe und der ihnen anvertrauten Menschen.

DER BURGARTEN

☉ A 81

Der Garten der Burg war einst der Stolz des alten Markgrafen Throndwig. Er sammelte alle Pflanzen der Welt, und sie gediehen gut. Doch mit der Züchtung der Jaguarilie kam das Unheil in Gestalt des Nachtdämons in den Garten hinein.

Die Flora hat sich von diesem Ereignis nicht wieder erholt, die dämonische Saat breitete sich aus und der Garten wurde von den Bewohnern gemieden. Der Zugang zu den unterirdischen Höhlen wurde verschlossen, doch Ruhe kehrte erst ein, als man nach dem Ende der Nekromantenherrscher den gesamten Garten schlicht ummauerte und sich selbst überließ.

Alchimisten können im alten Burggarten reiche Beute machen, gedeihen hier doch außer herkömmlichen Pflanzen aller Länder auch zahlreiche heilkräftige und exotische Gewächse, für deren Beschaffung man ein halbes Vermögen bezahlen müsste. Allein, die Kräutersuche im markgräflichen Garten ist auch nicht kostenlos, manche Sammler kostet sie das Leben, andere den Verstand und meist die Gesundheit. Auch die Saat dämonischer und daimonider Pflanzen hat hier einen fruchtbaren Boden gefunden.

Nach und nach erobert der Garten die ihn umringenden Mauern. Ranken und Schlingpflanzen kriechen empor, der Wind hat einige Saatkörner ins Mauerwerk geblasen, aus dessen Ritzen grüne Stängel sprießen. Die Burgwachen, die auf der äußeren Mauer patrouillieren, rücken diesem Bewuchs rabiat zu Leibe, doch ab und zu schlagen die Pflanzen zurück: es wurden bereits vereinzelt Gardisten von Ranken und Trieben in das Dickicht des Burggartens gezogen.

DER MOLCHENBERG

☉ B 82

Der Warunker Molchenberg ist eines der großen unerforschten Mysterien Aventuriens. Zu allen Zeitaltern haben hier die herrschenden Rassen ihre Spuren hinterlassen, es gibt natürliche Höhlen und in den Fels getriebene Tunnel. An dieser Stelle wollen wir nur auszugsweise einige interessante Örtlichkeiten vorstellen, um einerseits viel Spielraum für Spielleiter zu bieten und andererseits auch die Möglichkeit einer intensiveren Beschäftigung mit diesem Thema offen zu halten.

Auch wenn im Volksmund oft jegliche Höhlen und Schächte als **Katakomben** bezeichnet werden, sind im engeren Sinne nur die Grabstätten damit gemeint. Viele Verstorbene wurden in den vergangenen Jahrhunderten in den Höhlen und Gewölb, die von der Unterstadt aus zugänglich sind, zur Ruhe gebettet, Sarkophage wurden aus dem Gestein gehauen und mit einer Grabplatte beschwert. Die bedeutenden Bürger der Stadt bekamen kunstvolle Epitaphe, und einige Geschlechter reservierten sich eigene Höhlengänge als eine Art Familiengruft.

Die Katakomben waren oft Anziehungspunkt für Grabräuber, der verruchte Magier Xeraan plünderte schamlos ungesicherte Schätze, und die Knochen wurden später von Rhazzazors Schergen geraubt. Durch die Vernichtung der Letzten Kreatur, die im Berg hauste, geriet das Gestein in Bewegung, es wurden Tunnel verschüttet, manche Grablagen sind nicht mehr zugänglich. An anderen Stellen wiederum gab der Berg längst vergessene Zugänge frei, doch allzu Gierige seien gewarnt: Nicht nur der Herr Boron missbilligt Grabräuberei, es wachen auch einige andere Wesenheiten über die Schätze der Verstorbenen.

Pher Drodonts Laboratorium besteht aus einem Geflecht verschiedener natürlicher Höhlen, die für ihren Zweck ausgebaut und miteinander verbunden wurden. Der legendäre Magier und Drachenforscher nutzte die besonderen magischen Eigenschaften dieses Ortes aus und errichtete für seine verschiedenen Studien unterschiedliche Kammern. Die Höhlenwände weisen oft besondere Affinitäten auf, es gibt in dieser Gesteinsschicht einige Adern und Einschlüsse von Arkanium und Mindorit-Erz sowie vereinzelt von halbedlen Schmucksteinen, denen oftmals urtümliche, kaum erforschte magische Effekte innewohnen.

Das **Labyrinth** verbindet zahlreiche Höhlen miteinander durch Schächte und Gänge. Hier wird sichtbar, dass mehrere Völker hier einst Stollen und Höhlen in den Fels trieben und sie mit obskuren Dingen ausschmückten und ausstatteten. Im Labyrinth sollen noch einige merkwürdige Artefakte versteckt liegen, es sieht ganz danach aus, als wäre es einst eine Schatzkammer gewesen – nur wessen Schatzkammer?

Durch den Molchenberg verlaufen mehrere Kraftlinien, von denen die mächtigste sicherlich die *Konzilslinie* ist, die quer durch ganz Aventurien reicht. In Ost-West-Richtung durchzieht der *Knochenpfad* den Berg etwa auf der Strecke Greifenfurt-Wehrheim-Rulat, dazu das *Leidensband*, welches von der Roten Sichel kommend sich bis zu Borbarads Schwarzer Feste und schließlich Altoum erstreckt, und schließlich der *Weg der Giganten*, der in Warunk beginnt und über den Hängenden Gletscher in der Schwarzen Sichel zum Nebelmoor führt.

Der Nodix dieser Linien liegt in Pher Drodonts Laboratorien, wo er seine Artefakte schuf. Die pulsierende magische Macht dieses Ortes begünstigt Metamagie und andere Zauberei, je nach Ausrichtung des Flusses, der von ihm durchflossenen Höhlengesteine und der Architektur der Höhlen.

Den Laboratorien statten Sie im Abenteuer **Schatten im Zwielicht** in der Borbarad-Kampagne einen Besuch ab, das Labyrinth gehört zum mittlerweile legendären Abenteuer **In den Fängen des Dämons** von 1985, weitere Abstecher finden in den Abenteuern **Kreise der Verdammnis**, **Rückkehr des Kaisers** und **Donner und Sturm** statt.



VON WICHTELN UND HÄMMERLINGEN

☛ A 82

Die *Warunker Wichtel* sind eine besondere Art Kobolde. Die Wesen sind zwischen anderthalb und drei Spann groß und ähneln aufrecht gehenden Nagetieren. Sie verfügen über einen buschigen Eichhörnchenschweif, schwarze Knopfaugen und generell tierhafte Gesichtszüge, ihr Körper ist von leichtem Fell bedeckt. Die Warunker Wichtel tragen Kleider nach Mode der Menschen, ihre besondere Vorliebe sind Filzhüte mit langen Federn.

Von den Warunker Wichteln gibt es ungefähr 300, die im Grauwald nahe Warunks in Sippongemeinschaften leben. Fleiß, Ordnung und Sauberkeit sind ihnen eine Freude, und jedes Kind Warunks weiß, dass die Ordentlichkeit, die die Warunker Bürger seit Jahrhunderten auszeichnet, einen simplen Grund hat: „Das tun wir für die Wichtel!“ Die kleinen Kobolde treiben allerlei Schabernack mit Faulpelzen und Tagträumern, gehen allerdings den arbeitsamen Menschen des Nachts hilfreich zur Hand. Sie fühlen sich weniger für die Menschen als vielmehr für die Häuserverantwortlichen, in denen diese leben, und kümmern sich oft schon seit Jahrhunderten um Sauberkeit und Ordnung in diesen Mauern.

Nichtsdestotrotz sind die Warunker Wichtel sehr scheu und zeigen sich nur äußerst selten den Menschen in 'ihren' Häusern. Sie verfügen über freizauberische Fähigkeiten auf den Gebieten der *Telekinese*, *Hellsicht*, *Verständigung* und *Limbuszauberei* und können mit Gegenständen sprechen.

Zu den Verwandten der Warunker Wichtel sind die *Wehrheimer Hämmerlinge* zu zählen, ebenfalls eine seltene Art der Kobolde. Sie werden ein bis zwei Spann groß und bis auf eine sehr große Knollennase wirken sie wie geschrumpfte Menschen im fortgeschrittenen Alter. Seit Menschengedenken lebten die Hämmerlinge in Wehrheim, wo sie in den Schmieden wahre Kunstwerke verbrachten. Die kleinen Gesellen teilen die Ordnungsliebe und den Fleiß mit ihren Verwandten und gingen den ehrbaren Schmieden Wehrheims zur Hand.

Nach der Vernichtung Wehrheims im *Magnum Opus des Weltenbrandes* verloren die Hämmerlinge ihre Heimat. Seit wenigen Jahren sind sie nun in Warunk ansässig, wo sie in den Häusern der fleißigen Handwerker leben und mit Hilfe ihrer Magie kunstvolle Schmiedearbeiten herstellen.

PAREL NOTGELF UND DIE LOGE DER HOFLIEFERANTEN

☛ B 84, 86

Zur Zeit des untoten Drachen Rhazzazor kam die *Loge der Hoflieferanten* zu immensem Reichtum, da sie der verwesenden Kreatur das dringend benötigte Lebenselixier Theriak aus dem hohen Norden beschaffen konnte. Parel Notgelf, ein Bastard von nivesischem und norbardischem Blut, der das Handwerk des Handels bei Kolenbrander lernte, war die treibende Kraft der Loge und galt schon bald als reichster (lebender) Mann Warunks. Er trat damit die Nachfolge des Bankhausbesitzers Halbrecht Plötzbogen an, der Warunk vor der Erstürmung durch Borbarads Horden fluchtartig verlassen hatte und seitdem mit-samt seinen nächsten Anverwandten als verschollen gilt.

Parel Notgelf ist ein einfallreicher Mann. Als der Nekromantenrat die Herrschaft über Warunk verlor, fand Parel einen Weg, Reichtum und Ansehen zu sichern und auch von den neuen

Herren, Markgraf Sumudan und den Rondrianern, akzeptiert zu werden. Mit Hilfe eines Magiers und des TRANSMUTARE KÖRPERFORM gab Parel sein Äußeres auf und wurde zu Halbrecht Plötzbogen. Anstatt das Bankhaus neu zu eröffnen (es könnte ja sein, dass alte Anleger ihre Einlagen zurückfordern könnten), gibt er sein Gold als Reste des 'Plötzbogenschon Privatvermögens' aus und übernahm zwei der besseren Gasthäuser in Warunk, *Am Alten Pranger* und *Zum Tor*. Durch den ständigen Kontakt zu Fuhrknechten, Händlern und Reisenden kann Parel Notgelf die alten Schmugglerkanäle weiter für seine Geschäfte nutzen, während die ganze Stadt dem zurückgekehrten Ehrenbürger Halbrecht Plötzbogen huldigt. In den Salons des *Alten Pranger* führt er Geschäfte mit zwielichtigen Händlern aus Yol-Ghurmak, Mendena oder dem fernen Paavi, die Stallburschen und Knechte des *Zum Tor* betreiben einen blühenden Schwarzhandel, von dem manche Warunker Bürger profitieren.

Die Maskerade ist jedoch nicht perfekt: Ob Halbrecht Plötzbogen tatsächlich tot ist, vermag niemand zu sagen. Parel muss stets fürchten, dass eines Tages der echte Plötzbogen vor den Toren erscheint und den Doppelgänger demaskiert. Heimlich lässt er seine Schergen nach dem Verbleib der Familie Plötzbogen forschen und sucht auch nach dem Schatz des Bankhauses, der teilweise fortgeschafft wurde und nicht in Rhazzazors Hände gefallen war. Auch der dienstbare Magier entkam Notgelfs Attentätern und floh angeblich in die Weiten des Hohen Nordens.

DER GRAUWALD

☛ C 84

Der Grauwald zu Füßen des Molchenberges ist ein verzaubertes Stück Land, in dem die elementare Magie des Humus auf den Hauch der Feenzauberei trifft. Hier wachsen viele immergrüne Bäume und Sträucher, doch auch Wildblumen und Laubbäume. Die dichten Ranken und Hecken des Unterholzes schützen die Bäume des Waldes vor Holzschlag und setzen sich gegen Eindringlinge schmerzhaft zur Wehr. Auch von Flusseite her gibt es kein Durchkommen.

Das Wachstum des magischen Waldes ist besonders stark und wuchert oft quer über die Straße, die am Rande des Grauwaldes entlang führt. Je häufiger man Wurzeln und Buschwerk am Straßenrand zurückschneidet, desto schneller wächst es wieder zu, so hat es den Anschein.

Gut verborgen im Grauwald leben die *Warunker Wichtel* in Erdhöhlen. Im Zentrum des Waldes befindet sich ein Portal in die Feenwelt – für die Wichtel die einzige Möglichkeit, mit ihren Verwandten Kontakt zu halten.

DER SCHÄDELTURM

☛ D 85

Inmitten der Radromfälle erhebt sich auf einem Felsen ein verwitterter Turm aus schwarzem Gestein. Seine Wände besitzen keine Mauerfugen, der Stein wurde in einem Stück geformt. Zwei gewaltige Skelettschädel zieren die Seiten des Turmes. Eine Totenfratze blickt auf den Radrom hinaus, die andere den Fluss hinunter, als wollten sie durch ihren furchterregenden Blick Wacht halten.

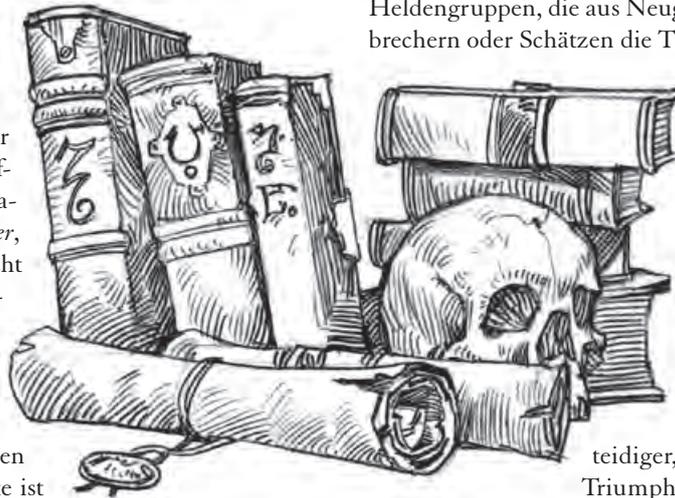
Der Schädelturm steht seit Menschengedenken in den Fluten des Radroms, bis auf Verwitterung und Moosbewuchs zeigt er



keine Anzeichen des Verfalls. Bereits als die Alhanier in den Niederungen des Landes siedelten, fanden sie den Turm verlassen vor. Der Magier und Drachenforscher *Pher Drodont* ließ sich in diesem Turm nieder, Jahrhunderte später nutzte der Nekromant *Karasuk* diesen Ort für seine Studien. Vom Schädel-turm aus gelang ihm die Eroberung weiter Teile Tobriens mit Hilfe eines Untotenheers. Als Zeichen seines Wirkens baumelt auf der Turmkrone noch heute ein Galgen, an dessen Strick ein Rad im Wind schwingt.

Der letzte bekannte Bewohner des Turms war *Rakolus der Schwarze*, ein Borbaradianer. Er fand in dem Gemäuer einige alte Hinterlassenschaften und gründete auf deren Basis den *Kult der Zwei Gesichter*, der sich dem Gleichgewicht zwischen Göttern und Erdämonen verschrieben hatte.

Wer auch immer den Turm errichtete, er tat es mittels Magie, und er band eine machtvolle Magie an diesen Ort. Für Magier und Gelehrte ist der Schädel-turm ein wahrer Wissensquell. Obwohl er äußerlich nicht zu einer Erkundung einlädt, nur schwer zu erreichen und zu betreten ist, finden sich in den Kammern im Innern zahlreiche Geheimnisse – zumeist jene, auf deren Spur sich der Suchende ohnehin gerade befindet. Mit dem Wissen aus dem Schädel-turm gelangten seine Bewohner zu großem Ruhm, wurden mächtig – doch zumeist stürzten sie über ihre Ambitionen. Und so scheint die doppelgesichtige Fratze so manches Geheimnis zu hüten, welches zu entdecken einen hohen Preis fordert.



Stadt werden diese 'Häuser der rastlosen Seelen' gemieden, dadurch kann sich zwielichtiges Gesindel hinter den blinden Fenstern und schiefen Türstürzen ungestört verstecken: Mörder, Knochendiebe, sogar Ghule und lebende Leichname. Es gibt Gefesselte Seelen und Nachtalben. Und angeblich verschleppen noch immer Folterer unachtsame Bürger in diese leerstehenden Häuser, um sich am qualvollen Tod ihrer Opfer zu weiden und die Leichen Nekromanten zu verkaufen. Heldengruppen, die aus Neugier oder auf der Suche nach Verbrechen oder Schätzen die Türschwelle eines solchen Hauses überschreiten, finden sich in einem regelrechten Albtraum wieder.

Die Löwinnen von Zorghan

Als die Rondrianer die Stadt Warunk erstürmten, erschienen drei ätherische Löwinnen unter den Kämpfern und warfen sich gegen die Tore. Dieses geheiligte Zeichen brach den Widerstand der Verteidiger, und als sichtbares Zeichen des Triumphes über die finsternen Nekromanten halten die Löwinnen heutzutage Wacht an den drei Stadttoren Warunks.

Jeder Reisende, der die Unterstadt oder Hochwarunk betreten will, wird von ihrem argwöhnischen Blick getroffen, von dem es heißt, er prüfe die Seele. Dies ist leider nicht mehr als eine Legende, doch Angreifern, die sich der Stadt nähern, stürmen die Löwinnen von Zorgan mutig entgegen, auf dass Verzagen in die Reihen der Gegner gebracht werde.

Geister des Widerstands (*)

Viele Jahre war das *Letzte Banner* der Stachel im fauligen Fleisch der Nekromanten. Doch durch Verrat wurde die Gruppe der Widerständler enttarnt. Die Mitglieder wurden ermordet und oft auf makabre Weise zum Unleben erweckt, zur Mahnung für die noch Lebenden.

Die Anführerin Myriam von Garrel hat ihre Ruhe gefunden, nachdem ihre Mörderin dingfest gemacht werden könnte, doch etliche ihrer Gefährten und Gefolgsleute spuken noch heute in der Stadt umher, oft nur als Wispern aus dunklen Ecken zu vernehmen. 'Die Stimmen' klagen an, sie sprechen die Namen der Denunzianten und Verräter aus, sie fordern Rache und sehnen sich nach Erlösung.

Der Zerstörer

● A 241, 246

Der Söldnerführer *Shinxan* (*1000 BF, 1,93 Schritt, haarlos, gelbe Echsenaugen, verschleiert) wird von einem starken, inneren Drang getrieben, gegen Bestehenden aufzubegehren und es zu zerstören. Für sich selbst hat er ihn in eine Philosophie gekleidet, nach der nichts Bestand hat und etwas Neues erst entstehen kann, wenn das Bestehende restlos ausgemerzt ist. Seine unbändige Wut und sein Misstrauen trieben ihn in die Gefolgschaft verschiedener Söldnerführer, bis er seinen eigenen Haufen um sich scharte, um denen zu dienen, in deren Sold er die größte Verheerung anrichten kann.

KLEINERE GEHEIMNISSE WARUNKS

Der Tempelschatz des Praios (*)

Bei der Erstürmung Warunks waren die Tempel Ziel ausgiebiger Plünderungen. Söldner und Marodeure rissen die Pforten nieder und schändeten die Häuser des Praios und der Rondra. Seit dieser Zeit fehlt vom Tempelgong, zahlreichen Ritualgegenständen sowie der kunstvollen Tapiserie, die das Wirken der Heiligen zeigt, jede Spur.

Hat Xeraan, der Unersättliche, sie geraubt und als Schmuck in sein Goldenes Haus gebracht (siehe Seite 217)? Haben die Plünderer das Tuch zerschnitten und aufgeteilt? Wo befinden sich die Teile der Trophäe? Die Suche und das Auffinden des Tempelschatzes stellt für praiosgefällige Heldengruppen eine würdige Aufgabe dar, die in die Geschehnisse der *Quanions-queste* eingebunden werden kann.

Die Blutkeller Warunks (*)

In den so genannten 'Blutkellern' Warunks folterten die Schergen des untoten Drachen Gefangene, um sie nach langer Pein und Qual in die Reihen des Endlosen Heerwurms aufzunehmen. Viele der heute verlassen Stadthäuser waren Schauplätze dieser Gräueltaten, ihre Wände sogen den Odem der Verzweiflung und der Todesangst ein. Von den Bewohnern der



Vor wenigen Jahren begann eine körperliche Verwandlung, die ihn in immer stärkeren Schüben überfällt: Das Haar fiel ihm aus, seine Augen wandelten sich und manchmal wachsen Schuppen auf seinen Armen. Daher tritt Shinxan meist verschleiert auf. Dies nährt allerlei Gerüchte um ihn, von dem Fluch einer Zaubererin über einen Pakt bis dahin, er wäre der Sohn des Dritten Gezeichneten.

Tatsächlich ist er – wie die maraskanische Priesterin *Viderasab die Kupferne* (☉ 223C) – ein Araz'Zadma und verkörpert den Aspekt der Zerstörung. Noch ist die Seele des wiedergeborenen Echsenpriesters nicht in ihm erwacht und bis mindestens **1040 BF** wird Shinxan seine finale Bestimmung nicht finden.

МЕНДЕНІСЧЕ МЫСТЕРІЕН

DAS GOLDFENE HAUS

☉ A 91, 108

Xeraans ehemaliger Palast ist nicht nur eine Opferstätte Zholvars, sondern auch eine lockende Herausforderung für die besten Diebe Aventuriens, mit der der Herr der Habgier neue Diener in seinen Bann ziehen will.

Der einzige offizielle Zugang ist die große Pforte, die außerhalb der Tage des Tributs durch ein zweiteiliges Schloss und einer Mechanik aus schweren Riegeln und mehreren Stahlstäben verschlossen ist (*Schlösser Knackten* +5 und +15; FORAMEN +2 und +10, 12 bzw. 4 AsP; um das massive Tor zu bewegen, muss eine KK-Probe +30 gelingen, die auf mehrere Personen aufgeteilt werden kann). Die Glasfenster lassen sich nicht öffnen, können aber aufgebrochen werden (KK-Probe +5). Im Erdgeschoss sind sie jedoch besonders schmal (*Akrobatik* +7, für Tiere von maximal Fuchsgröße und *Schlangemenschen* eine einfache GE-Probe), ab einer Höhe von zwei Schritt sind die Fenster größer (keine Probe, allerdings *Klettern* +4, um sie zu erreichen).

Hinter dem Portal befindet sich der prachtvolle Eingangsraum (dessen Gegenstände allerdings von falschem Wert sind), in dem drei *Khidma'kha'bulim* (WdZ 216) wachen.

Zur Unermesslichen Schatzkammer gibt es zwei Zugänge. Einer befindet sich in Xeraans ehemaligen Privatgemächern im obersten Stockwerk, einer in der Eingangshalle. Beide Geheimtüren sind gut getarnt (*Sinnschärfe* +10), durch einen WIDERWILLE geschützt (MU-Probe +12, wenn die MR kleiner als 12 ist) und mit einem verborgenen Mechanismus gesichert (*Schlösser Knackten* +20, FORAMEN +10, 4 AsP). Dahinter können weitere Dämonen auf den Einbrecher warten, die aber durchaus bereit sind, sich auf 'Geschäfte' einzulassen.

Die Unermessliche Schatzkammer

In der Unermesslichen Schatzkammern türmen sich Berge von Gold, Schmucktellern, Münzen aus allen Ländern und Zeiten, Büsten aus Bronze und Marmor, Teppichen, Schnitzereien aus Elfenbein und Mohagoni-Holz, Porzellanvasen aus dem Diamantenen Sultanat, Gemälden mit goldbesetzten Rahmen, geschliffenen Kristallen und dergleichen mehr. Doch sind alle Schätze von Tasfarel verflucht und über sie wacht der dreigehörnte *Balkha'bul* (WdZ 209).

Die Unermessliche Schatzkammer ist nicht weniger als eine große Seelenfalle des Erzdämonen, um gierige Naturen ins Verderben zu locken. Den schier grenzenlosen Reichtum vor Augen soll der Einbrecher zum Seelenpakt verführt werden, doch wer diesen ausschlägt, wird von dem Gehörnten gejagt. Sollte der Dieb auch mit vollen Taschen entkommen, wird er seinen Lebens nicht mehr froh, denn sämtliche Schätze sind *Blutbeflecktes Gold* (WdZ 210).

DER GENIALE STRATEGE

☉ B 97, 101, 123, 244

Helme Haffax weiß, dass seine Zeit auf Dere begrenzt ist und dass er sie bereits über Gebühr verlängert hat: Seine Pakte drohen ihn zu zerreißen, und seinen Körper wird er nicht ewig verjüngen können. Haffax hat fast alles erreicht: Sein Name ist bereits Legende, er hat jene gedemütigt, die ihn schon abgeschrieben hatten und wahrlich – wie Borbarad es ihm versprochen hatte – eine Armee geführt, wie die Welt sie noch nicht gesehen hatte. Doch in ihm nagt der Zweifel, dass er seinen Zenit längst überschritten hat und dass sein Ende sein Lebenswerk entwerten könnte. Mit fast 100 Jahren will sich Haffax selbst ein letztes Denkmal setzen und bereitet akribisch seinen finalen Triumph vor. Auf dieses Ziel konzentriert Haffax seine Energien und konnte daher nach der maraskanischen Revolte auch leichtherzig an das Shikanydad gefallene Gebiete aufgeben, solange er die Kernlande gesichert weiß – bis sie ihren Zweck erfüllt haben.

Das von ihm 1032 BF gestellte Ultimatum von fünf Jahren war eine taktische Finte, um seine Feinde einzuschüchtern und zu prüfen. Er beobachtet seither sehr genau, welche Züge die Kaiserin und ihre Verbündeten unternehmen, und reagiert behutsam. Der schwerste Fehler, den Rohaja machen könnte, wäre, Haffax zu unterschätzen und leichtfertig abzuschreiben – wie es schon einmal geschehen ist.

Ausblick: Die Zukunft des Feldherren und seines Reiches

ab 1036: Auf Maraskan muss die Fürstkomturei weitere Gebietsverluste hinnehmen.

1037 BF: Das Ultimatum an das Mittelreich läuft aus – und der erwartete Angriff bleibt aus. Im gleichen Jahr verstirbt Jasina Melenaar und das Agrimoth-Schwert *Athai-Naq* wird gestohlen. Es geht das Gerücht, Haffax sei angeschlagen. In seinem Reich häufen sich Aufstände, die jedoch von seinen Komturen und Präfekten zurückgeschlagen werden können.

1038 BF: Kaiserin Rohaja beginnt, ihre Gardetruppen zu sammeln sowie ihre Provinzherren und den Horas für eine Offensive zu gewinnen. Im kriegsmüden Mittelreich gehen die Vorbereitungen jedoch nur schleppend voran und werden zudem von Agenten der Fürstkomturei sabotiert. Es ist unklar, ob Haffax' Vertraute oder er selbst hierbei federführend sind. Der Fürstkomtur selbst wird ab Mitte des Jahres nicht mehr öffentlich gesehen, Unruhen häufen sich.

1039 BF: Die Offensive des Mittelreiches beginnt. Während die Kaiserin Schlachten in den Schattenlanden ficht, schlägt Haffax an unerwarteter Stelle zu.



DER SPLITTER DES BELHAR

Schon der Anblick des unterarm-langen, gezackten Splitters flößt dem Betrachter Furcht ein. Das dämonische Artefakt verströmt einen intensiven Blutgeruch und glüht rötlich. In seiner Nähe vermeint man fernen Schlachtenlärm, wahnsinniges Gebrüll und Schmerzensschreie zu hören, und mitunter tropft Blut von der Spitze. Haffax hat den Splitter mit Arkanium und Endurium ummanteln lassen und ihn im Kopf eines arachischen, dornenbespickten Feldherren-Szepters verarbeiten lassen.



Ausblick: Die Zukunft des Splitters

Zwar giert *Belharion Menning* nach dem Splitter und auch *Nakika Bärenfang* sagt man ähnliche Begehrlichkeiten nach, doch wird der Splitter bis mindestens 1039 BF unverändert in Haffax' Besitz bleiben. Allerdings wird er ihn – vor allem nach Jasinas Tod – noch behutsamer einsetzen als in der Vergangenheit.

DAS SCHWARZE SCHWERT 'ATHAI-NAQ'

☉ A 101

Der Griff des schwarzen Anderthalbhänders erinnert an einen verkrüppelten Baum, dessen Wurzeln die Parierstange bilden. Auf der Klinge ist in Zhayad-Glyphen der Name des dämonischen Herrn eingraviert, dem das Schwert geweiht ist: GMT – Agrimoth. Ursprünglich wurde es geschaffen, um dem Befehlshaber der tobrischen Invasion zu dienen, und tatsächlich ging es in der Anfangszeit des Krieges durch eine Reihe von Händen, doch erwies sich kein Träger als geeignet und erfahren genug, der gleichzeitig auch Agrimoth-Paktierer war. So zwang Helme Haffax während seiner Zeit in Ysilien Athai-Naq unter seinen Willen. Dieser Kampf dauert bis heute an, und es ist nicht gewiss, wer ihn schließlich gewinnen wird.

Athai-Naq, das Agrimoth-Schwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
2W6+8	11/4	110	115	1	+1	+1/+1	NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter

Besonderheiten: Das Schwert wirkt *verletzend* gegen alle Elementarwesen des Humus, der Luft, des Erzes und des Feuers sowie gegen Geweihte des Ingerimm und Angrosch. Es dient als *Beschwörungsfokus* für Diener Agrimoths (*Beschwörung-3*, *Beherrschung-3*) und zieht seine Kräfte aus denen seines Trägers, der bei jedem Einsatz 1W6 SP erleidet.

Das Schwert kann nur von einem Agrimoth-Paktierer ohne direkte Gefahr berührt werden, auch versehentliches Berühren verursacht bei allen anderen 3W6 SP. Es ist allerdings möglich, die verfluchte Waffe in dicke Lappen eingewickelt zu handhaben, aber natürlich nicht, dergestalt mit ihr zu kämpfen.

Kontrolle

Mit der Kenntnis des Wahren Namens (mind. 16 ZIP* bei einer Probe+12 auf ANALYS oder OCULUS) kann man auch als Nichtpaktierer versuchen, Athai-Naq zu unterwerfen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+20 nötig, um den unsäglichen Schmerzen (3W6 SP) zu widerstehen, mit denen das Schwert sich gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt. Diese Probe kann und muss nur einmalig abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine *Loyalität* von 10, die bei jedem Einsatz um 1 Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt anzuheben, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+13 nötig, die einmal pro Monat abgelegt werden kann. Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines eigentlich Unbefugten kostet dem Träger 1W6+2 LeP und 1 Punkt Sikaryan.

Ausblick: Die Zukunft des Schwertes

Tatsächlich wird Haffax nicht mehr lange im Besitz des Schwarzen Schwertes bleiben: 1037 BF gelingt es Schergen des Verhüllten Meisters Balphemor von Punin, in dessen Plänen Athai-Naq eine wichtige Rolle spielt, die verfluchte Klinge aus Mendena zu entwenden. Haffax lässt den Dieben nachsetzen, allerdings eher halbherzig; fast könnte man meinen, der Verlust würde für ihn eine Erleichterung darstellen.

In den folgenden Jahren muss Athai-Naq nicht bei Balphemor verbleiben, sondern kann mehrmals den Besitzer wechseln – wenn Balphemor eine Ressource in der Durchführung seiner Pläne hat, ist es Zeit. In dieser Phase kann Athai-Naq frei von Ihnen verwendet werden. Spätestens 1039 BF wird es jedoch letztlich seinen Weg zu Balphemor finden.

WEITERE MYSTERIEN MENDENAS

☉ B 108: **Alfried der Bär**, der früher für Answin von Rabenmund gekämpft hat und im Gefolge des Dämonenmeisters glühender Borbaradianer wurde, hat einen einträglichen Nebenverdienst, indem er als Spitzel für Yasmina von Darbonia arbeitet. (*)

☉ C 108, 110: Das Schicksal von **Mutter Rotgunde** wird von offizieller Seite nicht weiter verfolgt. Ob sie mit ihrer Mission Erfolg hat, ermordet wird, dämonischer Versuchung erliegt oder ihre Aufgabe an Helden weitergibt, liegt in meisterlicher Hand. (*)

☉ D 110: Durch Schlafentzug und Rauschmittel treibt sich **Zurbaran der Rote** in immer höhere Sphären seines Bewusstseins und legt seine Erkenntnisse nieder. Mit seinem Mammutwerk will er den Seher Nostria Thamos übertreffen und ist überzeugt, eine Chronik des Weltenbrandes niederzulegen. Tatsächlich sind seine Gesichter viel näher an der Gegenwart, als er ahnt: Seine *Propheseungen der letzten Tage* sind eine Warnung vor dem drohenden Zusammenbruch der Heptarchien, doch so verquer niedergelegt, dass dies bis jetzt noch niemand erkannt hat.

☉ E 96, 110: **Ruvana Menriseth** zeichnet weniger eine fachliche Reputation aus als ihre bisherige Tätigkeit für den Fürstkomtur: Die hagere Alchimistin gehört zu den Samthandschuhern. Für Haffax hat sie ein genaues Auge auf die angehenden Magier, dass diese nicht der Versuchung eines Dämonenpaktes erliegen. Für seine Pläne braucht Haffax Zauberer mit einem kühlen Kopf, nicht Dämonenknechte, die sich wie beim Tuza-ker Schlachtfest im Wahn selbst niedermachen.



☛ **A 110:** Die Meisterin der Lust **Shaysina al'Khalil** gehört der oronischen Verschwörung hinter dem Schleier an (**Land der Ersten Sonne 178**). Da in ihrem *Haus der prallen Lust* auch viele Offiziere verkehren, hat sie ein Ohr an den Plänen des Fürstkomturs, um die oronische Rache an Haffax vorzubereiten.

ESLAMSBRÜCKER MYSTERIEN

DAS GOLDENE EI

☛ **B 113**

Der goldene Schein des Gebäudes rührt von einem alchymistischen Mittel her, das die Farbe wie Gold glänzen lässt. Die scheinbare Unzerstörbarkeit beruht ebenfalls auf alchymistischer Arbeit.

Im Weinkeller befindet sich ein gut eineinhalb Schritt großes Weinfass, auf dessen linker Seite – schwer zu erkennen – ein kleiner Fuchs abgebildet ist. Drückt man diesen, öffnet sich der Deckel und gibt den Eingang zum einer verborgenen Nische frei. Hier unterhält eine kleine Gemeinschaft dem Fuchs zugewandter Gläubiger einen kleinen Phex-Schrein. Der Wirt des Gasthauses als Oberhaupt wird sich, wenn überhaupt, nur einem Diener des Fuchses zu erkennen geben. Dann bietet er allerdings jede nur mögliche Unterstützung, insbesondere seine Kontakte zu einer Schmutzgerbande, an.

DIE RÄPKE DES SEELENSAMMLERS

☛ **C 116, 117**

Der Knochenrabe Nirraven, Erzfeind Golgaris und Bishdariels, den manche unheilige Quellen 'Sohn Thargunitoths' nennen, während andere behaupten, er hätte sich in heute vergessenen Höhlen am Bosquir den Niederhöllen verschrieben, ist einer der mächtigsten Dämonen, die zur Zeit auf Dere wandeln. Er hat nicht nur Kenntnis über den Wahren Namen des dämonischen Splitters Tijakools, sondern verfolgt mit dem Artefakt ganz eigene Ziele – und diese unterscheiden sich stark von denen der untergegangenen Warunkei. Der Seelensammler führte die überlebenden Warunker Nekromanten in das Pandämonium nach Eslamsbrück, damit diese dort die Mysterien des Splitters erforschen und einen Bann gegen Thargunitoth entwickeln. Nach all den Jahren in der Dritten Sphäre will er wie Rhazzazor die Erzdämonin hintergehen und die Fesseln durchtrennen, die ihn an sie binden. Als unabhängiger Dämon will er sich anschließend den Splitter unterwerfen und sich eine eigene Domäne in der Geisterebene errichten, um von dort aus Bishdariel zu vernichten und die Träume aller Wesen zu beherrschen.



DER SPLITTER

DER THARGUNITOTH

Das dämonische Artefakt hat die Form eines gezackten, schwarzblau pulsierenden Splitters aus undefinierbarem Material von der Länge eines Unterarms. Es stinkt nach Verwesung, bei näherer Untersuchung scheint es, als würden sich in seinem Inneren Totenschädel manifestieren. Der Splitter wirkt nicht nur bei eingehender Betrachtung, als sei er nicht von dieser Welt: Fremdartig und unnatürlich kündigt er von einer Welt jenseits der sechsten Sphäre.



Ausblick: Die Zukunft des Splitters

Der Splitter verbleibt in den nächsten Jahren im Pandämonium und wird, wie es der Wille des Seelensammlers ist, keinen neuen einzelnen Träger haben. Frühestens **1036**, spätestens jedoch **1038 BF** werden sich die Pläne Nirravens und des Nekromantenrates verdichten, zur gleichen Zeit werden der Dieners des Lebens *Leatmon Phraisop der Jüngere* und die Peraine-Kirche aktiv – und mit ihnen die Helden.

GEHEIMNISSE ZWISCHEN DOGVL UND RADROM

TOBRISCHER WIDERSTAND AN DER PIRATENKÜSTE

☛ **D 100**

Nachfolgend finden Sie einige tobrische Widerständler, die Sie in Ihren Abenteuern verwenden können. Mit einem Sternchen (*) versehene Personen werden in weiteren offiziellen Publikationen nicht wieder aufgegriffen.

● *Just der Totengräber* (*990 BF, 1,97, grauer Vollbart) überlebte den Zug der Tausend Oger und zog als Dreizehnjähriger den Menschenfresser hinterher, um ihre Opfer zu bestatten. Mit anderen Entwurzelten schloss er sich später zusammen, um Borbarads Knechte dort anzugreifen, wo sie Schwächen zeigten. Obwohl er nicht übermäßig mit Hesindes Gaben gesegnet ist, hat er sich über die Jahre strategisches Geschick und Ortskenntnis zu eigen gemacht. Zur Puniner Boron-Kirche hält er Abstand, unterhält aber gute Kontakte zu den Al'Anfanern in Mendena. Ohne sein Wissen wurde er persönlich von Boron geweiht.

● *Marlek der Druide*, ein Hüter der Macht, führt eine Handvoll Widerständler in den tobrischen Wäldern an. Als Magiebegabter und naturkundiger Führer kann er eine wertvolle Hilfe sein.

● In Keilerau hat sich *Arnward Wulfenforst* als Tuchhändler niedergelassen, versorgt Widerständler mit Ausrüstung und hält die Verbindungen zwischen den einzelnen Gruppen aufrecht. Sollte er auffliegen, ist der gesamte Widerstand in Gefahr. (*)

● Die Bäuerin *Allaina Blauwald*, die früher auf den Namen Perainhild hörte, wohnt mit ihrer Familie nahe Keilerau. Während ihr Mann glühend den Glauben an Borbarad annahm



und mittlerweile der fürstlichen Vögtin dient, bewahrte sie insgeheim ihren Glauben an Peraine und gibt ihn auch an ihre Kinder weiter. (*)

● Ebenfalls bei Keilerau hütet der Schafhirte *Eberhelm der Hinkende* einen verborgenen Firunhain. Aufgrund seiner Ortskenntnis bietet er sich als Führer an. (*)

DER SCHEPKER DES İRRSİPPS

● A 121

Die Beschwörung des sechsgehörnten Dämons Isyahadin war nicht bloß eine Machtdemonstration Borbarads, um Furcht in die Herzen seiner Feinde zu pflanzen. Die Auslöschung einer ganzen Amazonenburg war für den Dämonenmeister auch ein Experiment. Er ahnte zu dem Zeitpunkt bereits, dass er früher oder später auf den Träger Siebenstreichs treffen würde, und in ihm reifte der Plan, diesem den Dämon Shihayazad entgegenzustellen. Um auf diese Beschwörung vorbereitet zu sein, die vor ihm kein Beschwörer überlebt haben soll, übte er sich an dem schwächeren Isyahadin, ebenfalls ein Tägesherrscher der Namenlosen Tage.

Borbarad band ihn an Burg Löwenstein, auch um eine durch einen übereifrigen Beschwörer verursachte Katastrophe wie in den Magierkriegen zu unterbinden, als Spektabilität Ystaion du Berilis 594 BF mit der Beschwörung zwei Heere, das feindliche und das eigene, in den Irrsinn stürzte.

Da Borbarad entrückt und nicht vernichtet wurde, ist Isyahadin an seine letzte Weisung gebunden. Unter seinen Opfern sucht er diejenigen, die seinen Wahren Namen kennt und die Macht besitzt, ihn zu entfesseln, um ganz Tobrien in den Wahnsinn zu stürzen.

HORT DRACHENBLICK

● B 93

Durch göttlichen Schutz verborgen befindet sich zwischen den Felsnadeln der Tesralschlaufe *Hort Drachenblick*, ein Sanktuarium inmitten der Schattenlande und Refugium der Dracoiner. Bereits die Alhani und vermutlich noch ältere Völker haben an dieser Stelle Hesinde verehrt.

In dem Hort befindet sich die schlangenförmige Statue *Tac'Raah* (alh. 'Krone der Erlöserin'), kunstvoll gefertigt aus dunkelgrünem Speckstein und von feinen Goldadern durchzogen. Die Augen aus Smaragd lassen den Betrachter in ihrem leuchtenden Funkeln versinken und nur wenige können dem Blick widerstehen. Die Alhani stellten sich dem Blick, um sich von Heshinja prüfen zu lassen, und ebenso halten es die Dracoiner mit ihrer Göttin Hesinde.

Von Hort Drachenblick aus führt Erzpraezeptorin *Lea Elida Welfenhaag* ihren Kampf gegen die Schattenlande.



DIE GRABHÜGEL VON SARDOSK (+)

● C 120

Zu alhanischen Zeiten beherbergte *Sard'Husk* (alh. 'Turm der Kälte') den Grabhügel der königlichen Familie, der sich von einem schlichten, zentralen Hügel aus weit in die Erde hinein erstreckt. Bevor die Bosparaner den Ort erobern konnten, wurden die Grabhügel versiegelt – ein Bann, der bis heute anhält und insgeheim von der Hohen Lehrmeisterin Ilsewunde erneuert wird.

DAS GEHEIMNIS VON SASSANDRA

● D 119

Schon die ersten alhanischen Siedler fanden die uralten Befestigungsanlagen an der Mündung des Wels verlassen vor. Die teilweise Entschlüsselung einiger Glyphen auf den Fundamenten der Festung gab ihr den Namen, den sie noch heute trägt: *Sassandra*. Weitere Glyphen warnen vor einem großen Übel, das auf Rulat lauert oder von dort kommen soll.

Tatsächlich stammt *Sassandra* aus den Zeiten der Hochelfen von Isiriell, die den Ort zur Wacht über die Bodenlose Grube von Rulat errichteten. Aus diesem Grund befahl auch Borbarad den Angriff eines *Ma'hay'tam* auf Südwall, um den hochelfischen Bann zu zerschlagen und die Pforte des Grauens auf der Insel zu öffnen. Sollte der Bann erneuert werden, wäre dies ein weiterer Schlag gegen die Blutige See.

DER UNTERGANG VON SALTERSAND (+)

● E 92

Saldersand ist eine typische Geistersiedlung an der Piratenküste. Durch eine dämonische Katastrophe wurden vor über zehn Jahren sämtliche Bewohner ausgelöscht. Seitdem wird der Ort abergläubisch gemieden.

Ursache der Katastrophe war der mittlerweile tote Namenlosen-Priester *Alrigo di Salazar* (**Wenn zwei sich streiten** in der Anthologie **Seelenschatten**), der eine große Dämonenbeschwörung geschickt manipulierte, um die Seelen der Saldersander dem Liegenden Gott zu opfern. Als Abenteuerschauplatz eignet sich Saldersand vor allem für Gruselabenteuer an der nebenverhangenen Piratenküste. Die Helden können zufällig in dem Ort landen, Gerüchten um einen legendären Piratenschatz folgen oder im Auftrag eines Magiers nach der Ursache des Untergangs forschen. Dabei ist Saldersand nicht so verlassen, wie es auf dem ersten Blick den Anschein macht: Die Geister der Verdammten gehen um – und ein Teil der Mächte, die den Ort auslöschten, ist noch nicht gebannt.

DIE GEISTER VON SHAMAHAM

● F 118

Im Ronda 1019 BF erschienen das erste Mal die Geister der drei ermordeten Ronda-Geweihten in den Ruinen des Tempels von Shamaham, um nach Osten gewandt Wacht zu halten. Als das Städtchen am 16. Rahja des selben Jahres von dem borbaradianischen Heerzug unter Lutisana von Perrium überrannt wird, warfen sich ihm die Geister entgegen. Seitdem wurden sie nicht mehr gesichtet, doch bei manch göttertreuer Seele hält sich die Hoffnung, dass sie eines Tages zurückkehren werden, um die Bluttempler aus der Stadt zu vertreiben.



DIE SÜMPFE VON VALDAHON (+)

☛ A 93, 94

Im 8. Jahrhundert vor Bosparans Fall versuchte der Thronräuber *Hamakil* die Macht im Königreich Alhanien an sich zu reißen, scheiterte jedoch bei dem Versuch. Seine Schwester, die damalige Königin, gegen die er aufbegehrte, ließ Milde walten und verbannte ihren Bruder und seine Söhne auf ewig in die Sümpfe. Zur Wacht ließ sie *Walda'Hunk* (alh. 'Festung der Nachkommen') errichten. Als die Bosparaner Alhanien unterwarfen, liefen Hamakils Nachkommen zu den Invasoren über. Bald nahmen sie den Glauben der Besatzer an und verfolgten überlebende Zibiljas und Heshinja-Priesterinnen. In den letzten Jahren haben Nekromanten immer wieder versucht, die *Geister der Nachkommen* zu erwecken, bisher ohne Erfolg. Auch heute noch suchen Agenten des Nekromantenrates heimlich nach dem Körper Hamakils, der auf ewig konserviert in den Sümpfen ruhen soll, um einen neuen König der Toten zu erheben.

Das Schicksal von Lorgolosch

☛ B 95

Seit 1020 BF verteidigen die letzten verbliebenen Brillantzwerge die heimatlichen Stollen von Lorgolosch, halbjährlich unterstützt durch Nachschub der *Gemeinschaft der Freunde Lorgoloschs*, der jedoch nicht immer sein Ziel erreicht (**Angrosch 122**). Jedoch ahnt niemand, dass Bergkönig *Omgrasch Sohn des Orbal* (1,31 Schritt, dunkelbrauner Bart), der seit Jahren an eiternden, nicht verheilenden Wunden krankt, in seiner verzweiferten Lage längst in Agrimoths Arme getrieben wurde. Nicht einmal alle seine Kampfgefährten wissen darum, dass er Borbaradianer, Plünderer und Grolme nur noch deswegen bekämpft, um ein neues, dämonisches Bergkönigreich zu schaffen.

BORBARAD-LOTOS

☛ C 95

Die Abart des *Schwarzen Lotos* (**ZooBotanica 246**) wurde erstmals im ehemaligen Burggarten Warunks entdeckt und aufgrund ihrer rot umrandeten, schwarzen Blütenblätter von eifrigen Anhängern der Borbarad-Kirche bald an der Piratenküste angesiedelt. In den Klöstern des Kultes wird ein regelrechter Anbau der Pflanzen betrieben.

Typ: übernatürliche Pflanze, Giftpflanze
Gebiet: Piratenküste und Burggarten zu Warunk
Verbreitung: Teiche, Seeufer, sumpfige Uferstreifen (jeweils sehr selten)
Bestimmung: +10
Ernte: Ingerimm bis Praios
Grundmenge: 1W6+1 Blüten pro Fundort
Dosis und Wirkung: Eine Blüte liefert etwa ein Karat Blütenstaub. Eingeatmet verursacht dieser 1W3+4 SP und bewirkt eine Senkung von KL und IN um 2 Punkte (Stufe 5; Beginn: 7 KR; Dauer: 1 SR).
Haltbarkeit: 1W6–2 Tage oder bis zum nächsten Windhauch
Preis: 1D pro Karat Blütenstaub
Alchemistische Verwendung: Substitut für Lotoswein (wird bei Zeremonien zu Ehren Borbarads gereicht, verursacht iribaarsche Halluzinationen), Paraphernalium bei Amazeroth-Beschwörungen

MYSTERIEN DER TOBRISCHEM SEE

Weitere Mysterien rund um die Tobrische See finden Sie in der Spielhilfe *Efferds Wogen*.

Charyptoroths Fangarme

☛ D 124, 129

Die ab Seite 123 getroffenen Aussagen zur Blutigen See und der Schwimmenden Heptarchie gelten unverändert für die Jahre 1029 bis mindestens 1035 BF. Es lassen sich hierbei zwei Ebenen unterscheiden: Die schleichende und sich vereinzelt spontan entladende Bedrohung durch die Blutige See als Kulisse, die so weiterhin erhalten bleibt, auch wenn die chaotischen Phänomene rückläufig sind. Und die sehr konkrete Gefahr, die von dem Heptarchen der Meere und seinen Plänen ausgeht, die in den nächsten Jahren immer mehr Gestalt annehmen.



Ausblick: Die Zukunft der Blutigen See

Der nachfolgende Abschnitt enthält Meisterinformationen zum Abenteuer **Bahamuths Ruf**. Wenn Sie dieses noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre absehen.

1031 BF: In den Namenlosen Tagen des Vorjahres und den ersten Monaten schmiedet Paligan seinen *Bund der Urtiefen*, dem jedoch einflussreiche Piraten wie *Dagon Lolonna* und *Vrak* entsagen. Im Rondra versucht er, die Macht von Chawens Thron zu brechen, was jedoch verhindert wird (Anthologie **Strandgut**). Auch ein Versuch, die Dämonenklinge *Yamesh-Aqam* aus Koschgau zu rauben, scheitert. Ende des Jahres erwecken Paligan und der Krakonierfürst *Gul'Yuggor* die Zaubercreatur *Moruu'daal*, in den Legenden als *Zauber-*



könig Morda bekannt, aus den Ruinen des untergegangenen Lahmarias.

ab 1032: Paligan sammelt seine Kräfte. An der Ostküste wird wiederholt die geflügelte Dämonenarche *Hornlibelle* gesichtet. Deren Kommandant, nur als 'Herold der Nachtblauen Tiefen' bekannt, scheint Paligan zu dienen oder zumindest mit ihm verbündet zu sein.

1034 BF: Moruu'dal gelingt der Raub von *Yamesh-Aqam*. Paligan vereint nun alle drei unheiligen Artefakte seiner Herrin auf seine Person.

ab 1035 BF: Nach langer Vorbereitung holt Paligan Mitte des Jahres zum ersten Schlag aus. Die Ereignisse kulminieren im Finale des Abenteurers **Bahamuths Ruf**. Das Finale wird beliebig in den Jahren 1035 bis 1038 BF anzusiedeln sein. In dem Abenteuer wird sich auch der Verbleib des novadischen Frei-
beuters *El Harkir* lüften.

DER SPLITTER DER CHARYPTOROTH

Umspielt von einem blauen Glosen und in alle Richtungen die Schatten und in alle Richtungen die Schatten von zuckenden Tentakeln werfend, brennt sich das Bild des Splitters dem Betrachter ein: scharf, gezackt an den Konturen, fließend im Inneren.

Der Anblick des Splitters berührt den Betrachter mit Tiefenrausch, Tentakelschlagen, Algengestank und Gier.



Ausblick: Die Zukunft des Splitters

Neben dem Splitter der Belkelel ist der Charyptoroth-Splitter eines der ersten Bruchstücke der Dämonenkronen, dessen weiterem Schicksal sich eine kommende Publikation widmen wird. Wie der nebenstehende Ausblick zur Zukunft der Blutigen See skizziert, wird dies **ab 1035 BF** geschehen.

DIE ROTEN WRACKS VON TĪSAL (+)

👁️ A 125

An der Ostküste Tisals sind in den vergangenen Jahren auf einem schmalen Streifen unterhalb der Klippen etliche Schiffe zerschellt, deren Wracks dort zum Teil immer noch liegen und nicht von der Flut zurück ins Meer gezogen wurden. Aufgrund des roten Feuerkrebse, der bei Ebbe millionenfach auf dem schmalen Steinstrand nach Nahrung sucht und als pulsierende Masse Felsen und Wracks bedeckt, spricht man von den "*roten Wracks von Tisal*", die aus der Ferne wirken, als würden sie bluten.

Zu den roten Wracks soll nicht nur eines mit geweihten Rondrakämmen im Rumpf gehören, sondern auch ein Schatzschiff der Fürstkomturei. Bei Ebbe sind die Wracks gut zu erreichen, doch muss sich der Plünderer hierbei der Feuerkrebse erwehren: Es ist fast unmöglich, auf den Krebsen das Gleichgewicht zu halten – und wer hinfällt, der steht nie wieder auf. Tausende Feuerkrebse hüllen ihn ein, kriechen in jede Rüstung und kneifen unablässig zu, bis ihr Opfer aus tausend kleinen Wunden verblutet ist. Wenn die Flut kommt, kehren sie – satt und zufrieden mit den Scheren klickend – in ihre Höhlen zurück.

DIE HÜTERIN DER INSEL

👁️ B 125

Die Hüterin der Insel Tsastrand zeigt sich dem göttergefälligen Besucher als in einem leichten, grünen Kleid gewandete Dryade, die ein grob gestricktes Netz um ihre Hüften geknotet hat. Niemals trägt sie eine Waffe. In einem früheren Leben war sie die Peraine-Geweihte *Perainiane von Bregelsaum*, jüngere Schwester des Warunker Markgrafen Sumudan (siehe Seite 85), die mit ihrer dunklen Zwillingsschwester Xyleste von Xeraan mit der Dämonenarche *Gezeitenspinne* verbunden wurde. Als die Göttin den Ma'hay'tam in ein Heiligtum wandelte, verwandelte sie ihre duldsame Dienerin in die Dryade. Die Hüterin erinnert sich an ihr früheres Leben, sieht sich jedoch als neue Person. Tatsächlich ist sie auch äußerlich, bei aller Ähnlichkeit, nicht mit Perainiane identisch.

Als Hüterin wacht sie über die Insel und verteidigt sie mit den Wundern der Göttin gegen finstere Eindringlinge. Schutzsuchenden spendet sie jedoch Nahrung und Trost.

Von der bösen Steuerfrau Xyleste blieb nicht mehr als Wölbungen im Stamm des Apfelbaumes, die entfernt an ein Gesicht erinnern.





MYSTERIA ET ARCANIA MARASKANS

GEHEIMNISSE DES MARASKANISCHEN GLAUBENS

GESETZMÄßIGKEITEN VON LEBEN UND WIEDERGEBOURT

☉ A 148

In der Tat gibt es Forschungen zu dem *Buch der Anwesenden* und dem *Buch der Abwesenden*, die sich mit der Existenz von Gesetzmäßigkeiten im Zusammenhang von Leben und Tod beschäftigen. Doch sind diese Bemühungen innerhalb der Priesterschaft heftig umstritten. Das Thema ist so heikel, dass die Priester selbst darüber keinerlei Auskünfte geben und sich in verwirrend vieldeutige Erklärungen flüchten.

DER GÜLDEN GEFLÜGELTE UND DIE SÜHNE DES BRUDERLOSEN

☉ B 147

Im Gulden Geflügelten, wie der Bruderlose im Süden Maraskans genannt wird, mischen sich maraskanische Ansichten über den Namenlosen mit archaischen Legenden des frühulamidischen Volkes der Beni Rurech über den goldenen Gottdrachen Pyrdacor, doch ist dieser Ursprung heute vergessen.

Die Maraskaner glauben, dass dem Verstoßenen einmal in einem Menschenleben (auf Maraskan meint dies eine Spanne von zweiunddreißig Jahren) die Gelegenheit für Bewährung eingeräumt werde, nur hat der Bruderlose diese bisher nicht genutzt. Er kann sie während der bekannten fünf Bruderlosen Tage wahrnehmen, allerdings ist das Jahr innerhalb des Zyklus nicht festgelegt, es könnte also jedes Jahr sein.

VIDERASAB, DIE SEHERIN DER VERGANGENEN

☉ C 185, 217, 239, 241

Viderasab die Kupferne (siehe Seite 185), Hohe Schwester des Boraner Tempels, ist die noch nicht erwachte Araz'Zadma des Dienertums (siehe das Abenteuer **Die Wandelbare**). Ihre Seele war in einem früheren Leben Teil eines echsischen Zirkels, der über das Gedächtnis der Welt wachte. Jeder *Seher des Vergangenen* repräsentiert einen der sechs Aspekte der Zivilisation, der auch sein Wesen prägt. Das *Dienertum* steht in Opposition zur *Herrschaft* und ist wie diese ein ordnendes Element, das Struktur in ein chaotisches System aus Individuen bringen will. Viderasab ist sich ihrer Vergangenheit und ihrer Bestimmung noch nicht bewusst, handelt aber bereits entsprechend ihres Aspektes: Sie sehnt sich nach einer feudalen Ordnung und wird so zur Wortführerin der Traditionalisten.

Die Skrechu sucht schon lange nach einem Zugang zum *Ak'Szash*, dem Gedächtnis der Welt, ahnt aber noch nicht, dass sich eine zukünftige Priesterin des Heiligtums im Raschtulswall vor ihrer Nase befindet. Noch sieht sie Viderasab als Werkzeug, um die bisher hinter Milhibethjida geeinte Priesterschaft der Zwillinge zu spalten und nimmt über Dajin von Tuzak leichten Einfluss auf die junge Priesterin, um sie in ihrem eingeschlagenen Weg zu bekräftigen.

Ab **Ende 1037 BF** beginnt sich in Viderasab die Seele des Echsenpriesters zu regen. Was sich zuerst in undeutlichen Visionen äußert, wertet sich zu körperlichen Veränderungen aus, die

jedoch ohne Rhythmus zunehmen und nachlassen: Ihre Haut bedeckt sich mit schuppigem Ausschlag, Haare fallen ihr aus, die Augen formen sich zu denen einer Echse, sie wird kälteempfindlich oder manche Nahrung wird für sie ungenießbar. Viderasab fürchtet zuerst eine Krankheit, dann einen Fluch. Aus Furcht, ihr Werk – die Bewahrung des Königreiches – nicht fortsetzen zu können und für ihre politischen Gegner angreifbar zu sein, verbirgt sie ihre Anfälle. Sie werden jedoch *Frumold aus Sinoda* und später Dajin von Tuzak (und damit der Skrechu) auffallen. Während Frumold auf seine Art und eigener Faust versucht, die Leiden seiner Bruderschwester zu lindern, versucht die Skrechu, den Geist des Echsenpriesters zu verführen.

Viderasabs Schicksal wird sich **1040 BF** erfüllen. Dann wird sich zeigen, ob sie der Skrechu verfällt oder ihren Geist mit dem Echsenpriester verschmelzen kann, um ihr Erbe als Priesterin des Weltgedächtnisses im Raschtulswall anzutreten.

DIE ZABORONITEN

☉ D 149, 157, 226, 233

Das Schreckgespenst der Zaboroniten verbreitete für fast ein Jahrhundert Furcht. Diese kleine, radikale Sekte vertrat die These, dass die Schönheit der Welt wandelbar ist und so vermehrt oder vermindert werden kann. In dem Bestreben, der Verminderung der Schönheit der Welt entgegenzuwirken, ermordeten sie jeden, der in ihren Augen zur Minderung beitrug. Die Sekte tötete dabei nicht nur ihrer Opfer, sondern den gesamten Haushalt inklusive Tiere, um anschließend die Leichen mit Müll und Unrat zu bedecken. Mitunter bedienten sie sich eines Mittels, das als 'Tod ohne erkennbare Ursache' berüchtigt wurde – vermutlich ein Gift.

Um 760 BF, in den Anfangsjahren des Königreiches, endete das Morden fast schlagartig. Seit der öffentlichen Ächtung der Haffajas durch die Priesterschaft mehren sich in den letzten Jahren jedoch Vorfälle, die deutlich die Handschrift der Zaboroniten tragen.

»Vielleicht hatte Zaboron trotz seiner Irrtümer recht. Doch da Rur seiner Dienerin befahl, uns Einsicht, Wahl und Entscheidung zu schenken, meiden wir seinen Weg.«

—Xanderan, Hoher Bruder von Tuzak, 992 BF

DIE SEKTE DER GARASABAYAD BARMHERZIGKEIT

☉ E 149, 162

Die kleine Sekte, der nur ein Kloster angehört, gründet ihre Philosophie auf die Lehre der Priesterin *Garasab Guleden*, einer geheimen Priesterin des Namenlosen. Ihre Schriften beschreiben Wege, die Macht des größten Frevlers zu mehren, verborgen hinter dem ehrbaren Gedanken, das Böse auf einem versöhnlichen Weg zu besiegen.

1030 BF versuchten die Hohen Schwestern mithilfe eines asalothischen Artefakts, einen Herold des Gulden Geflügelten zu schaffen, was jedoch durch Heldenhand verhindert wurde (nachzuspielen im Abenteuer **Goldene Flügel**). Da nur die Hohen Schwestern von dem verderblichen Kern wussten, besteht die Sekte weiterhin unter der Führung der Hohen Schwestern *Viderajida* (*1011 BF, hellbraunes Kraushaar, zier-



liche Stupsnase) und *Aldifriedjianyscha* (*1000 BF, halbseitig gelähmtes Gesicht, ehemalige Söldnerin, die im Priesterdienst Frieden sucht). Gerade Viderajida will die *Garasabayad Barmherzigkeit* in eine neue Zeit führen, denn an die Möglichkeit der Gnade und des friedlichen Weges glaubt sie nach wie vor. Allerdings hat der Bruderlose schon sein Augenmerk auf die junge Priesterin gerichtet, und die Zukunft wird zeigen, ob sie sich nicht auf dunklen Pfaden verirrt.

LEGENDEN UND SAGENWOBEPES

DIE VERFLUCHTEN HONINGER

☉ A 158

Unter den zahllosen Wanderbühnen Maraskans soll es eine geben, die Tod und Verderben über ihr Publikum bringt. Es geht die Legende, dass einst eine Theatertruppe von priesterkaiserlichen Schergen zu Tode gequält wurde, worauf Schwester Hesinde beschloss, dass die Peiniger fortan und bis der Weltendiskus sein Ziel erreicht hat, den Platz der Getöteten einzunehmen hätten. Wer immer einer Aufführung der *Verfluchten Honinger* beiwohne, werde leibhaftig in die blutrünstige Geschichte des Theaterstückes versetzt. (Andere Versionen der Legenden nennen den Bruderlosen als Urheber des Fluchs, der den ruhelosen Seelen die Wiedergeburt verwehrt. Die verstorbene Tuzaker Spektabilität Jandon Bluugh schrieb das Treiben dem Erzdämonen Iribaar zu.)

Den Verfluchten Honingern können die Helden in dem Abenteuer *Jenseits des Lichts* begegnen.

DAS THEATER DES UNHEILS (+)

☉ B 157

»Da wir Teil der Schöpfung sind, tragen wir die Weltenwahrheit in uns selbst.«

—Anislaßjida von Yerschoggyn, Philosophin, um 630 BF

Die Priesterin Anislaßjida beschäftigte sich mit der Entschlüsselung und Deutung der Heiligen Rollen, bis sie im Alter von etwa 40 Jahren ihr Amt niederlegte, um zehn Jahre später an der Spitze einer Theatertruppe nach Jergan zurückzukehren. In dem von ihr entwickelten Anislaßjida'schen Theater führte die Truppe nie gesehene Stücke auf, in denen nicht mehr gesprochen, sondern nur Laute ausgestoßen wurden. Auch Bewegungen wurden nur noch angedeutet. Bei den Zuschauern lösten die Darbietungen heftigste Gefühlsregungen aus.

Im Praios 642 BF kam es zu dem Vorfall, dass während einer Aufführung des gesamte, 40 Köpfe zählende Publikum spurlos verschwand und nie wieder aufgefunden wurde. Die Theatertruppe trat daraufhin aus Furcht die Flucht an, wurde im Laufe der folgenden drei Monate aber ausnahmslos von zaboronischen Meuchlern niedergemacht.

Über die Ursache des Vorfalles gibt es verschiedene Theorien: Einige vermuten, die Darsteller hätten unabsichtlich eine Art Blutmagie gewirkt und ihr Publikum in den Äthrajin entrückt, andere sprechen von intuitiver Freizauberei. Wieder andere behaupten, Anislaßjida habe die Ursprache gefunden, die allen sprachbegabten Wesen verständlich ist. Als mehrere Gelehrte, die sich mit diesen Theorien beschäftigten, ebenfalls vor die Schwester traten, wurde ihnen nicht weiter nachgegangen.

Was aus Anislaßjidas Aufzeichnungen und dem Textbuch des letzten Stückes wurde, ist unbekannt. Sie können von den Zaboroniten vernichtet worden sein oder immer noch irgendwo verborgen schlummern.

DER SCHMETTERLINGSMANN

☉ C 200

»Wolfhart wandte sich um, ging zum Fenster, sah hinaus auf das undurchdringliche Blätterdach des Urwalds. Schlug plötzlich wie ein Irrer um sich. Dachte schon, ein Viehzeug habe ihn gebissen – gibt hier mehr Viehzeug als Sand am Meer! War aber nicht so, kein giftiges Krabbeltier, sondern nur ein harmloser Schmetterling. Wolfhart sagte mit todbleichem Gesicht zu mir: "Er ist immer noch da! Irgendwo dort draußen lauert er!"«

—Rondirai Gösselbögen, Agentin der KGIA, Tagebucheintrag vom 20. Peraine 1018 BF

Eines der geheimnisvollsten Wesen der Insel ist als 'der Schmetterlingsmann' bekannt, eine furchtbare Sagengestalt, die Unheil bringen soll und selbst bei abgebrühten Frauen und Männern eine irrationale Angst vor Faltern hervorruft. Die wenige Male, bei denen Zeugen seines Auftretens von ihm berichten konnten, bildete ein bunter Schwarm Schmetterlinge den Körper eines Menschen und sprach mit wisperrnder, tausendfacher Stimme.





Manchen gilt das Schwarmwesen als ein Marschall oder Phänomen des Heerbanns der Friedlichen Schwestern, doch taucht er in der maraskanischen Sagenwelt schon weitaus länger auf. Welche Pläne der Schmetterlingsmann verfolgt – und ob er überhaupt welche hegt – ist nicht bekannt. Jedoch griff er wiederholt in das Leben von König Dajin VII. dem Frommen ein – und scheint auch an Milhibethjida der Kindlichen ein gesteigertes Interesse zu haben.

»Es ist geschlüpft, wie wir vor langem sahen. Kein Schaden drohe ihm heute. Wir haben uns entschieden! Zieh weiter, Larve!«
—der Schmetterlingsmann zu Milhibethjida, 1021 BF

DER BAUM DES LEBENS

☉ A 168, 198

In einem Gebirgstal im Süden der Maraskankette existiert ein gemiedener Ort, der als 'Tal der Zurückgebliebenen' bekannt ist. In ihm sammeln sich die verzweifelten Seelen Verstorbener, denen die Wiedergeburt verwehrt ist.

Sie alle werden angezogen von einem gewaltigen Lebensbaum in der Mitte des Tals: dem *Lebensbaumkönig*, der erste seiner Art und ein tatsächlicher Pflanzenkönig (*ZooBotanica* 15). Seine Zapfen heilen alle Wunden, Krankheiten und Vergiftungen, können sogar kürzlich Verstorbene ins Leben zurückholen, und seine Saat lässt dämonische Pervertierungen weichen. Allerdings gibt er seine Gabe nur mit Sorgfalt weiter, an jene, die den Kreislauf von Leben und Tod verinnerlicht haben und respektieren. Der Lebensbaumkönig spielt eine Rolle in dem Abenteuer *Der Baum und das Mädchen* in der Anthologie *Märchenwälder, Zauberflüsse*.

ASPYRDAGG, DIE DRACHENWAFFE

Eine recht ungewöhnliche Waffe ist der Aspyrdagg, ein übergroßer, durch eine Gemeinschaft von Stangenträgern hochbeschleunigter Diskus. Diese uralte Waffe wurde vor fast zwanzig Jahren aus den Heiligen Rollen rekonstruiert und besitzt, aus Eisenholz gefertigt, mauerbrechende Wirkung. Die auch als 'Drachenwaffe' bezeichneten singenden Schleuderscheiben kamen zuletzt bei der Eroberung Sinodas zur Anwendung, und ihr Einsatz unterliegt strengen Geboten seitens der Tetrarchen und der Priesterschaft.

Feine, nach der Überlieferung eingelassene Löcher und Kanäle lassen die beschleunigten Scheiben singen. Ein Festumer Magier vermutete, dass so Sphärenklänge entstehen, die den Aspyrdagg zusammen mit den überlieferten Mustern zu einer magischen Waffe werden lassen. Tatsächlich lassen sich mit ihr, wie bei der Eroberung Sinodas bewiesen, Dämonen vernichten.

Der Name deutet nicht nur auf ein enormes Alter der Waffengattung, sondern auch auf den Gottdrachen Pyrdacor hin. Schon manche Gelehrte haben sich gefragt, ob diese Waffe in grauer Vorzeit erstmals gegen Pyrdacors Diener zum Einsatz kam.

DER SPEER DES BUSKURS (+)

Vor einigen Jahren barg *Frumold aus Sinoda* mit einigen Gefährten einen legendären Speer, den einst ein Buskur Rurechs während der Wanderung seines Volkes führte (siehe *Die Überlegenen* in *Bienenschwarm & Diskusflug*). Frumold brachte den urtulamidischen Speer, dem die Zeit nichts anzuhaben scheint, in den Tempel von Sinoda, wo er seitdem dem Shí-

kanydad wichtige Dienste erweist: Denn ihm wohnt eine karmale Kraft inne, die jeglichen wimmelnden und krabbelnden Schrecken von seinem Träger fernhält – eine wichtige Eigenschaft im maraskanischen Dschungel, gerade angesichts des Heerbanns der Friedlichen Schwestern.

Zwar wird der Speer auch weiterhin von der Priesterschaft gehütet werden, aber es ist denkbar, dass er im Rahmen eines Auftrages den Helden überantwortet wird.



DIE TIERKÖNIGE MARASKANS

☉ B 200

Auf Maraskan sind drei Tierkönige bekannt, obwohl die Vermutung nahe liegt, dass sich im Dschungel noch weitere verbergen. Der berühmteste Tierkönig ist *der Maran*, auch 'die Rote Plage' oder 'der Unsäglich Vogel' genannt. Seine Lieblingsbeschäftigung scheint darin zu bestehen, seine Mitgeschöpfe zu beleidigen.

Marane glauben seit jeher, Herrscher des Himmels über Maraskan zu sein und *der Maran* ist ein besonders stattliches Exemplar seiner Gattung – in Erscheinung wie Arroganz. In Jahrtausenden hat er gelernt, wie man andere Wesen am Treffendsten demütigt. Der Umstand, dass er noch am Leben ist, zeigt, dass er weiß, wann es brenzlich wird. Eher in Nebensätzen lässt er beiläufig durchschimmern, dass er nicht nur ein unsägliches Plagegeist ist, sondern auch über das Wissen eines alten Drachen verfügt (das er aber nur bruchstückhaft und für den Preis der völligen Aufgabe jeglicher Selbstachtung weitergibt).



Schon die Echten verehrten den *H'Ranga'Konzra*, den die Menschen *Haran-ga-Cumradjin* nennen: den Tierkönig der Harnischträger. Im Gespräch mit ihm muss man viel Geduld besitzen, da sich ein solches über Tage ziehen kann; der Tierkönig nimmt sich viel Zeit, um über die Welt nachzudenken. Er verfügt über ein beachtliches Wissen, hat jedoch eine stark philosophische Neigung, die um existenzielle Fragen kreist. Er beherrscht zudem eine ertümliche Form der Magie, die der Freizauberei ähnlich ist, und kommuniziert über eine allen verständliche Gedankensprache.

Im südlichen Gebirge soll sich die Maraskenkönigin *Nansijd* aufhalten, ein angeblich intelligentes Untier mit einer Leibesgröße von sechseinhalb Schritt (Beine nicht mitgerechnet), dessen Zorn und Gift sich gegen die Scheußlichkeiten des Bannlandes richten.

GEHEIMNISSE DES SHĪKANYPDADS

DAS GEHEIMNIS DER KĪNDLICHEP

☉ A 139, 167

In der Tat besitzt Milhibethjida Erinnerungen an ein früheres Leben – und sie weiß ganz genau, wer sie gewesen ist: Niemand Geringeres als der legendäre König Dajin VII. der Fromme. Wie vor 200 Jahren übernimmt sie abermals die Führung ihres Volkes, dieses Mal jedoch nicht als Herrscherin: So wie sie selbst durch ihren Tod den König überwunden hat, sieht sie die Zeit gekommen, dass die Maraskaner das Königtum abstreifen. Auch aus diesem Grund ist sie die treibende Kraft hinter den Alabasternen.

Milhibethjida ist eine der wenigen Personen, die von der Skrechu wissen, weswegen die Heptarchin sich bemüht, ihre Widersacherin auszuschalten (☉ 238 A). 1035 BF gelingt dies teilweise: Nach einem missglückten Attentat wird Milhibethjida angehalten, ihrer Pflicht nachzukommen und in ihrem Tempel in Asboran zu bleiben. In den folgenden Jahren kann sie nur durch Vertraute und Helden Einfluss auf die Geschehnisse Maraskans nehmen. Erst 1038 BF wird sie als Hohe Schwester von Sinoda auf die Insel zurückkehren.

Milhibethjida hat eine Schwäche: ihren verleugneten Sohn Valoran (☉ 227 B).

ASBORAN

☉ B 164

»Die Beni Rurech waren ein Ferkinastamm, der irgendwo aus dem Raschtulswall kam. Mich würde nicht wundern, wenn dieser Ort ihre ursprüngliche Heimat war, von der sie aufbrachen und zu der die Erwählten zurückkehren werden.«

—Milhibethjida die Kindliche, 1017 BF

Durch die Wiederentdeckung der Heiligen Rollen der Beni Rurech im Jahr 1014 BF erfuhr die Priesterschaft frühzeitig von der Rückkehr des *Dharzjinion* (*Borbarad*) sowie von einer Zuflucht, die nur von der Priesterschaft und den 'Ungeschlagenen' (ein Beinamen der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas) gemeinsam gegründet werden könne. 1016 BF zogen 16 Kundschafter aus den Reihen der Priesterschaft aus, um diesen geheimen heiligen Ort – As'Boran – zu finden. Doch die Verheißung eines solch sagenhaften Ortes rief auch andere Mächte auf den Plan: Die Bemühungen der Sekte der Zabo-

roniten und der Hand Borons konnten nur mit Mühe von der Bruderschaft zunichte gemacht werden.

Im Boron 1017 BF zogen 32 Priester und 32 *Krieger Tsas* (der Teil der Bruderschaft, der fortan Asborans Sicherheit gewährleisten sollte) und 2.000 ausgesuchte Maraskaner im *Exodus der 2.000* nach Aranien und verschwanden ohne Spur im Raschtulswall, wo sie Asboran gründeten.

Es ist für Fremde unmöglich, Asboran ohne Führung zu finden. Für all jene, die nicht zu den *Wissenden* gehören, kann Asboran als entrückter Ort gelten. Die schützende Wirkung ist mit der eines WIDERWILLE UNGEMACH vergleichbar, ohne dass Antimagie hier etwas bewirken könnte.

AL'ANFA S RÄPKE

☉ C 166

Die Hand Borons pflegt intensiven Kontakt mit den Exilmaraskanern in Al'Anfa, bei denen Hoffnungen bei der Befreiung Maraskans geschürt werden. Langfristiges Ziel ist in der Tat die Befreiung der Insel – und die Installation eines Mirhamionettenkönigs, um die Annektion vorzubereiten, damit Al'Anfa zur unumstrittenen Herrscherin des Perlenmeers und des Südmeers wird. Tatsächlich fiel die Hilfe bis 1032 BF eher spärlich aus beziehungsweise wurde nur bei Gegenleistungen in Form der Herstellung von Kontakten und dem Einschleusen al'anfanischer Mittelsleute in Maraskan gewährt. Die Lage vor Ort wurde als "schwierig" eingeschätzt. Doch seit sich insbesondere in Boran eine neue Königsbewegung etabliert, bemüht man sich großzügig um die Gunst der Sira Boranak, um den Tetrarchen Dajin und seine Adoptivtochter Rurijida.

Die Präsenz der Hand Borons auf Maraskan ist Milhibethjida der Kindlichen bekannt. Ohne dass man über die Absichten der Meuchler Näheres wüsste, werden sie zu Recht als Gefahr für das Shikanydad eingestuft, so dass man ihrer habhaft zu werden versucht. Tetrarch Dajin zeigt sich den Al'Anfanern gegenüber öffentlich ablehnend, knüpft aber insgeheim Kontakte.

DER BAUM VON SCHOGGYN (+)

☉ D 163

»Einst wuchs dort ein Baum, wie man keinen anderen je sah. Seine Wurzeln zogen Wasser aus dem, was war, und sein Laub berührte das, was sein wird. Man hielt ihn für ein weiteres süßes Geschenk Rurs und erbaute dort das Dorf Schoggy. Aber er war ein Einzelstück, also berührte er das Gleichgewicht der Welt und brachte Unglück. Schoggy existiert nicht mehr. Ich werde Euch nicht mehr darüber sagen, denn viel Leid trug sich dort zu, damals vor vierhundert Jahren.«

—Milhibethjida die Kindliche, 1011 BF

Der Ort Schoggy, fünf Tage von Tuzak entfernt, gilt als verflucht seit alters her. Es heißt, es habe dort einen Baum gegeben, dessen Wurzeln bis in die Vergangenheit und dessen Blätter bis in die Zukunft reichten. Seit 400 Jahren wohnt niemand mehr in dem Dorf an den Hängen des Amdeggy. Die Einwohner gründeten neue Dörfer, Tarschoggy, Yerschoggy und andere. Der Baum existiert nicht mehr, der Chimärologe *Gaftijian von Yerschoggy* baute aus seinem Holz ein Haus. Aber die Schöslinge des Schoggybaums haben die Eigenschaften, Dämonen festzuhalten, die sich als hilflose Wesen tarnen, um Wanderer davon zu überzeugen, sie zu befreien.



DIE BRUDERSCHAFT VOM ZWEITEN FINGER TSAS

☞ A 149

»Wo ist unser Platz in der Welt? – Wenn Rur keine Parde oder Marasken gewollt hätte, so hätte er auch keine geschaffen.«
—Selbstverständnis der Bruderschaft

»Wir sind keine Sekte mehr, wir sind vernünftige Leute, wir preisen Rur, achten seine Diener und seine Geschöpfe und führen sorgfältig aus, wofür man uns bezahlt.«
—Endijian von Tuzak, heute Zweiter Finger der Krieger Tsas in Asboran, 1015 BF

»Wir töten, weil wir bezahlt wurden, und nicht, weil jemand seinen Tod verdient hätte. Niemand verdient seinen Tod, denn der Tod ist kein Verdienst, sondern Bruder Borons Entscheidung. [...] Die übliche Verfahrensweise besteht darin, dass der Auftraggeber an die Bruderschaft herantritt. Heißt der Zweite Finger sein Anliegen gut, so bestimmt er einen von uns, sich der Sache anzunehmen, worauf der oder die Erwählte für einen stillen oder spektakulären Tod des Opfers sorgt. Bei der Erledigung unserer Arbeit kommen wir meist den Wünschen des Auftraggebers nach – aber nicht immer. Schließlich sind wir keine Unmenschen.«
—Scheijian von Tarschoggyn, achtbares Mitglied der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 1017 BF

»Mein Name ist Alrysha, achtbares Mitglied der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas. Die Bruderschaft erbittet eine Gefälligkeit von Dir.«
—eine nicht auszuslagende Bitte

»Begegne der Schwester!«
—Ritueller Todesgruß eines achtbaren Mitglieds

Die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas – der übrigens auch Schwestern angehören – ist aus einem 20-jährigen, schonungslosen Kampf innerhalb der Sekte der Zaboroniten (☞ 223 D) hervorgegangen. Die Bruderschaft sieht sich nicht als Gemeinschaft wahllos tötender Mörder. In nie vergessener Abgrenzung zu den Zaboroniten stehen Präzision und Sorgfalt an oberster Stelle: Die Zahl der Opfer soll möglichst klein gehalten, niemandem soll unnötigerweise „zur Wiedergeburt verholfen“ werden. Und anders als die Zaboroniten, deren Schlächter beispielsweise stets nur als Duo agierten, lässt sich die Bruderschaft nicht in bemerkenswerter Weise von maraskanischer Zahlenmystik leiten.

Gegen die Belange des Benisabayads zu handeln, käme der Bruderschaft nicht in den Sinn. Davon abgesehen ist es ihr völlig gleichgültig, wer Maraskan regiert. Wie sehr sich die Bruderschaft als Staat im Staate begreift, zeigt sich im Verhältnis zu ihren Klienten: Niemand *beauftragt* die Meuchler Maraskans, sondern man *bittet* sie um ihre Hilfe, die dann entweder huldvoll gewährt oder abgeschlagen wird. Viel Mitspracherecht bei der Ausführung des Mordes haben 'Auftraggeber' trotz des mitunter sehr hohen Preises nicht. Sie können eine Frist benennen, oder ob der Tod des Opfers als natürlich erscheinen soll oder nicht. Im Gegenzug erwartet die Bruderschaft von den Maraskanern, dass sie ihr zu Willen sind, wann immer sie etwas einfordert. Die Bruderschaft ist in unabhängig voneinander agierenden Sippen aufgeteilt, so genannte *Äste*. An der Spitze eines Astes

steht jeweils der *Zweite Finger*, vergleichbar einem Haran oder einer Harani. Ihm stehen Wezyradim zur Seite. Diese sind auch die einzigen, die den Zweiten Finger im Alltag der Bruderschaft zu Gesicht bekommen. Darunter stehen schon die Meuchler selbst. Jedes Mitglied der Bruderschaft ist ein *achtbares Mitglied*. Mitglied wird man nur, indem man in Jugendjahren die schwierige Ausbildung zum Meuchler durchläuft – und auf Lebenszeit.

Beziehungen

In der **Komturei** wird die Bruderschaft zu einem zeitweilig prekären Versteckspiel gezwungen. Da zudem die **Hand Borons** vor Ort versucht, den Einfluss Al'Anfas auf Maraskan zu mehren, ist die Bruderschaft ständig auf der Suche nach deren Agenten, um sie ausschalten zu können – und umgekehrt. Die **Priesterschaft** duldet die Bruderschaft nicht nur, sie weiß aus Erfahrung, dass sie in ihr eine Verbündete hat. Interessanterweise akzeptiert auch die **Bevölkerung** sie als „*notwendiges Übel*“ und bringt der Bruderschaft entsprechenden Respekt entgegen. Der **Mythos** der Allgegenwart und Unschlagbarkeit, den sie gezielt aufgebaut hat, schützt sie vor Verfolgung, hält Konkurrenz unten, öffnet Türen. Aber natürlich ist der Mythos eine Mär, heute mehr noch als vor Borbarads Rückkehr, seit der die Bruderschaft viele Todesfälle in den eigenen Reihen zu beklagen hatte.

Die Bruderschaft im Spiel

Mitglieder der Bruderschaft bedienen sich gelegentlich geeigneter Personen, zum Beispiel einer Heldengruppe. Handelt es sich bei den Helden um Maraskaner, wird ein achtbares Mitglied den Helden im Namen der Bruderschaft eindringlich um einen Gefallen bitten. Sind die Helden *Fremdijis*, so nähert man sich ihnen vorsichtiger und wahrscheinlich ohne die eigene Identität zu offenbaren, wird die Helden allerdings auch eher als nützliche Idioten und ersetzbare Personen erachten. Bei Geschäften mit der Bruderschaft tun die Helden in jedem Fall gut daran, eine Vorstellung der Tragweite ihrer Handlungen zu haben: Denn bei Entscheidungen der Helden, die der Bruderschaft gefährlich werden könnten, wird diese Lösungen wählen, die den Helden nicht gefallen dürften.

GEHEIMNISSE DER STADT SİPODA

DAS GEHEIMNIS UM VALORAN VON SİPODA

☞ B 167, 172, 226

Valoran ist das gemeinsame Kind Milhibethjidas der Kindlichen und Prinz Ingvation Kasparbalds von Nostria. Als sein Vater im frühen 1027 BF in die notleidende nostrische Heimat reiste – er gilt seither als Opfer der dort grassierenden Blauen Keuche –, wusste er noch nichts von seinem Vaterglück. Die Priesterin gab den Knaben 1029 BF in die Hände Haran Reojians, um ihm ein Leben abseits der Abgeschiedenheit Asborans zu ermöglichen. Aus Angst um Valoran hat sie dafür Sorge getragen, dass seine Identität ungeklärt bleibt und er als Waisenkind aus Asboran gilt. Außerhalb der geheimen Stadt wissen nur Haran Reojian, der Gelehrte Asanderan und Viderasab die Kupferne um die wahre Herkunft Valorans, der seinerseits nicht weiß, wer seine leiblichen Eltern sind.



Rayo ist ein einzelgängerischer Einbrecher und nur mit deutlichen Abstrichen ein Organisator und Anführer, ein Umstand, der seinen großspurigen Plänen schon immer im Wege stand. Zudem lässt ihn seine Goldgier gelegentlich Dinge tun, die er später bereut. Er muss seit Erreichen des Fünften Kreises der Verdammnis mehrmals im Jahr Tasfarelel ein Seelenopfer bringen, um nicht vom Erzdämon geholt zu werden. Und er frisst täglich Goldstaub, um vor dem schleichenden Verfall gefeit zu sein.

Kurzcharakteristik: brillanter Einbrecher, meisterlicher Intrigant und Betrüger

Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 16, GE 18; Gefahreninstinkt 12, Zwergennase 16; Goldgier 14

Wichtige Talente: Dolche 19, Gassenwissen 13, Klettern 16, Körperbeherrschung 19, Menschenkenntnis 12, Schleichen 17, Schwimmen 14, Überreden (Lügen) 10 (12), Überzeugen 12

Wichtige Zauber: Brenne 8, Eigene Ängste 15, Erinnerung 14, Hartes schmelze 9, Herzschlag 10, Höllenpein 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (17), Binden, Dschungelkundig, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Ortskenntnis (Brabak, Tuzak), Schnellziehen, Standfest, Todesstoß

Schwarze Gaben: Alterslosigkeit, Blutzauberei, Borbaradianismus, Gier erzeugen, Pech wünschen, Seelenopfer, Zholvars Warnung

Ausblick: Rayos Zukunft

In der exponierten Stellung, die Grinjian der Schmuggler als Hafens-Wezyrad einnimmt, kommen ihm die wesensveränderten Folgen seines fortgeschrittenen Paktes mit Tasfarelel immer wieder in die Quere, so dass er mehrmals kurz vor einer Enttarnung steht. Eventuell können ihm die Helden das Amt des Hafens-Wezyrads sogar zeitweilig streitig machen. Sein Ziel, der Herr des Verbrechens zu werden und andere Parteien in der Hand zu haben, wird er nicht erreichen und seinen Fokus zunehmend auf die Freibeuterambitionen legen. Da der Aufbau einer Tuzaker Kriegsflotte diesen Plänen entgegensteht, muss die nach dem Tuzaker Schlachtfest wieder instandgesetzte Werft zahlreiche Rückschläge hinnehmen.



DER TUZAKER AST DER BRUDERSCHAFT VOM ZWEITEN FINGER TSAS

☉ A 174

Der Tuzaker Ast der Bruderschaft durchlebt seit der Machtübernahme Kolonel Orsijns eine Phase der Passivität. Zu sehr ist die Bevölkerung mit dem Verhindern einer allgemeinen Not beschäftigt. Die Bruderschaft ließe sich gegen gutes Geld auf eine Schlüsselfigur der Präfektur Tuzak ansetzen oder gut nutzen, um sichere Kontakte in die Fürstkomturei herzustellen. Die Bruderschaft kontrolliert einen Geheimgang im Norden der Stadt. Der hatte ursprünglich bis zum Palast geführt, bis König Dajin II. ihn hatte zumauern lassen. Außerhalb der Stadt endet der Gang in einer Krypta auf dem Garethischen Anger.

Ab 1036 BF, wenn sich die Fronten zwischen den Befürwortern und Gegnern der Königsidee verhärtet haben, werden in Tuzak wieder vermehrt Todesfälle auf ihr Konto gehen.

DIE HAND BORONS IN TUZAK (+)

☉ B 175

Bruder Carleon, der persönliche Boron-Geweihte der Kontoristin, ist ein Agent der Hand Borons. Er soll Berichte über die Kontoristin anfertigen, vor Ort ein Informationsnetz errichten und den Tuzaker Ast der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas eliminieren. Er verfügt über zwei Agenten und bleibt selbst nach Möglichkeit im Hintergrund.

DAS ANSIPPEN DER TUZAKER HOCHGESCHWISTER

☉ C 181

In ihren Großen Preisungen vermitteln Zajida und Zadisab der Bevölkerung zwar klar ihre Ablehnung von Tempeln der Zwölfgötter und mehr noch der Königsidee. Aber niemand ahnt, wie weit die beiden dafür gehen würden. Die Zwillinge erachten das Töten Andersdenkender als legitimes Mittel und werden **ab 1036 BF** mehrfach die Dienste der *Bruderschaft* in Anspruch nehmen.

DER KLOTZ

☉ D 180

Wie in früheren Tagen meiden die Tuzaker die Festung und ihre Umgebung wieder, da seit der Katastrophe 1031 BF mehrere Personen von dort nicht zurückgekehrt sind. Die Festung ist weit genug weg vom Alltag der Tuzaker und erscheint außerhalb eines kleinen Radius ungefährlich, beinahe so, als wolle sie einfach nur in Ruhe gelassen werden. Also scheren sich die Tuzaker derzeit nicht sonderlich um den Klotz.



DAS VERSTECK DER UUZ'HÄSSLICHSTEREN (+)

☉ A 174

Diese Gemeinschaft von etwa 50 Kollaborateuren und deren Angehörigen aus Tuzak hat sich im verlassenen Kloster der Eukolizana niedergelassen, das gut verborgen in einer schmalen Schlucht liegt. Der Orden der Eukolizana hatte mit viel Sorgfalt ein verzweigtes Gangsystem in den beiden Steilhängen der Schlucht angelegt. Es existieren sogar Hinterausgänge, deren Zweck aber darin bestand, die großen Maraskantanteln in die Höhlen zu bekommen.

Das eigentliche Ansinnen der Uuz'Hässlichsteren ist die Rückkehr ins Benisabayad, aus dem sie als Zuträger der *Hässlichen* ausgeschlossen wurden. Die Feindseligkeit ihrer ehemaligen Mitmenschen ließ einige von ihnen zu verbitterten Menschen werden. Ganz auf sich selbst angewiesen, fehlt ihnen oft das Nötigste zum Überleben. Sie beschaffen sich dies mit Raubzügen und nehmen notgedrungen in Kauf, dadurch ihre Chancen auf Rückkehr weiter zu verschlechtern. Daher achten sie bislang darauf, dass niemand der Beraubten ernsthaft zu Schaden kommt. Anfangs hatte das führende Ehepaar Durasab und Praiojida gehofft, durch Nadelstiche gegen die Hässlichen im Norden das Vertrauen ihrer Bruderschwestern wiedererlangen zu können. Aber die wenigen kampferprobten Personen werden dringend zur Verteidigung der Gemeinschaft gegen Tuzaker Bewaffnete und andere Banden des Umlands benötigt.

Ausblick: Die Zukunft Tuzaks

☉ B 163, 180

Die Helden können die Entwicklungen in Tuzak innerhalb eines gesteckten Rahmens mitgestalten. Im Folgenden finden Sie, wann in zukünftigen Publikationen von welchen Entwicklungen ausgegangen wird:

Zwischen 1036 und 1037 BF: Die Präfektur Mherweggyn wird befreit. Tuzak wird nicht länger aus dem Süden bedroht und kann folgend erstmalig wirkliche Erfolge gegen die Präfektur Tuzak verzeichnen, Geran wird weißmaraskanisch.

Bis 1037 BF: Die Fremdijs setzen für Gareth'ka die Einweihung mindestens eines Tempels der Zwölfgötter durch, vornehmlich Phex (Handel, öffentlich), Efferd, Ingerimm oder Hesinde. Die etwaigen Tempelvorsteher sind Mitglieder des Fremdenrats.

1037 BF: Die Hochgeschwister Zajida und Zadisab werden tot in ihren Betten aufgefunden. Ihre Nachfolger, die jungen *Mylenjida* und *Ornibijian*, begegnen den Belangen der Fremdijs weitaus freundlicher.

Bis 1040 BF: Kolonel Orsijin vom Hira bleibt auf jeden Fall im Amt. Eventuell steht er bis dahin angesichts eines geeigneten Kandidaten oder einer erfolversprechenden Lösung mindestens einmal kurz vor dem Absprung, entscheidet sich dann aber doch für die Weiterführung seiner Regentschaft.



GEHEIMNISSE DER STADT BORAN

DAS SAMTHAUS

☉ C 182

In der Tat nennt das Samthaus fünf Kellergewölbe sein eigen, die in ihrer Gesamtheit jedoch den heutigen Bewohnern kaum bekannt sind – ebenso wie der geheime Tunnel zur Arethindenzitadelle. Dajin von Tuzak nutzt diese geheimen Gewölbe, um seine Pläne voranzutreiben, die ihn als König Dajin VIII. auf den Lilienthron bringen sollen.

DIE GROTTE DES UNBARMHERZIGEN MEERES UND DIE FISCHER DER NACHT (+)

☉ D 184

Nach der Befreiung Borans wurde die *Grotte des Unbarmherzigen Meeres* versiegelt und konnte in der Folgezeit (durch Heldenhand?) ihres dämonischen Einflusses beraubt werden. Mittlerweile ist sie ein Versteck der *Fischer der Nacht*, einer Schmugglerbande, die sich als Fischer tarnen und bei denen sich eine eigenwillige Philosophie durchgesetzt hat, nach der der 'sanfte Bruder' Efferd und die 'zornige Schwester' Charyptoroth zwei Aspekte einer Gottheit sind (von manchen unter ihnen als 'Bruderschwester Charyptefferd' bezeichnet). Die Fischer der Nacht können eine Schmugglerbande mit gefährlicher Weltsicht bleiben oder sich zu einer vom Friedhof der Seeschlangen gesteuerten Kultzelle entwickeln. In beiden Fällen ist es an Helden, ihnen das Handwerk zu legen.

DAS HEIM DER SCHMERZEN UND DAS HAUS DES ERWÄHLTEN (+)

☉ E 184

Zu den Hinterlassenschaften der Fürstkomturei gehören zwei Ruinen im Stadtbild. Das **Heim der Schmerzen** war ein aus roten Ziegeln errichtetes Stadthaus, das einst die Festumer Gesandten beherbergte und ab 1022 BF der oronischen Sheyka *Emiramis Ashaybihsunya* gehörte, die nach dem Fall Orons ein exklusives Bordell betrieb. Das Gebäude brannte nieder, doch in dem kleinen Park wuchern heute noch Blutrosen und Schwarzer Wein, und in den Kellern mag noch manche Hinterlassenschaft Emiramis' verborgen sein, die ihren aufwendigen Lebenswandel durch den Handel mit Rauschmitteln und Geheimnissen finanzierte.

Das aus teurem Alabaster errichtete und erst 1025 BF vollendete **Haus des Erwählten**, der nun niedergebrannte Tempel des Borbarad, sollte Xeraans Brückenkopf in der Fürstkomturei sein und hatte Helme Haffax als einen der 'Ersten Erwählten' zum Schutzpatron gewählt. Die neue Religion konnte nie Fuß fassen, aber noch heute munkelt man, der reiche Tempelschatz sei vor Befreiung der Stadt versteckt worden und die Ruinen wüsten um den Ort des Versteckes.

DIE SPEERSPITZE (+)

☉ F 184

Der Hohepriester, ein in einer grotesken Parodie einer Temperrüstung gewandeter Shruuf, hält blutige Riten ab und lässt durch Zantim Menschen entführen, um in ihnen einen rasenden Blutdurst zu nähren. Dabei kennt er nur ein Ziel: Die Region zu Ehren seines Herrn in einen blutigen und zerstö-



rerischen Zwist zu stürzen. Die Helden können den Shruuf bannen und den chaotischen Odem des Unheiligtums schwächen, die Speerspitze bleibt jedoch als Stachel im Fleisch der Schöpfung erhalten.

Ebenso ist die Speerspitze Pilgerstätte der Bluttempler (Belharion Menning soll ihre Rückeroberung weit oben auf seiner Agenda stehen haben) und wird von bisher unentdeckten Anhängern der alten Herrschaft und Kollaborateuren mit der Fürstkomturei aufgesucht.

WEITERE HINTERLASSENSCHAFTEN DER FÜRSTKOMTUREI

● **A 163:** Das Abenteuer **Der Lilienthron** lässt die Namen und Schicksale der Roten Hände der Ämter Usdaran, Mazazaoab und Dinoda offen. Die drei hochrangigen Templer können bereits das Zeitliche gesegnet haben oder in Ihrer Runde als regionale Schurken noch geraume Zeit für Ärger sorgen. (*)

● **Vorlop von Valdahon**, bei der Eroberung der Stadt gefallener Oberst-Magus der Samthandschuhe und Amazeroth-Paktierer, trug stets ein getöntes Monokel, hinter dem er verbarg, dass sich sein linkes Auge in Kristall verwandelt hat. Das Monokel ging verloren und tauchte jüngst bei Straßenhändlern auf. Es ist verflucht – wer hindurch blickt, sieht, was der Erzdämon ihn sehen lässt. (*)

GEHEIMNISSE DES BESETZTEN MARASKANS

DIE PROFANISIERTE TEMPEL

● **B 193**

Der Jerganer Rur-und-Gror-Tempel wurde ebenso wie in anderen Teilen der Komturei mit Haffax' Machtübernahme von den Priestern verlassen und von den Maraskanern in einen lärmenden Basar verwandelt. Hinter dieser vermeintlichen Schändung verbirgt sich eine dreiste List: Zwischen zankenenden Händlern und stinkendem Vieh wird weiterhin der Weltenschöpfer gepriesen – denn Schweinedung ist allemal *schöner* als die Beschmutzung durch den Fußabdruck eines Dämonenverehrs. Auf diese Weise bewahren die Maraskaner ihre Tempel bis zu dem Tag, an dem die Priester zurückkehren werden (wie in Sinoda, Boran und Tuzak geschehen).

Aus der Angst aufzufliegen, wird Fremden mit Misstrauen begegnet – stehen sie gar im Verdacht, mit der Obrigkeit im Bunde zu sein, sinkt schlagartig der Nutzen der Waren, während gleichermaßen ihre Kosten steigen. So versucht man, die Bestie, die sich um Maraskan klammert, heimlich zu verhöhnen.

DIE BRUDERLOSEN ZWEI (+)

● **C 195**

Die grausigen Todesfälle im Osten der Präfektur Tuzak gehen auf zwei Bluttempler zurück, die durch besonders eifrige Verehrung des Erzdämonen Xarfa in einen Abgrund der Mordlust stürzten. *Hagen aus Mendena* und *Jannike Dergelheim* sind Paktierer im Sechsten Kreis der Verdammnis, und mit den Menschen, die sie jagen und zerfleischen, haben sie nichts mehr gemeinsam. Hagens Dämonenmal sind blutriefende Messerklingen, die wie Stacheln aus seinem Brustkorb ragen, und in Jannikes Handflächen geifern zahnstarrende Mäuler. Die beiden verfügen über zahlreiche Schwarze Ga-

ben, die Furchtlosigkeit von tollwütigen Raubtieren und die Schläue von dschungelkundigen Menschen. Sie kennen keine Gnade mit ihrer Beute. Bei allem Hass, der die Verdammten erfüllt, vertrauen sie einander blind und sind praktisch unzertrennlich – doch wer mag sagen, ob dies ein letzter Funke von Menschlichkeit oder eine perverse, aus Blutgier geborene Lust ist?

Hagen und Jannike können im Dienst des Shikanydads gejagt werden. Wenn man sie zur Strecke bringt, lässt sich auch in der maraskanischen Fürstkomturei eine Belohnung rausschlagen, und dies könnte ein Weg sein, sich als Kopfgeldjäger in die besetzten Gebiete einzuschleichen.

DIE TROTZENDE

● **D 196**

Schon bald nach der Eroberung Alrurdans erkannten die Borbaradianer, dass sie mit der Versteinierung der Hochgeschwister ein Symbol des Widerstands geschaffen hatten, das der Bevölkerung Hoffnung und Mut spendete. Daher versuchten sie, den Zauber wieder aufzuheben, scheiterten jedoch – und auch alle Versuche, die Statuen mit Werkzeugen zu zerschmettern, mit einem Ochsen gespannt umzureißen oder mit Zaubersprüchen zu vernichten, blieben vergeblich. Eine höhere Macht beschützt die versteinerten Priester, bis es ihnen einst bestimmt ist, aus ihrer trotzigen Erstarrung zu erwachen und ihren Platz wieder einzunehmen. Magische Analysen der Statuen zeigen unverkennbar den GRANIT UND MARMOR in borbaradianischer Repräsentation (Variante *Permanenz*), geben aber keinen Hinweis auf dessen Unaufhebbarkeit oder die Unzerstörbarkeit der Versteinerten. Verständigungszauber sind um 8 Punkte erschwert, lassen aber erahnen, dass im Stein noch ein Bewusstsein schlummert – im wahrsten Sinn des Wortes, denn die erlangten Eindrücke sind die eines tiefen, traumlosen Schlafes. Eine Auraprüfung (**WdG 258**) enthüllt, dass eine starke karmale Kraft die Trotzenden schützt, allerdings nicht, wo der Ursprung dieser Kraft liegt.

DIE ENDURUMMINE AM AMRAN ANJI

● **E 196**

Der größte Schatz der maraskanischen Fürstkomturei befindet sich am Amran Anji, und daher hat bereits Helme Haffax besondere Maßnahmen zu ihrem Schutz treffen lassen. Die hier stationierten Kämpfer sind eine handverlesene Elite. Der Großteil der Truppen sorgt für die äußere Verteidigung der Mine, denn die Sklaven, die hier bis zum Tod durch Erschöpfung oder Enduriumsieche schufteten, haben kaum die Kraft für einen organisierten Aufstand oder Ausbruch.

Doch der Schutz durch die besten Klingen seines Reiches war dem Fürstkomtur nicht sicher genug. Als Haffax' Truppen 1028 BF Elburum überfielen, erbeuteten sie die *Elburischen Tafeln*. Mit Hilfe der entführten Hesinde-Geweihten *Jasina Melenaar* (siehe Seite 104) sowie durch von Samthandschuhen in der Khunchomer Akademie errungenem Wissen gelang es, einen wirkungsmächtigen Bann – ähnlich jenem Bastrabuns, nur bedeutend schwächer – zu rekonstruieren, der die Mine seitdem vor den vielgestaltigen Schrecken der Dschungel schützt. Ohne es zu ahnen, hat Haffax damit den Plänen der Skrechu ein massives Hindernis in den Weg geräumt.



Doch der Bann hat auch den Nachteil, dass Paktierer und niedere Dämonen ihn nicht überwinden können, weshalb jene in einem fort außerhalb des Bannkreises untergebracht sind und vorrangig die Versorgung der Mine gewährleisten. Um den Zauberbann aufrecht zu erhalten, sind zudem regelmäßige Opfer erforderlich. Die Bluttempler haben zu diesem Zweck eigene Riten entwickelt und mit der Zeit auch die Karmothgardisten in die geheimen Anrufungen eingeweiht. Inzwischen sind sie zu einer eingeschworenen Gemeinschaft geworden, und die Tatsache, dass sie nie abgelöst werden, kümmert sie kaum mehr.

Weitere Schutzmaßnahmen

Steinerne Säulen, mit Glyphen der Macht bedeckt, stehen in einem weiträumigen Kreis um das Gelände der Mine. Die Schädel der Geopferten starren aus glühenden Augenhöhlen von den Säulen herab und halten Ausschau nach Eindringlingen. Wer sich den Steinpfeilern nähert, sieht zwischen ihnen eine Wand aus loderndem, grünlichem Feuer hochschlagen und hört in den knisternden Flammen die Schreie der Verdammten widerhallen (in Wahrheit ein dem HEXENKNOTEN vergleichbarer Effekt mit 12 ZfP*). Überwindet jemand dieses Hindernis, stimmen die beiden nächstgelegenen Schädel ein schrilles Heulen an, das nicht nur die Wachen der Mine alarmiert, sondern auch Angst und Schrecken bei denen verbreitet, die es hören (Wirkung wie *Schreckgestalt I*, WdZ 235, MU-Probe +5). Jeder Angriff auf einen Schädel oder eine Säule löst augenblicklich denselben Alarm aus, ebenso wie ein Zauber, der innerhalb von fünf Schritten um eine der Säulen gesprochen wird.

Um den Zauberkreis ungehindert passieren zu können, ist ein mit einer speziellen Glyphe versehenes Amulett aus Ton und Enduriumstaub erforderlich. Antimagische Formeln mit einer Reichweite von über fünf Schritten können genutzt werden, um eine der Säulen auszuschalten und so eine Lücke im Kreis zu schaffen.

Der Enduriumtransport (*)

Das gewonnene Endurium ist der begehrteste Rohstoff der Insel. Mittels Karakilim wird es nach Jergan transportiert und von dort über die See – meistens an Bord der Dämonenarche *Boransdorn* – nach Mendena. Einmal in den kommenden Jahren wird es in einer spektakulären Aktion gelingen, den Transport zu überfallen und beinahe ein Dutzend Stein Endurium zu erbeuten. Die Durchführung des Raubes liegt bei den Helden, als Auftraggeber kommen das Shikanydad, die Khunchoer Magierakademie, das Königreich Aranien sowie das Mittelreich in Frage.

AUSBLICK: DIE ZUKUNFT DER MARASKANISCHEN FÜRSTKOMTURREI

☉ A 162, 189

1036 BF: Die Präfektur Mherweggyn fällt vollständig an das Shikanydad. (*) Einzelne Widerstandsnester von Karmothgardisten halten sich noch längere Zeit und versorgen sich durch Überfälle auf weißmaraskanische Versorgungslieferungen.

1037 BF: Der Druck Belharions auf Iradon wird immer stärker. Der Komtur versucht, sich der Templer zu entledigen, indem er die Verteidigung Tuzaks bewusst schwächt, so dass die Präfektur zum nächsten Ziel des freien Maraskans wird. Tatsächlich werfen sich die Bluttempler ins Gefecht und werden

in schwere Kämpfe verwickelt. In diesem Jahr fällt Geran an das Shikanydad. (*)

bis 1039 BF: Iradon kann in der Folge seine geschonten Kräfte zur Verteidigung von Alrurdan und Helmenport zusammenziehen. Die Ebene von Alrurdan wird er sich nur Stück für Stück und unter einem hohen Blutzoll seiner Feinde abringen lassen. Die sich gleichzeitig zuspitzenden internen Konflikte des Shikanydad spielen ihm dabei in die Hände. Sowohl Iradon als auch Belharion werden **bis mindestens 1040 BF** im Amt und am Leben bleiben.

GEHEIMNISSE DER STADT JERGAN

DAS VERLORENE HAUS DER SCHLANGE (+)

In der Lebensgeschichte der einstigen Magisterin der Magister *Ileana von Jergan* (* 816 BF) ist verzeichnet, dass sie zuvor Hochgeweihte des Jerganer Hesinde-Tempels war. Im Laufe ihres Lebens, so heißt es in den Chroniken der Kirche weiter, spürte sie vier bedeutende Artefakte auf, die sie wohl dem Jerganer Tempelschatz zuführte. Doch auf der Suche nach dem Orkenhort verschwand Ileana im Orkland, und im heutigen Jergan findet sich keine Spur eines Hesinde-Tempels. Keine Aufzeichnungen künden von seiner Lage und seinem Schicksal. Wer hat das Jerganer Haus der Schlange so gründlich verschwinden lassen? Sind die Schätze und Artefakte des Tempels noch heute in zugemauerten und längst vergessenen Kammern tief unter der Stadt verborgen? Und wer könnte ein Interesse daran haben, nach so langer Zeit wieder die Suche nach einem Tempelschatz aufzunehmen, den die Kirche des Wissens dem Vergessen anheim fallen lassen wollte?

LEICHE IM KELLER (+)

☉ B 192

Bis vor wenigen Jahren wurde die Irrhalkenstube von *Alrike Backenflacken* geführt. Die äußerst einfältige Frau, die eher aus Unverstand denn aus Bösartigkeit zur Belhalhar-Paktiererin wurde, verfügte jedoch über einen miserablen Sinn für das Geschäft. Deshalb verabreichte ihr Sohn Herdan ihr ein Schlafgift, mauerte sie lebendig im Keller ein und übernahm die Wirtsstube. Skrupel halten ihn davon ab, seine Mutter zu töten, und so versorgt er die Eingemauerte durch ein kleines Loch mit Wasser und Nahrung. Unglücklicherweise hat der Verrat ihres Sohnes die Frau tief in den Rachen der Verdammnis getrieben, und so ist Menschenfleisch das Einzige, was sie noch zu sich nehmen will. Bisher hat Herdan auf der Hira-Insel immer noch einen Unglücklichen gefunden, der die Einladung zu einem Freibier nicht ausschlagen wollte – und dadurch sind die Gäste des Hauses vorerst noch in Sicherheit.

VERSCHLEIERTER VERSUCHUNG (+)

☉ C 194

Wer jemals sah, wie Yalanara sich unterwürfig zu Füßen ihres Gebieters räkelte, käme niemals auf die Idee, wer von den beiden die Peitsche in der Hand hält, wenn kein anderer anwesend ist. Perval ist ein willenloses, höriges Spielzeug der schönen 'Sklavin', denn Yalanara ist eine Eingeweihte der *Verschwörung hinter dem Schleier* (Erste Sonne 179). Sie nutzt ihren 'Herrn' als Mirhamionette, hält den Kontakt zum aranischen Festland und hofft, eines Tages Satrapa von Jergan zu werden.



DER GEIST DES GEWEIHTEN (+)

☉ A 193

Durch den Angriff der Dämonenarche *Boransdorn* während der *Ersten Schlacht um den Lilienthron* wurde das Wasser der Hira-Mündung durch die Wurzeln des Ma'hay'tam verdorben. Seitdem ist das Wasser in den Brunnen von Imana'cha brackig und gallig und macht das Elend auf der Flussinsel noch elender. Der Fluch könnte gebrochen werden, wenn der Tempel des Efferd neue Kraft bekäme. Doch dafür müssten sich mutige Seelen nicht nur dem zornigen Geist des Geweihten stellen, der auf seinem eigenen Altar verbrannt wurde und schon zu Lebzeiten schlecht auf die "maraskanischen Ketzer" zu sprechen war, sondern auch das Werk vollbringen, unter den Augen der Bluttempler den verlassenen Tempel neu zu weihen.

DIE SPITZELMEISTERIIPPEP

☉ B 185, 194

Sefirajida von *Jergan* und die übergelaufene *Dejida die Samtene* sind beide unter Rebellen aufgewachsen, bevor sie sich der Fürstkomturei anschlossen. *Dejida* ahnt nicht, dass ihre alte Freundin *Sefirajida*, die ihr in *Jergan* als Informantin dient und ab und zu Unterschlupf gewährt, in Wahrheit die maskierte Anführerin der maraskanischen Samthandschuhe ist, auf die die Samtene Jagd macht. *Sefirajida* nutzt das doppelte Spiel, um falsche Informationen zu streuen und sich für den Fall eines Endes der Fürstkomturei abzusichern – und hofft, dass *Dejida* sie von der Rechnung nimmt, wenn sie die Wahrheit erkennt.

MYSTERIEN DES BANPLANDS UND DES ÎNSELIPPERI

AMRAP THJEMEN

»Ein Sanktuarium bietet Schutz, doch wer schützt vor dem Sanktuarium?«

—Sinnspruch unbekanntes Ursprungs

Hoch droben auf dem Amran Thjemen, wo die Luft dünn wird, liegt ein Dorf, das seine Gründung einem Rätsel der *Heiligen Rollen* verdankt. Es trägt keinen Namen, und seine Existenz ist nur den Bewohnern bekannt: gewöhnliche, sehr gläubige Leute, an denen allenfalls auffällt, dass sie genau über die Vorgänge auf Maraskan Bescheid wissen oder Formulierungen wie "Boron, der Tsa ist" oder "Tsa, die Boron ist" gebrauchen. Vielleicht noch, dass zu den Feldfrüchten, die sie anbauen, Giftpflanzen gehören. Dieses Dorf sollte es nicht geben, weil es seine Bewohner nicht geben sollte. Denn sie gehören zur Sekte der Zaboroniten (☉ 223 D). Sie wirkt im Verborgenen, stets auf der Hut vor ihren Todfeinden – den Mördern der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*. Aus der Höhe ihrer Zuflucht steigen die Sektenmitglieder hinab, um auf ihre furchtbare Art die Schönheit der Welt wieder herzustellen. Ihr Dorf ist auf magischem Wege 'unsichtbar', als liege auf dem Gebiet ein starker, aber selektiver WIDERWILLE UNGEMACH, der auf jeden wirkt, der kein strikt dualistisches Götterbild hat. Wenn jemand das Dorf finden sollte, kann es ihm nicht nur Rast und Ruhe bieten, sondern recht bewanderte Seelenheilkundige. Im Spiel ist es das klassische Dorf, dessen Bewohner

etwas zu verbergen haben. Ob man erfährt, wie gefährlich die Dörfler sind, bleibt offen. Sie sind bedingungslose Feinde der Dämonendiener, halten ihre Existenz aber geheim. Die Zaboroniten sind nicht für Toleranz und Gnade berühmt. Was oder wen sie als Verminderung der Schönheit der Welt ansehen, wird vernichtet – samt Umfeld.

AMRAP THURAK (+)

☉ C 197

»[...] Die Empfehlung, die Höhlen im Amran Thurak weiterhin als Sperrgebiet zu kennzeichnen, muss zumindest für die unteren Ebenen aufrechterhalten werden. Auf Grund der bisherigen Berichte empfehle ich, allen eventuellen Widersprüchen der Reichskirche zum Trotz, eine Zusammenarbeit mit der Kusliker Erhabenheit.«

—Bericht der Maraskanabteilung der KGIA, gezeichnet Dexter Nemrod, 993 BF

Der 3.400 Schritt hohe Amran Thurak war Basis mancher Widerständler, bis er kurz nach Retos Eroberung der Insel von Kaiserlichen erstürmt wurde. Sie entdeckten unter den Höhlen der Freischärler tiefe Kavernen. In den oberen Kammern wurden Alchimie, Beschwörungen und Chimärologie praktiziert. Der Stoßtrupp weigerte sich, weiter hinab zu steigen. Eine spätere Expedition verschwand spurlos.

Eine Legende nennt den Amran Thurak "Schoß, der die ersten Taranteln gebar". Die Kavernen bieten noch heute einige unliebsame Überraschungen und historische Entdeckungen – etwa Spuren des Siebten Zeitalters oder heute vergessener Magiermogule, die sich über alle Verbote hinwegsetzten und das Bannland Marustan erforschten.





AMRAN THJALGYN (+)

☉ A 197

Der *Marukönig*, aus dessen Auge der Bach entspringt, der den See unterhalb des Amran Thjalgyn speist, ist kein natürlich geformter Gipfel, sondern eine alte Grabstätte der Echsen, wie ein verwitterter Schrein in der Nähe des Sees bezeichnet. Dort begraben liegt ein Maru, der sich in der Zeit der Vertreibung der Echsen nach Marustan um das Wohlverhalten der Schuppigen verdient machte. Ob allerdings die Legende vom Diamantenthron des Echsenultans mit dem Marukönig zusammenhängt, sei dahingestellt.

ZWEI BURGEN DER INSEL: SERGAN UND MORAPUR (+)

☉ B 197

Heute ist von der einst stolzen Burg *Sorgentruz*, unter den Priesterkaisern erbaut und später *Sergan* geheißen, nicht viel geblieben. Um 450 BF auf dem oberen Ende einer schrägen Felscholle errichtet, wirkt die einst im typischen mittelreichischen Stil erbaute Burg mittlerweile fast wie natürlich gewachsen. Die geschichtsträchtige Burg wurde fünfmal belagert. Der Bergfried ist noch ein Stumpf aus Mauerwerk, um ihn herum liegen überwucherte Mauerscherven, als habe ein großer Hammer den Turm getroffen. So birgt die Ruine noch heute manche Hinterlassenschaften aus der Zeit König Dajins VII., zumal dieser am Fuße des Burgfelsens starb.

Der Stammsitz der Baruuene von *Morapur*, westlich der Maraskankette gelegen, zeichnet sich durch einen typisch maraskanischen Baustil aus: Achteckige Mauern und darauf vier Türme besitzt die kleine Festung. Das Gemäuer zeigt heute noch Reste von Wandverkleidungen, feinen Holzeinlegearbeiten und Bildern, darunter eine Darstellung eines weinenden Praios. Man sieht ihr an, dass die hübsche Burg einst abbrannte. Im Gestrüpp liegen noch Überreste der Tempel, die die Burg berannten, nachdem sie drei Jahre nach Eroberung der Insel immer noch nicht gefallen war. Die Burg ist nicht besonders wehrhaft, weshalb es verwundert, dass sie so lange standhielt. Dieses ihr Geheimnis erklärt vielleicht auch, warum immer wieder Dschungelgruppierungen Morapur aufsuchen.

DIE HASENFRAU (+)

☉ C 197

»Da sprach die schlaue Hasenfrau: Maran, mümmel, ich bin's, mümmel, du blasierter Kerl. Mümmel, der Perldrach am Kristallturm, mümmel, schmähte dich jüngst einzigartig!«
—aus dem Märchen von Lapijida der Hasenfrau

»Die Hasenfrau, gern gewählter Topos maraskanischer Folklore, hat nichts mit den wohlbekannten Langohren gemein. Es ist die Umschreibung einer Hexe, die vor vielen Jahren im Inland gelebt haben soll und die so wirr war, dass sie im Volk davon sprach, mit den Tieren reden zu können. Völlig absurd.«
—aus einem KGIA-Bericht zur Hasenfrau

Wer auch immer die Hasenfrau ist, von denen Volksmärchen erzählen, ob es sich um eine Häsin handelt oder um einen Menschen dieses Namens, sie wird immer mit gut gemeinten Kommentaren in Verbindung gebracht. Zwar sind es die gesammelten Märchen allemal wert, beachtet zu werden, aber sie zeigen auch: Trau dem Wort der Hasenfrau nicht.

DAS TALUEDWASSER

☉ D 172, 198

»Wenn die Flüsse darben ... wenn die Flüsse vertrocknen ... Hira darb ... Obogyn darb ... Roab darb!«

—Übersetzung des 259. Draijchs der Heiligen Rollen der Beni Rurech

Einst ging vom Wasser im Oberlauf des Flusses Roab, dort, wo er als schmaler Bach den undurchdringbaren Urwald verlässt, eben an jener Stelle, die Talued genannt wird, eine geheimnisvolle Kraft aus. Kranke pilgerten nach Talued, bis 1003 BF diejenige der drei Quellen versiegte, die für die Heilwirkung verantwortlich war.

Die Priesterschaft von Rur und Gror begann frühzeitig damit, das Wasser zu horten, in jedem Tempel gab es ein Becken dafür. Einige Vorräte lagern im Verborgenen vergraben oder auf dem Festland. Mittlerweile ist der Preis für Taluedwasser stark angestiegen, und die Priesterschaft achtet sehr auf die Vergabe, die nur nach sehr großen Verdiensten um den Rur-Gror-Glauben erfolgt.

Das heilkräftige Wasser ist eine etwas zwiespältige Substanz. Die Jahre der Lagerung stärken seine Wirkung enorm, so dass es vermag, verlorene Körperteile zu regenerieren und sogar seelische Schäden zu heilen. Das geschieht aber gemeinsam und so radikal, dass bei der Heilung eines starken körperlichen Gebrechens auch viele Erinnerungen unwiederbringlich ausgelöscht werden, wie Haran Reojian von Sinoda als warnendes Beispiel zeigt.

LYCOSAS PEST (+)

Die Hexe *Lycosa* wurde zur Zeit der Priesterkaiser grausam gefoltert und entstellt. Aus Hass benannten sich die maraskanischen Spinnenhexen darauf in Rächerinnen Lycosas um und widmeten ihr Dasein dem Kampf gegen den Praios-Kult. Lycosa indes galt nach wenigen Jahren, nachdem sie zu ihren Schwestern zurückgekehrt war, als verschollen. Die Eigeborene war so sehr über den Zorn ihrer Schwestern bestürzt, dass sie sich aus Scham in einsame Einkehr zurückzog. Es heißt, sie habe heute noch in einem Spinnennest am oberen Rand des Dschungels, aber auch, niemand könne ihren Anblick ertragen und die Hexe sei derart verrückt geworden, dass sie ganz und gar unberechenbar sei.

ZWERGE AUF MARASKAN (+)

Knapp 50 Angroschim der Xarlom-Sippe haben sich oberhalb der Baumgrenze in der Maraskankette verschanzt. Vor etwa 300 Jahren aus dem Amboss ausgezogen, verlor die Sippe bisher viele Angehörige und der Kampf gegen die Echsen dezimierte sie weiter. Die Stollen, die sie zum Wohnen, Erzschürfen und Waffenbau in den Fels getrieben haben, bieten vor Kaltblütern einen gewissen Schutz. Die Zwerge sollen einen großen Schatz besitzen. Wer sich ihnen aber ungefragt nähert, wird entweder erschlagen oder aber geraubt, falls es sich um eine Zwergin oder eine kleinwüchsige Frau handelt.





MYSTERIEN DER ECHSEN

AKRABAAL

👁️ A 201

Herausragender Hort der einstigen echsischen Hochzivilisation ist die Stadt *Akrabaal* (Rssahh: *Fruchtbare Stadt*) im Dschungel der Ostseite des Amdeggyns, die 1752 v.BF, kurz nach der Vertreibung der Echsen aus Yash'Hualay, gegründet wurde. Akrabaal wird durch elf geweihte und verzauberte Siegel geschützt und verborgen. Selbst Borbarad scheute den Aufwand, sie zu suchen und zu erobern. Fast jedes der Siegel wird von einem Leviatan bewacht, es gibt aber auch Gerüchte über ein Ei des Tuzakwurms, das eines der Siegel ist. Auch der Riese Felsknacker, der bei einigen Achaz als H'Ranga-Gesandter gilt, wird als Wächter genannt. Ein Siegel mag den Weg zum äußersten Ring des Verborgenen öffnen, doch mindestens zwei weitere Siegel müssen überwunden werden oder die Passage gewähren, damit man einen Abglanz Akrabaals sieht. Das letzte Siegel hingegen ist mit dem Gigantenleib Maraskans selbst verbunden und wird aus ihm gespeist. Allein die Tatsache, dass es Akrabaal und die Siegel gibt, ist allenfalls zwei Dutzend Menschen bekannt, die dieses Geheimnis aus den verschiedensten Gründen hüten.

Einst waren es die Magiermogule, die altes Wissen suchten, jüngst war es Borbarad, den die Achaz *jhi'uchch h'szinto* (Rssahh: *Fluch der Schlange/Falsche Brut H'Szints*) und *Rim Thok Tqar* (Rssahh: *Zertreter des Wandelbaren*) nennen – und nun sind es die Große Schlange und der Hohepriester Xqal'zlyssr. Akrabaal soll die letzten Geheimnisse Yash'Hualays hüten, aber selbst für die archaischen Achaz Maraskans ist die Existenz der Stadt eine Sage. Neben uralten Kenntnissen und kristallomantischen Zaubern werden in Akrabaals Tempeln liturgische Werke und Relikte vermutet, wie der *Tna'kim Chr'Ssir'Ssr*, das heilige Szepter Chr'Ssir'Ssrs, das Sumus Griff beschwören kann.

In der Tat hält sich mit *Nga'Chrir* ein Begabter mit Bergkristall, Onyx, Aventurin und Smaragd in der Stadt auf, der sich auf Zauber der Merkmale Hellsicht, Verständigung, Umwelt und Objekt versteht. Er versucht immer wieder, der Skrechu ins Handwerk zu pfuschen. Früher ging er dies selbst an, heute entsendet er Untergebene, deren Aufträge wie Nadelstiche die Pläne der Skrechu schwächen und lähmen. Indes widmet er sich einem gefangenen Ma'hay'tam, den er von dämonischer Präsenz befreien will. Andere Akrabaaler begeben sich aus Neugier unter Menschen, wie der magiebegabte Menschenkundler *He'Itsiz*. Akrabaal könnte die Keimzelle einer neuen echsischen Kultur sein, denn nur hier werden Traditionen ununterbrochen seit Jahrtausenden aufrechterhalten.

Abenteurer stoßen lange vor der Legende auf Ruinen, Vorposten oder früher zu Akrabaal gehörende Tempel im Dschungel, wie das zerstörte *A'Sasar* oder den Tempel von *Ssel'Althach* westlich Borans, wo das Szepter Charyptoroths und damit eines der Siegel Akrabaals verborgen liegt.

KRAFTLINIEN MARASKANS

Kaum ein Bewohner Maraskans kennt sich so gut mit den magischen Kraftlinien der Insel aus wie die Achaz Akrabaals. Die Linien werden daher *Netz von Akrabaal* genannt. Dessen Zentrum bildet der *Dunkle Nexus* im Schlangenpalastnest, wo sich fast alle bedeutenden Linien kreuzen. Der wichtigste Kraftstrom ist dabei der *Drachenblick*, der die Insel einmal von Süd nach Nord quert und als eine Saite der Götterharfe bis ins Eherne Schwert zur Dämonenzitadelle führt. Ebenso durchlaufen der *Fächer der Macht* und *Chalwens Griff* den Nexus. Letztere Linie erstreckt sich von der Runajasko zu Olport über den Einsiedlersee, Simyala, Gareth und den Schlund bis jenseits der maraskanischen Ostküste und gehört zu *Chalwens Hexagramm*, auf dem auch Chalwens versunkener Thron liegt. Der *Maraskenstachel*, der die ehemalige Akademie zu Tuzak mit dem Friedhof der Seeschlangen verbindet, passiert auf dem Festland aus dem Amboss kommend Punin, Borbra und die Schwarze Zitadelle der Gor. Schließlich gibt es noch den *Weg des Diskus*, der dem Lauf der Diskusstafette von Tuzak nach Boran folgt, und eine *Brücke nach Akrabaal*, die den Friedhof der Seeschlangen mit Ssel'Althach verbindet, wo vor einiger Zeit ein Schlüssel zu der verborgenen Echsenstadt aufgetaucht sein soll.

ISHYATRALIN

👁️ B 197

Wenn der fünfeinhalb Schritt große Riese wie eine gestaltgewordene Urgewalt durch den Dschungel bricht und Bäume auseinanderdrückt, als wären sie Grashalme, halten selbst die Marasken inne und verlassen ihre Pilze. Aber der Riese beachtet sie ebenso wenig wie Menschen und Schuppenträger der Insel, wiewohl er bei den Achaz göttergleiche Verehrung genießt.

Mit der asfalthischen Pervertierung befahl ihm Unruhe. Er zieht mehr umher als einst, rast- und ruhelos, als habe ihn die gleiche Krankheit befallen wie die Insel. Ishyatralin mag nicht der Gescheiteste sein, doch er spürt die Veränderungen, die mit der Insel vorgehen.

Ishyatralin läuft nackt umher, in sein schulterlanges rotbraunes Haar sind unzählige Knochen und Hölzer geflochten. Menschen meidet er, da ihm einst eine Kriegerin Respekt einflößte, als sie die Sehne seines rechten Fußes durchtrennte, bevor er sie mit einem Felsklotz zermalmen konnte. Furcht aber hat der Riese vor nichts und niemandem: Früher musste er sich gegen Leviatanim wehren, die aus Yash'Hualay kamen, um mit ihm die Kräfte zu messen.





Weil ein heilkundiger Achaz seine Sehne magisch heilte, kann er wieder gehen.

Wegen seiner Unrast zieht er umher, um mit seiner Keule Steinbrocken zu zertrümmern – eine Eigenart, wegen der ihn die Menschen ‘Felsknacker’ nennen: Ishyatralin hat nicht vergessen, dass ein Drache seine Mutter Chalwen bezwang – er ist ein ‘junger’ Riese, der fast nur das Zeitalter der Echsen erlebt hat –, und bis heute sucht er Pyrdacors versteinertes Drachenherz, das nach dessen Strafe vom Himmel fiel.

DER HEERBANN DER FRIEDLICHEN SCHWESTERN (+)

☉ A 200

»Die Fürsten der Zweiten Saat schlossen mit den Herrinnen der Rastlosen ein Bündnis. Dann schickten sie ihr Heer aus – das kleine nur.«

—Nga’Chrir, Akryabaal, Übersetzung aus dem Rssahh

Die Maraskaner nennen das Phänomen nach Tsa und Peraine den ‘Heerbann der friedlichen Schwestern’ oder auch ‘Peraines Heerbann’. Allerdings beschreibt dies nur einen Teil der Wahrheit, die weiterhin im Dunklen bleibt. Es lässt sich jedoch festhalten, dass sich dahinter keine karmale Kraft verbirgt, vielmehr ist es ein Aufbäumen der Natur gegen die Kräfte des Asfaloth-Splitters.

Solange die dämonische Präsenz auf Maraskan vorhält, solange wird es den Heerbann der friedlichen Schwestern geben – als habe das Land selbst beschlossen, sich seiner Schändung zu widersetzen.

MARU-ZHA

☉ B 202

Einige Marus flohen 1627 v.BF unter dem Ssrkhrsechu Yash’Zir in ein Tal der Maraskankette, das heutige Maru-Zha. Yash’Zir entrückte das Tal aus der Zeit. Die Marus, darunter viele Anhänger des *Langen Schattens*, begehrten bald gegen ihren Herrn auf, entmachteten ihn und entlockten ihm die Kenntnisse der Zauberei. Mit den ersten Zims, Maru-Zauberern, und der Stummen Sprache entwickelte sich eine neue Maru-Zivilisation, die durch den Marublutausch, Kr’Thon’Chhs Erbe, allerdings noch sehr mit sich zu kämpfen hatte. Schließlich gelang 813 BF Kr’rzz und dem *H’Ranga-Arran* die Überwindung des Marukampfkollers. Die Marus überlegten, wie sie ihr Tal verlassen und die Umgebung erkunden konnten, was seit 943 BF dann auch geschah. Mittlerweile konnten die Zims ihresgleichen magisch tarnen, so dass sich die Marus nun frei unter Menschen bewegen können. Die Denkweise des Langen Schattens hat indes zur Folge, dass die Maraskanmarus *Maru-Zha* als gottgleiche Adoptivmutter verehren, während *Kr’Thon’Chh* als übel gelaunter Schöpfervater gilt. Die geheime Anwesenheit der intelligenten Marus ist mittlerweile der Skrechu und Milhibethjida aufgefallen.

DIE DRACHEN MARASKANS

Wie an der gesamten Ostküste des Festlandes kann man auch an den Klippen Maraskans kleinere Gruppen von **Perldrachen** ausmachen, die unbeirrt aller Fehden der Menschen in die Wogen tauchen. Eine alte Feindschaft verbindet sie mit den Roten Maranen, die in einem Jahrtausende zurückliegenden Zwist zwischen *dem Maran* und einem König der Perldrachen begründet liegen soll. Immer wieder kommt es vor, dass einer der verrückten Vögel sich einem Drachen entgegenwirft – und einmal in hundert Jahren, so erzählt man sich, siegt ein Maran.

An kleineren Drachen leben sich auch auf Maraskan **Baumdrachen**, **Höhlendrachen** und **Meckerdrachen**, jedoch ist in den letzten Jahrzehnten kein Exemplar zu namhafter Berühmtheit gelangt.

Die Maraskankette ist auch die Heimat einiger **Purpurwürmer**, die zurückgezogen in unzugänglichen Tälern hausen und größtenteils ungestört ihren Gedanken nachgehen. Einzelne Exemplare lassen sich von Achaz verehren, ansonsten halten sie sich aus allem heraus. Die einzige Ausnahme ist das Weibchen *Damasgorra*, das Jagd auf Rebellen, Schlangenkultisten und Soldaten der Fürstkomturei gleichermaßen macht, sollten sie sich in ihr

Revier wagen, und sich Gipfel erschütternde Kämpfe mit dem Riesen *Felsknacker* liefert, aus denen bisher nie ein

Sieger hervorgegangen ist. Als *Hüter des Schlangennestes* soll eine Purpurwurmchi-

märe der Skrechu dienen.

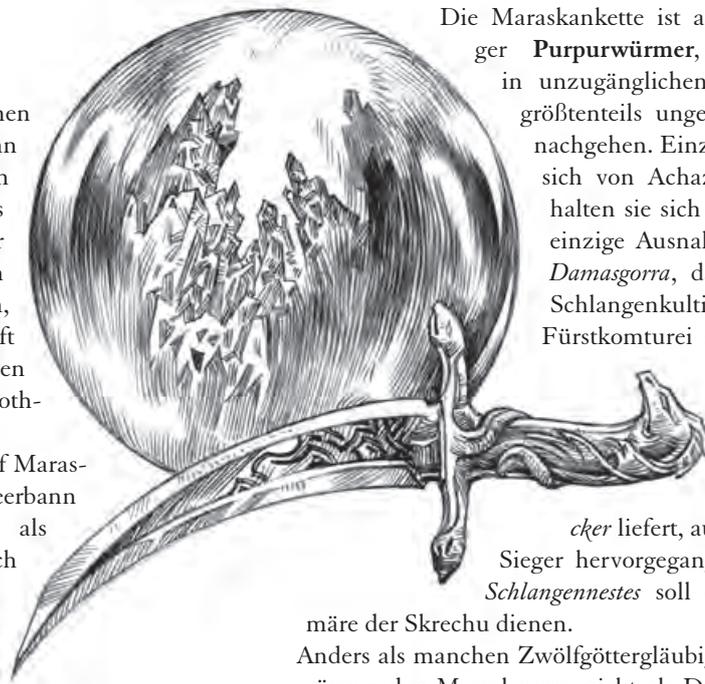
Anders als manchen Zwölfgöttergläubigen gelten die Purpurwürmer den Maraskanern nicht als Diener des Bruderlosen, allerdings sind ihnen aufgrund ihrer drei Häupter die Riesenlindwürmer suspekt.

DER TÜZAKWURM

☉ C 138

Zur Zeit der Besiedlung Maraskans äscherte zwischen 180 und 184 BF ein Riesenlindwurm die Siedlung ein, die ihm den Namen gab, unter dem er in die Geschichtsbücher einging: der Tuzakwurm. Er fand schließlich im Pfeilhagel der Drachengarde unter Kaiser Gerbald sein Ende. Seitdem wurde kein weiteres Exemplar dieser Gattung auf der Insel gesichtet, auch wenn es die verschwiegene These gibt, damals seien mindestens zwei Riesenlindwürmer gejagt worden.

Der blaugolden geschuppte Tuzakwurm war – ebenso wie der Wurm von Unau – ein Verbündeter der Skrechu und sollte die menschliche Besiedlung der Insel abwenden. Vor seinem Tod hinterließ er ein Ei, das seit über 850 Jahren als ein Siegel Akryabaals verborgen im Dschungel liegt und gar nicht daran denkt, zu schlüpfen.





DAS SCHLEICHENDE VERDERBEN – DIE SKRECHU

☛ A 201

»Wir Narren! Keine der verborgenen Schriften, kein selemitischer Papyrus hätte mich vorbereiten können auf das, was ich sah. Grauensvoll fremdartig war der vier Schritt lange Schlangenleib, mittwegs aufgerichtet mit einem nur sehr entfernt menschlichen, beschuppten Rumpfe. Die vier Arme endeten weniger in Händen denn in Greifklauen. Der wahre Schrecken aber ging vom Schlangenhaupt mit den starren Augen aus, in denen sich überlegene Klugheit und kaltblütige Mordlust paarten. Schon zischte die gesplattene Zunge, und der lippenlose Mund begann Zauber zu sprechen, die älter sind als die Menschheit.«

—Erzmagier Rakorium, Tagebuch der Expedition von 991 BF

»Bevor die wahnsinnige Chimäre nach drei Tagen in Gefangenschaft verendete, sprach sie in ihren klaren Momenten von ihrer Herrin, der "wahren Erbin Borbarads". Der Rest war unverständliches Gezischel.«

—Vorlop von Valdahon, Oberst-Magus der Samthandschuhe, in einem Dossier an Fürstkomtur Helme Haffax, 1025 BF

»Sie ist Rim Thok Tkar, die Zertreterin des Wandelbaren. Ihre Verheißungen alter Zeiten locken mit Vipernblick, aber ihre Zähne sprühen ein Gift, das die Welt verdirbt.«

—Nga'Chrür, Kristallomant aus Akraabaal, in jüngerer Zeit

»Die große Beherrscherin (Schlangenleibige / Letzte ihrer Art) war lange vor uns da. Mit ihr muss man sich Berge und Menschen (Diener / Futter) teilen.«

—Damasgorra, Purpurwürmin in der Maraskankette

GESCHICHTE UND FÄHIGKEITEN

Die Große Schlange von Maraska, die verborgene Heptarchin und Trägerin des Asfalth-Splitters ist selbst ein Wesen chimärologischer Experimente, von finsternen Ssrkhrsechim bei dem Versuch geschaffen, das perfekte Wesen zu züchten. Sie folgte Borbarad bereits, als dieser in seiner echsischen Inkarnation Ensharzaggesi versuchte, die frühen Tulamiden zu vernichten. Später floh sie nach Marustan und legte sich in einen künstlichen Schlaf, während die großen Helden in der Dämmerung der Menschheitsgeschichte die letzten ihrer Art erschlugen. Sie erwachte erst, als Borbarad in der Gestalt Assarbad zurückkehrte und die Magiermogule verdarb. Als er trotz aller echsischen Geheimnisse verging, agierte sie im Verborgenen weiter, um ihrer untergegangenen Rasse zur Wiedergeburt zu verhelfen und die jüngeren Völker zu vernichten.

Im Süden ließ sie die Keke-Wanaq nach Shan'r'trak, der Stadt der Spinnen, suchen. Über die güldenländischen Siedler brachte sie das Verderben des ersten Ogerzuges. Von Leomar aufgespürt, floh sie erneut in den Schlaf und erwachte wieder zur Zeit der Klugen Kaiser. Während zwei verbündete, durch Zaubermacht gestärkte Riesenlindwürmer – der Tuzakwurm und der Wurm von Unau – Feuer und Tod über die Siedler brachten, suchte sie nach Wegen, die verborgenen Tore zu Akraabaal und Zze Tha aufzustoßen. Abermals floh sie in die

Zukunft, als ihre Pläne scheiterten, nur um sich in der Dämmerung der Magierkriege ein drittes Mal Borbarad anzuschließen, um mit ihrer Chimäre, dem Tatakwurf, die Macht der Wasser des Talued an sich zu reißen.

Das letzte Mal beendete sie ihren Schlaf, als sie 991 BF von dem Erzmagier Rakorium und Schwertkönig Raidri Conchobair aufgestöbert und abermals ihrer Brut beraubt wurde. In seiner letzten Inkarnation schloss sie sich wieder Borbarad an, um die Wiedergeburt des Echsenreiches voranzutreiben. Ein Ziel, das sie auch nach seiner Entrückung nicht aufgegeben hat.

URALTES WISSEN UND SCHWARZE MAGIE

Obwohl sie die körperlichen Eigenschaft einer Riesenschlange besitzt und ihre Lebenskraft an ein Kristallherz gebunden hat (siehe unten), vermeidet die Skrechu die direkte Konfrontation, da sie sich als zu wertvoll erachtet und um ihre Existenz bangt. Daher agiert sie vorrangig durch ihre Brut und die Kultisten, die sich um sie scharen. Als schleichende Bedrohung im Hintergrund kann sie dabei auf ihr uraltes Wissen und ihre verdorbene Magie zurückgreifen.

Die Skrechu ist eine vollendete Beschwörerin und Chimärologin. In den Merkmalen *Form*, *Eigenschaften* und *Objekt* kann sie nahezu als Freizauberin gelten. Ihr hypnotischer Blick lässt Opfer apathisch werden; gegen diese fallen für Beherrschungen und Verwandlungen nur die halben Kosten an. Halbe Kosten muss sie ebenfalls für die Zauber MAGISCHER RAUB und LEVTHANS FEUER (*Raub*) entrichten, wenn sie ihr Opfer umschlungen hat. Echsen erliegen K'Krss, dem Beherrschungsdurf der Ssrkhrsechim. Das Gift ihrer Zähne (Stufe 2, 1W6–1 SP) und ihre vier Arme sind im Gegensatz zu ihren Zauberfähigkeiten eher schwach ausgebildet.

ARTEFAKTE UND SCHÄTZE

● Schon nach ihrer Ankunft auf Maraska vor dreitausend Jahren band die Skrechu mit dem *Ritual der Herzlosigkeit* ihre Lebenskraft außerhalb ihres Körpers in einem **Kristallherzen**, wodurch sie körperlich – außer durch karmale Wirkten und geweihte Waffen – unverwundbar ist. Die Zerstörung des Kristallherzens würde jedoch ihren Tod bedeuten.

● In ihren Klauen befindet sich ein **Schwarzes Auge** aus reinem Endurium, mit dem sie das Vorscheitern ihrer Pläne beobachtet, ohne ihr Nest verlassen zu müssen.

● Die Skrechu verwahrt einige Stein **Chaosmasse des Ome-gatherions**, die ihre Agenten vor dem Fall Warunks nach Maraska geschmuggelt haben und deren Verenden durch den Dämonensplitter verzögert wird. Sie soll einst mit dem *Herzen der Insel* (siehe Seite 239) verbunden werden.

● In einem Buch, dessen einzelne Platten aus hauchdünnem Perlmutter oder Chitin zu sein scheinen, als hätte man Myriaden Käferpanzer und Schmetterlingsflügel gepresst und aneinandergefügt, ist der dämonische Berater **Qok'Maloth** gebunden.

● Ursprünglich im Besitz des Wurms von Chababien – und vor noch längerer Zeit des Skrechu Krss'mcht'l'st von Zze Tha – befand sich die **Statue eines dreizehngehörnten Drachen**.



DER SPLITTER DER ASFALOTH

Das sicherlich mächtigste Artefakt der Skrechu ist der Splitter der Asfaloth. An den Rändern ist der in irisierenden Farben glosende Dämonensplitter unscharf, zudem ist seine genaue Form permanenten Veränderungen unterworfen. Der Anblick löst beim Betrachter das Gefühl aus, Käfer und Egel würden sich unter seiner Haut bewegen. Da die Skrechu die inneren Kreise der Verdammnis tunlichst meidet, verzichtet sie darauf, die Macht des Splitters massiv einzusetzen – zumal ihre eigenen magischen Fähigkeiten in den asfalothischen Disziplinen ohnehin immens sind. Stattdessen lässt sie ihn ruhen und seine chaotischen Kräfte wie ein schleichendes, zersetzendes Gift in der Welt wirken.



Ausblick: Die Zukunft des Splitters

Der Asfaloth-Splitter wird bis mindestens 1040 BF unverändert im Besitz der Skrechu bleiben und in dieser Zeit weiterhin von ihr nur behutsam eingesetzt werden. Ab diesem Jahr wird er eine zentrale Rolle in ihrem Plan um das Herz der Insel spielen.

DAS SCHWARZE NEST

Das Schwarze Nest, Refugium der Skrechu im lebensfeindlichen Dschungel Maraskans, wurde von Borbarad in Gestalt der Großen Schlange Ensharzagesi auf dem Nexus mehrerer Kraftlinien errichtet. Halb bedeckt von Schlangenhaut und Hakendorn erhebt sich tief in der Maraskankette ein kolossaler Termitenbau, in dessen Schatten die Marugarde Wache hält und Achazdiener den Bewuchs pflegen und Kreaturen füttern.

Das eigentliche Nest der Skrechu liegt in der Tiefe und ist ihr zugleichmaßen Versteck, Jagdgelände, Labor und Bruststätte. Die dunklen Kammern und fremdartigen Kriechgänge sind gefüllt mit Trophäen, Relikten, Artefakten, Schriftrollen und Tafeln von den ältesten echsischen und einigen insektoiden Rassen. In zahllosen Gruben wimmelt allerlei Gewürm und Ungeziefer und nur das schummrige Licht magischer Steine und schimmernder Pilze fällt auf die Kreaturen, die hier leben: Bastarde und Hybriden aus Schlange und Mensch, Quitslinga und Gestaltwandler, Golems und Chimären, lebende Fesseln ineinandergekrallter Käfer, mit den Wänden verwachsene Spinnweben und schnappende Maraskanfedern. In bizarren Labyrinthen lässt die Skrechu an Gefangenen ihrem Jagdtrieb freien Lauf, während noch tiefer die *Kammern der Macht* mit ihren Schätzen liegen. Hier befindet sich auch die Dunkle Pforte in die Gorische Wüste und ins Güldenland, die jedoch nur noch unter größter Gefahr genutzt werden kann.

An dem tiefsten Punkt, dort wo sich die Kraftlinien kreuzen, hinter unzähligen Fallen gesichert, bewahrt die Skrechu ihr Kristallherz, Quell ihrer Unsterblichkeit.

DAS VERDERBNIS DER WELT

»Die Säule des A'Rrssa, die Krone Cisk'Har, den Zlisk, das Erbe der Ssrk'hrezechim [...] bringt sie mir!«
—die Skrechu zu Al'Gorton, Datum unbekannt

Das Pantheon, dem die Skrechu dient, umfasst die niederhölischen Fürsten Asfaloth, Mishkara, Amazeroth, Widharcil und Apestadil, aber auch Sterbende Götter wie Ssad'Navv, Ssad'Huarr und den Insektengott Srf Srf. Sie ist die letzte ihrer Art, gestrandet in einer fremden Zeit, deren Wandel sie sich versucht entgegenzustemmen. Sie wurde als Hoffnungsträgerin geschaffen und konnte doch nicht den Niedergang ihrer Rasse aufhalten.

Die Skrechu lebt in der Vergangenheit und sieht sich selbst als Erbin einer vergangenen Kultur und letzte Hüterin derer Geheimnisse. Ihr Nest ist ein Museum der Relikte, in dem sich die Statuen vergessener Götter, ihrer Schöpfer und Lehrer sammeln – die ohne ihre Erinnerung endgültig aus der Welt verschwinden würden. Sie, die Jägerin, umgibt ein Alptraum: Eine Welt, die von unausrottbar zahlreichen Beutetieren beherrscht wird. Ihr ganzes Streben wird daher davon bestimmt, den Wandel umzukehren, aber auch sich selbst am Leben zu halten. Die Skrechu agiert daher verschlagen, aber auch feige, denn sie erachtet sich selbst als zu kostbar. Dabei verkennt sie, dass durch ihren Pakt all ihre Schöpfungen im Ansatz verdorben und ihre Bemühungen zum Scheitern verurteilt sind. Asfaloth gönnt ihr keinen Triumph und keine Erlösung, denn nur so wird sie weiterhin zwanghaft Chaoskreaturen gebären und die Welt verderben.

DIE GEGENSPIELER DER SKRECHU

Drei Menschen wissen schon länger um die Existenz und verborgenen Machenschaften der Skrechu und bekämpfen sie insgeheim, jeder auf seine Art: *Milhibethjida die Kindliche* (sich Seite 167), *Kerime al'Kadim*, Erzäbtissin der Draconiter zu Khunchom (**Erste Sonne 146**) sowie *Salpikon Saverin*, Spektabilität zu Mirham (**Meridiana 184**). Während der Königsplan der Skrechu dazu dienen soll, Milhibethjida zu schwächen, agiert Al'Gorton auf dem Festland gegen die Draconiterin und den Schwarzmagier.

Von den anderen Heptarchen weiß nur *Helme Haffax* um die Gefahr aus dem Dschungel. Und dieser wappnet sich, dass die schlangenzüngige Zauberin ihm bei seinen eigenen Plänen nicht gefährlich werden kann.

DER KÖNIGSPLAN

☉ A 167, 185, 226

Die Skrechu glaubt, dass ohnehin keiner ihrer Feinde ihre Jahrhunderte umspannenden Pläne überlebt – aus diesem Grund empfindet sie ein Volk, das an die Wiedergeburt glaubt, als Bedrohung. Solange die Maraskaner uneins und zerstritten sind, wähnt sich die Skrechu sicher, weswegen sie immer wieder störend in das Machtgefüge eingegriffen hat. Die Herrschaft von König *Dajin VII. dem Frommen* plagte sie besonders, ebenso beäugt sie *Milhibethjida die Kindliche* (in der der König wiedergeboren wurde).



Bereits einmal, 1021 BF, plante sie unter Ausnutzung des festen Glaubens vieler Maraskaner an eine wiederkehrende Heilsgestalt, den Wissenden einen falschen König vorzusetzen, was ausgerechnet von Milhibethjida vereitelt wurde (Roman **Die Königslarve**). Mit dem Erstarken des Shíkanydads greift die Skrechu den alten Plan wieder auf, variiert ihn jedoch: Dieses Mal geht sie den Weg über die Korruption geeigneter Würdenträger, um das Land über den Streit um die Königsfrage ins Chaos zu stürzen.

Das Schicksal spielte ihr zufällig ein mächtiges Werkzeug zu: den Glücklichen Tetrarchen *Dajin von Tuzak* (siehe Seite 185). Während dessen langer Zeit im Dschungel wurde die Skrechu auf ihn aufmerksam und hielt ihn zuerst für einen weiteren Rebellenführer, bis *Muzzek ibn Sarhidi* ihr seinen eigentlichen Wert als Thronprätendent begrifflich machen konnte. Geduldig umgarnte und verführte sie den Tetrarchen und weckte ihn ihm Begehrlichkeiten nach den eigentlich abgelegten Königsambitionen: Als Dajin VIII. und sechsunddreißigster König will er Maraskan in die Zukunft führen.

Dabei ahnt Dajin nicht einmal, dass er einer Heptarchin zuarbeitet: So wie in manchen Märchen um Dajin den Frommen der Schmetterlingsmann als Schutzparton eine Rolle spielt, sieht er in der Skrechu eine geheimnisvolle Verkörperung der Insel, die ihn zu seinem Schicksal geleitet.

Der Königsplan im Spiel

In den nächsten Jahren wird der Königsplan der Skrechu das Gift sein, das die Einheit der Maraskaner zu zersetzen droht. Die Akteure sind dabei selten direkte Agenten des Monstrums, sondern handeln in Unkenntnis um die Drahtzieherin. Die treibende Kraft ist Dajin von Tuzak, der jedoch intelligent genug ist, sich selbst aus der Schusslinie zu halten: Er weiß, dass er einem Machtwort der Kindlichen wenig entgegenzusetzen hat, zudem darf und wird er entsprechend seines Amtes öffentlich nicht zu seinem Vorteil politisch agieren. Deswegen handelt er durch andere, die an die gerechte und für das Volk gute Königssache glauben. Zusätzlich sabotiert er den Alabasternen Rat, um ihn bloßzustellen, fördert den Glauben an eine königliche Heilsgestalt und profitiert von der Stabilität 'seiner' Stadt Boran. Die wichtigste Verbündete an seiner Seite – ebenfalls in Unkenntnis um die Skrechu – wird die Hohe Schwester *Viderasab die Kupferne* (siehe Seite 185), die sich nur zu bereitwillig zum Gegenwicht der sich *„unbotmäßig in die Angelegenheit des Volkes einmischenden“* Milhibethjida aufbauen lässt.

Doch nicht hinter jedem Sira Boranak verbirgt sich ein Werkzeug der Skrechu. Maraskan bleibt die Insel der Tausend Prinzessinnen und Prinzen, die mit dem Niedergang der Fürstkomturei ihre Zeit gekommen sehen, alte Ansprüche geltend zu machen. Diese können von Ihnen frei im Spiel verwendet werden – und gegen manchen, der ihm gefährlich wird, geht Dajin nur zu gerne vor, um öffentlich seinen Ruf als Tetrarch zu wahren.

Dajins Gegenspieler

Während Milhibethjida lange Zeit die Gefahr nicht erkennen wird, die in dem Tetrarchen heranwächst, drohen vor allem zwei Personen dem Königsplan auf die Spur zu kommen: Die *Wezryrada Dejida die Samtene* ist von Natur aus misstrauisch, genießt aufgrund ihrer Vergangenheit jedoch bei kaum jeman-

dem Vertrauen. Dajin schickt sie häufig auf gefährliche Missionen, um sie auf seiner Nähe fernzuhalten. Dabei übersieht er den Hohen Bruder *Frumold*, den in den nächsten Jahren einige Wendungen stützt werden lassen.

Ausblick: Die weitere Entwicklung

1035 BF: Ein Attentat auf Milhibethjida scheitert. Die Kunde davon verbreitet sich schnell, die bestürzten Tetrarchen und die meisten Hochgeschwister setzen – im *„Interesse der Kindlichen“* – durch, dass Milhibethjida sich in ihren Tempel in Asboran begibt und ihre berüchtigten Ausflüge zukünftig unterbunden werden.

1036 BF: Mit dem endgültigen Niedergang der Präfektur Mherweggyn erhebt sich ein (frei zu setzender) Prätendent mit seinen Anhängern, um die nunmehr zu weiten Teilen befreite Insel unter seiner königlichen Herrschaft zu einen. Dajin unterstützt die Niederwerfung des kurzlebigen Königsaufstandes. (*)

Ende 1037 BF: Viderasabs Veränderung zwingt sie, sich zu verbergen (☞ 223 C). Dadurch kann Dajin, durch den sie fortan spricht, ihre Aussagen noch besser steuern.

1038 BF: Tetrarch Keideran-Dajin von Khunchom entschlüft friedlich. Mehrere Kandidaten proklamieren sich selbst als Nachfolger und sammeln in Khunchom und auf Maraskan Parteigänger. Die Skrechu nutzt dies, um Zwietracht zu säen. In demselben Jahr kehrt Milhibethjida nach Maraskan zurück.

1039 BF: Dajin macht verstärkt von seinem Recht Gebrauch, Buskure zu ernennen. Erst in ironischen Kommentaren, später in offenen Angriffen wirft ihm der Tetrarch Mulziber vor, sein Amt zu missbrauchen und nach der Königswürde zu streben. Die Fronten verhärten sich.

1040 BF: Der Königsplan entfaltet sich und droht die Insel in einen langanhaltenden, blutigen Krieg zu stürzen.

DAS HERZ DER INSEL

»Das Grab des alten Feindes ist gefunden. Die Herrin wünscht, hier die Spur zu finden, die sie zum Herzen der Insel bringen wird. Wenn wir das Herz der Wandelbaren in unserem Besitz haben, wird sie es mit dem Splitter des vielgestaltigen Prinzen Ash'Faludh verschmelzen – und alles Leben dieser Insel wird sich unter dem Willen der wahren Erbin Borbarads winden und wandeln. Wir werden die Fesseln des Lebens sprengen, die alte Rasse wird wieder auferstehen und gemeinsam werden wir den neidischen Göttern die letzten Geheimnisse entreißen.«

—aus den Aufzeichnungen des Muzzek ibn Sarhidi zu den Ausgrabungen am Grabmal des Shr'k'ish V'Zchak, Efferd 1033 BF

Während der Königsplan der Skrechu vor allem den Zweck dient, sich ihrer menschlichen Feinde zu entledigen, ist ein anderer Plan viel umfangreicher: Die Suche nach dem Herz der Insel.

Das Geheimnis der Maraskankette

Wie viele andere Gebirge Aventuriens ebenfalls – etwa der Raschtulswall und die Sichelgebirge –, ist auch die Maraskankette ein ruhender Gigantenleib. Mehr noch: Die Maraskankette scheint in sich den Ursprung für die besondere Artenvielfalt der maraskanischen Flora und Fauna zu bergen. Borbarad



vermutete in dem Gebirge keinen erschlagenen, sondern einen zurückgelassenen Gigantenleib – jenen der Sumutochter Tsa. Diese Ansicht lehrte er in seiner Inkarnation als Große Schlange Ensharzaggessi seinem Geschöpf, der Skrechu.

Heute ist die Skrechu das einzige sterbliche Wesen Aventuriens, das das Ausmaß eines solchen Geheimnisses erfassen kann. Seit ihrem jüngstem Erwachen lässt sie wieder nach *H'uruch'ras Tħartħr*, dem heiligen schwarzen Herz der Wandelbaren, suchen, um es mit dem Asfaloth-Splitter zu verschmelzen und die Insel in einen chaotischen Garten dämonischer Mutationen zu verwandeln: Ganz Maraskan soll zu einer Pforte des Grauens werden.

Andererseits könnte das Herz der Insel auch die Macht besitzen, die Kräfte der Skrechu zu brechen, vielleicht gar, den erzdämonischen Splitter zu vernichten. Der Ssrkhrsechu *Shr'křsh V'Zchaķ* – ein Feind Ensharzaggessi, der nach dessen Tod der Skrechu nach Maraskan folgte und dort weiter bekämpfte – suchte zeitlebens nach *Ras'Tzirtassach* (Rssahh: *Herz der Insel*), um es gegen seine asfalothische Gegenspielerin zu verwenden und vor dieser zu bewahren. Er fand es nicht und musste die Queste weitergeben. Den Niedergang seiner Rasse vor Augen, ließ er sich gemeinsam mit Hinweisen in einer Mastaba beisetzen. Die Mastaba wurde 1032/33 BF zuerst von *Muzzek ibn Sarhidi* entdeckt, die er dann jedoch an die Maraskaner verloren geben musste (nachzuspielen im Abenteuer **Der Lilienthron**).

Die Suche nach dem Herzen

Die Entschlüsselung der Geheimnisse und die Jagd nach dem Herzen der Insel wird in den nächsten Jahren im Verborgenen die Priester, Kultisten und Gelehrten beider Seiten beschäftigen. Milhibethjida und ihre Verbündeten hängen dem Erkenntnisgrad ihrer Feindin hinterher, werden durch die Auswertung der Mastaba in den nächsten Jahren jedoch aufholen, ohne dabei bereits das völlige Ausmaß begreifen zu können. Zudem ahnt sie nicht, dass die Skrechu durch *Dajin von Tuzak* über ihre Fortschritte informiert ist.

Schließlich kristallisieren sich zwei Erkenntnisse heraus: Um *Ras'Tzirtassach* zu gewinnen, werden die Zwillingschwerter *Antworter* und *Vergelter* benötigt – und die letzten Geheimnisse liegen in der Enduriummine verborgener, zu der jedoch weder die Maraskaner noch die Skrechu Zugang haben, da sie sich in der Hand der Fürstkomturei befindet.

Ausblick: Antworter und Vergelter

»Die Schwerter ... die Prophezeiung, ich verstehe jetzt. Zwei Hände, in denen dasselbe Blut fließt. Das bist du. Du musst sie führen. Das ist Antworter ... und das ist Vergelter. Antworter und Vergelter, Corula und Colurna, Rur und Gor. Antworter und Vergelter, das sind wir, das bist du. Du musst es bewahren. Es wird kommen ... aus dem Herz der Kette ... schwarz und rot ... schwarz wie Endurium, rot wie Blut. Du musst bereit sein. Versprich es! Die Insel hat keinen anderen Sinn ... Die Welt ist schön ...«

—die letzten Worte der Blutzwillinge an den Schwertkönig *Raidri Conchobair*, 995 BF

Über Generationen wurden die Enduriumklingen *Antworter* und *Vergelter* unter den besten maraskanischen Kämpfern weitergereicht. Aufgrund einer uralten Prophezeiung waren die Träger der edlen Schwerter, deren Griffe und Parierstangen

mit Blutpalen kostbar verziert sind, stets Zwillinge. 995 BF tötete Schwertkönig *Raidri Conchobair* in seinem legendären Duell die letzten 'Blutzwillinge' und errang aus ihren Händen die Zwillingsklingen. Der Legende nach sollen die Zwillinge *Corula* und *Colurna*, die verborgen in der Maraskankette im wachenden Schlaf die Insel vor dem Bruderlosen bewahren, ihre ersten Träger gewesen sein.

Raidri selbst konnte vor seinem letzten Gefecht in der Dritten Dämonenschlacht die Geheimnisse der Schwerter nicht mehr lüften und vermachte sie seiner Tochter *Rondriga Conchobair* (*992 BF, 1,76, rote Haare, blaue Augen; meisterliche Schwertkämpferin, Viertelzaubererin), Enkelin des legendären Verhüllten Meisters *Rohezal*. *Rondriga* ging 1022 BF auf der sagenumwobenen *Schlüsselexpedition* im Herzen der *Khôm* verschollen, die sie bis in das ferne Güldenland und nach langer Irrfahrt 1034 BF wieder zurück nach Aventurien führte (Abenteuerband **Die Drachenchronik II: Drachenerbe** ab Seite 131).

1035 BF wird die Kunde ihrer Rückkehr die Tempel der Zwillinge erreichen. Mit diesem Jahr fällt die Erkenntnis beider Seiten zusammen, dass die Zwillingsklingen eine Rolle bei der Gewinnung von *Ras'Tzirtassach* spielen – und *Rondriga* selbst reist in Begleitung von *Hilbert von Puspereiken* (**Raschtul 158**) nach Maraskan, um als Erbin ihres Vater das ungelöste Rätsel um *Antworter* und *Vergelter* zu lüften.

Ausblick: Das Schicksal der Schwertprinzessin (*)

Der Name *Conchobair* ist nicht wohlgefallen auf Maraskan und das muss auch *Rondriga* feststellen. Bei ihrer Reise versucht sie, die Stationen der drei Maraskanaufenthalte ihres Vaters 985 BF (Expedition des *Rakorium Muntagonus*), 987 BF (Kaiser *Retos* Maraskanfeldzug) und 995 BF (Niederschlagung des *Tuzakaufstandes*) zu rekonstruieren und dabei tiefer in die Vergangenheit und Mysterien der Insel vorzudringen. Die Helden können als ihre Gefährten mit nach Maraskan reisen oder von *Milhibethjida* beauftragt sein, ein Auge auf sie zu haben. Bald heften sich ihr auch die Schlangenkultisten an die Fersen.

In der Maraskankette können die Helden schließlich gemeinsam mit *Rondriga* die aus den Zeiten der *Beni Rurech* stammenden Hügelgräber der ersten Blutzwillinge *Corula* und *Colurna* mit der *Ruuz*-Inchrift finden: »Sie sind abwesend, um zurückzukehren. Sie werden Antwort und Vergeltung sein.« Spätestens hier kommt es zur Konfrontation mit *Muzzek ibn Sarhidi* und den Schlangenkultisten. *Rondriga* wird bei dem Gefecht ihr Leben geben, um das *Hilberts* und der Helden zu retten. Dabei fallen die beiden Bastardschwerter an den Feind. Den Helden wird es jedoch – unmittelbar oder kurz darauf – gelingen, *Antworter* den Kultisten wieder abzurufen.

Bis 1040 BF werden die Zwillingschwerter getrennt bleiben: *Vergelter* bleibt bei den Schlangenkultisten und wird in der Hand eines ausgesuchten Streiters wieder in Erscheinung treten, wenn der Königsplan sich entfaltet und der finale Kampf um das Herz der Insel beginnt. *Antworter* hingegen gelangt zu den Maraskanern – und kann fortan von einem geeigneten Helden geführt werden. (Dieser muss nicht zwingend Maraskaner sein oder an der Insel gebunden bleiben. *Milhibethjida* kann es für sicherer erachten, das Schwert für einige Jahre dem Zugriff der Feindin zu entziehen, wird dem Helden aber den Eid abnehmen, zur gegebenen Zeit zurückzukehren.)



Antworte, ein Bastardschwert aus Endurium

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W6+8	11/3	120	110	-3	0	+1/0	N

Talent: Anderthalbhänder (Schwerter)

Besonderheiten: Ab KK 15 kann Antworte einhändig (mit dem Talent Schwerter) geführt werden. In diesem Fall gilt jedoch: TP/KK 12/4, INI -1.

DAS GEDÄCHTNIS DER WELT

Seit ein paar Jahren versucht die Skrechu, Zugang zum *Ak'Szash*, dem Gedächtnis des Lebens oder Sphärengedächtnis, zu erlangen, einem echsischen Hesinde-Heiligtum im almadanischen Raschtulsturm. Die echsischen *Ak'Szash Araz'Zadma* (Rssahh: *Leser des Gedächtnisses des Lebens* oder *Seher des Vergangenen*) hatten hier Zugang zur Erinnerung einer jeden Seele seit Anbeginn der Welt. In dieser Generation wurden die sechs Araz'Zadma als Menschen wiedergeboren, sind sich dessen bis auf die junge *Hyzindaya Darpani* aber noch nicht bewusst; Abtprimas *Erechthon* (**Reich des Horas 175**) ahnt allenfalls von seiner Bestimmung als Araz'Zadma des Glaubens.

Die Versuchung der Priesterin *Viderasab*, der noch nicht erwachten Araz'Zadma des Dienerturns (☞ 223 C), dient daher auch dem Zweck, Zugriff auf das Sphärengedächtnis zu bekommen. Noch hat die Skrechu keinen Hinweis, dass ein weiterer Araz'Zadma in den Schattenlanden unterwegs ist (☞ 216 A).

DIE ZITADELLE DES EISES

Im Hohen Norden streben Agenten der Skrechu danach, *Borbarads* unerfüllten Plan auszuführen, die Zitadelle des Eises zu zerstören, damit die Kraft des Humus ungehindert wuchern (und verderbt) werden kann (**Nordlicht 192**). Doch müssen sie sich der für Kaltblüter tödlichen Kälte entgegenstemmen, wodurch die Bemühungen nur langsam voranschreiten.

DAS ERBE DER SSRKRHRSECHIM

Als letzte ihrer Art beansprucht die Skrechu auch das Erbe *Pyrdacors* für sich und lässt nach Relikten des Gottdrachen suchen, um darin den Ursprung ihres Volkes zu ergründen. Nicht nur in den Norden entsendet sie ihre Agenten, auch nach Süden wächst ihr Interesse, soll dort doch *Pyrdacors* Insel liegen. Würde sie zudem erfahren, dass es im myranischen Archipel von *Shindrabar* einst ein Volk von Schlangwesen gab, würde sie nach Wegen suchen, auch dorthin Agenten zu senden.

ZZE THA (+)

Als Folge der Kampagne **Die Drachenchronik** öffnen sich verschiedene Pforten nach *Zze Tha*, darunter auch eine zwischen zwei riesigen Bäumen in der *Maraskankette*, da jedoch bald wieder auf der gegenüberliegenden Seite provisorisch versiegelt wird. Die Skrechu wird hiervon (und von anderen Pfor-

ten) erst in einigen Jahren erfahren und dann Agenten aussenden, die an den Ursprung ihres Volkes reisen sollen.

Die Bemühungen der Skrechu um *Zze Tha* können Gegenstand Ihrer Spielrunde sein. Langfristig wird die Heptarchin keinen Brückenkopf in der *Globule* errichten noch sich selbst dorthin begeben. Wohl aber kann ein alt-echsisches Artefakt in ihre Klauen gelangen

HANPLANGER

AL'GORTON, DER MEISTER DER JAHRE

Im zweiten Jahrtausend vor *Bosparans Fall* fand sich unter den Magiermogulen im Gefolge *Assarbads* der 'Meister der Jahre', besessen davon, das Rätsel der echsischen Langlebigkeit zu entschlüsseln. Er schuf Artefakte unheiliger Unsterblichkeit wie die *Blutige Träne* und das *Amulett der Acht Leben*. Auf seiner Suche geriet er an die Skrechu, der er seine Gefolgschaft schenkte. Sie wirkte das *Ritual des Ewig Lebenden* (*Jenaqq Khatul*), machte ihn zu ihrem 'Tiervertrauten' und gab ihm den Namen *Al'Gorton* (etwa *das Gold der Gor*).

Nachdem ihn der Diamantene Sultan erschlagen hatte, wurde *Al'Gorton* wiedergeboren, ohne Erinnerung an sein früheres Leben, doch stets von dem intuitiven Drang erfüllt, die Pläne seiner schlafenden Herrin fortzuführen. Als *Algor Tonn* erfand er um 100 BF auf *Cyclopea* das *Hylailer Feuer*, als Hofmagier *Al Gorton* des *Mirhamer Vize-Königs* gründete er 763 BF die Akademie der Vier Türme. Die almadanische Heldensage um *Caralus* den Löwen kennt um 900 v.BF den schrecklichen *Chimärenmeister Alg'Orton*, in den Dunklen Zeiten Jahrhunderte später wirkte am *Sikram* 400 v.BF der Schwarzmagier *Algorton*. Im *Kosch* kennt man einen Magier gleichen Namens aus den Magierkriegen.

Stets schuf er *Chimären* und *Golems* und baute schwarze Türme aus *Koschbasalt*, um die *Nester* der *Schlangenbrut* zu verbergen. Die größten Helden – *Geron* der Einhändige, *Leomar Drachenherz*, *Caralus* der Löwe, *Hlûthar* von den Nordmarken und *Pher Drodont* – stritten gegen ihn – und stets entkam er in ein weiteres Leben. In seiner jetzigen Inkarnation (*970 BF, kahl, buschige, graue Augenbrauen, böser Schalk in den Augen, strahlt eine überlegene Ruhe aus) dient er wieder unmittelbar seiner Herrin – und weiß, von ihr offenbart, um seine früheren Leben. Als einziger kennt und begreift er das völlige Ausmaß der Pläne der Skrechu, ist ihr Auge, Ohr und Zunge. Er agiert mit der Würde und dem Selbstverständnis eines altulamidischen *Kophta*, der einem intelligenten und würdigen Gegner durchaus Respekt zu zollen weiß. Gleichzeitig gibt es für ihn, der als vollendeter *Chimärologe* auf das Wissen mehrerer Inkarnationen und längst vergessene Zauber und Rituale zurückgreifen kann, kaum jemanden, den er als ebenbürtig erachtet; in





den Schattenlanden allenfalls Balphemor von Punin. In den Schlangenkultisten sieht er allenfalls nützliche Werkzeuge, weiß er doch, dass er der einzige Mensch ist, den die Skrechu letztlich duldet.

Kurzcharakteristik: vollendeter Chimärologe / Beschwörer
Herausragende Eigenschaften: MU 19, KL 20, CH 17; Altersresistenz, Gutes Gedächtnis, Immunität gegen Schlangengifte; Arroganz 10, Neugier 8, Totenangst (sich selbst betreffend) 9

Wichtige Talente: Alchimie 18, Geschichtswissen 20, Magiekunde 19, Menschenkenntnis 17, Singen 13, Überreden 15, Überzeugen 16

Zauberfertigkeiten: Al'Gorton beherrscht neben der gildemagischen und kristallomantischen auch die kophtanische Repräsentation (und die damit verbundenen Objektuale des *Szepters der Macht*). In den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch*, *Eigenschaften* und *Form* sind seine Kenntnisse *vollendet*, in vielen weiteren mindestens *meisterlich*. Dazu erinnert er sich einiger heute unbekannter Formeln aus den Dunklen Zeiten wie **ENTFESSELUNG DES GETIERS, LEIB AUS TAUSEND FLIEGEN** und **SPHAEROVISIO SCHRECKENSCHILD**.

Besonderheiten: Al'Gorton ist wie ein Vertrautentier an seine Herrin gebunden. Sollte sie sterben, sind auch seine Tage gezählt – doch könnte dieser Zeitraum durchaus einige Jahre umfassen.

SCHLANGENKULTISTEN

Viele Menschen sind dem hypnotischen Blick der Skrechu und den Verheißungen von Macht und Wissen erlegen, ohne zu begreifen, dass sie nur als Werkzeuge zum Untergang der menschlichen Rasse dienen. Da die Skrechu die Madengesichter der Schuppenlosen hasst, zeigen sich die Kultisten in ihrer Gegenwart nur mit Echsenmasken aus Jade und grün bemalten Hartholzgehäusen.

Der Schlangenleib dient den Kultisten als Ideal. Ihre Körper enthaaren sie vollständig, fast alle tragen Schuppenhautbilder auf Schädel und Gliedern. Höhere Weihegrade lassen sich Schuppen aus Jade, Alabaster oder Malachit in die Haut pflanzen, während andere sich in abgelegte Schlangenhaut einnähen oder die Zunge spalten. Die Verdorbensten schließen einen Pakt mit Asfaloth, um ihre unvollkommene Gestalt zu wandeln.

Muzzek ibn Sarhidi, Oberster der Schlangenkultisten

Der balashidische Saurologe und dekorierte Veteran der Ogerschlacht (*966 BF, 1,79 Schritt, kahl, grüne Augen, kräftig, aber nicht übergewichtig) unterwanderte die borbaradianische Verschwörung auf Maraskan, wurde jedoch nach einer Begegnung mit dem Dämonenmeister von diesem überzeugt, sich ihm anzuschließen. Als Hohepriester des Schlangenkultes träumt er von einer Welt, in der Menschen und Echsen Seite an Seite den Göttern die Geheimnisse der Magie entreißen. Dabei bewahrt er eine erstaunliche rationale Nüchternheit, ahnt er doch, dass die ersehnte Verschmelzung mit der Herrin nur auf einem Weg möglich ist: als Futter.

Kurzcharakteristik: brillanter Artefaktmagier und Schlangenkultist

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 16; Feste Matrix; Kälteempfindlichkeit, Neugier 8

Wichtige Talente: Alchimie 14, Geschichtswissen (Echsen) 14 (16), Götter/Kulte (Echsen) 13 (15), Magiekunde (Artefakte, Kristallomantie) 16 (18), Sprachkunde 12, Sternkunde 13

Wichtige Zauber: brillant in *Objekt*, meisterlich in *Form*; beherrscht auch kristallomantische Sprüche

Besonderheiten: Muzzek ist Asfaloth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis, was sich vor allem in seinen Zauberfertigkeiten niederschlägt. Sein Dämonenmal ist eine geschuppte Haut über dem Herzen und eine leichte Kälteempfindlichkeit.

DIE SCHLANGENBRÜT



In den jahrtausendelangen Versuchen der Rückzüchtung ihrer Rasse hat die Skrechu unterschiedliche Erfolge erzielt. Die meisten dieser Kreaturen entstehen aus der Verschmelzung einer Schlange mit einem kulturschaffenden Wesen, so etwa die **Schlangemenschen** mit dem fünf Schritt langen Leib einer Würgeschlange und einem schuppenbedeckten, menschlichen Oberkörper, die häufig aus 'erhobenen' Schlangenkultisten entstehen, aufgrund ihrer 'Unvollständigkeit' aber selten im



Umfeld der Skrechu anzutreffen sind. **Kleine Ssrkhrsechim** mit dem Oberkörper eines Achaz sind kleiner und leichter als Schlangemenschen, dafür beweglicher und besser proportioniert. Als Krone der Rückzüchtung empfindet die Skrechu die aufrechtgehenden **Shintroiden**, die den breiten Kopf einer Kobra mit dem Gesicht eines Achaz verbinden.

Aufgrund des chaotischen Aspekts der asfalthischen Kräfte und ihrer eigenen Eifersucht empfindet die Skrechu ihre Schöpfungen stets als Misserfolge, die sie nach einer gewissen Zeit entweder vertreibt oder frisst. Dazu kommen eine große Zahl tatsächlicher Missgeburten, grotesk entstellter Mischwesen, die in den meisten Fällen nicht lange lebensfähig sind.

Allen Chimären ist aufgrund ihres sinnlosen Daseins ein gefährlicher Wahnsinn zu eigen, denn zum einen sind sie ohne ihre Herrin kaum mehr fähig zu überleben, zum anderen machen sie sie für ihre absurde Existenz verantwortlich und dürsten nach Muttermord und Rache.

Schlangemensch

Waffe:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** und **DK** nach Waffe

Würgen:

INI 10+1W6 **AT** 15* **TP(A)** KRx1W6 **DK** H
LeP 60 **AuP** 50 **WS** 8 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 13 / 15

Besondere Eigenschaften: KL 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Immunität gegen tierische Gifte, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Kältestarre

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte oder Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Würgen (20)

Kleiner Ssrkhrsech

Waffe:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** und **DK** nach Waffe

Würgen:

INI 12+1W6 **AT** 15* **TP(A)** KRx1W6 **DK** H
LeP 50 **AuP** 50 **WS** 7 **RS** 2 **GS** 8 **MR** 14 / 15

Besondere Eigenschaften: KL 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Richtungssinn; Eingeschränktes Gehör, Kältestarre, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Würgen (20)

Shintroid

Biss:

INI 12+1W6 **AT** 14 **TP** 1W6+1(+Gift)* **DK** H

Waffe:

INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** und **DK** nach Waffe

Speiangriff:

INI 12+1W6 **AT** 17 **TP** Gift* **DK** NSP

LeP 27 **AuP** 28 **WS** 7 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 14 / 10

Besondere Eigenschaften: KL 10, IN 12

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Immunität gegen Gifte, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Richtungssinn; Eingeschränktes Gehör, Kältestarre, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Biss, Schwanzschlag, Wuchtschlag

*) Das Gift (Stufe 8) verursacht 1W6 / 1W3 SP. Dem Speiangriff kann mit einer Probe auf den halben *Ausweichen*-Wert entgangen werden. Ein *kritischer Treffer* verdoppelt den Schaden und führt zur Erblindung für 1 SR (Treffer in Gesicht oder Augen).

Magiebegabte Shintroide: Einzelne Shintroide entstehen aus der Verschmelzung von Kristallomanten. Diese sind *magiebegabt*, *kristallgebunden* und in verbreiteter kristallomantischer Zauberei kompetent.

DIE SKRECHU IM SPIEL

Die Skrechu wird auch in den nächsten Jahren nicht als direkte Gegenspielerin der Helden auftreten, zumal sie aufgrund ihrer Unverwundbarkeit ohnehin nicht zu überwinden wäre. Verborgen in ihrem Nest steuert und initiiert sie langfristige und schwer zu durchschauende Pläne, deren Ausführung sie ausgewählten Handlangern überlässt. Durch diese ist sie als Bedrohung für Aventurien allerdings nicht auf Maraskan beschränkt.

Da sich einzelne ihrer Pläne – der Königsplan und die Suche nach dem Herz der Insel – in den kommenden Jahren konkretisieren werden, bietet sich hier Anknüpfungspunkte für die Helden. Auch kleine Zirkel, die auf dem Festland Brutstätten errichten und nach echsischen Relikten suchen, bieten sich für eigene Abenteuer ebenso an wie entflozene, wahnsinnige Chimären, die ihre eigenen Nester gründen.



DIE KAMPAGNE IN DEN SCHATTENPLÄNDE

Fünfzehn Jahre nach der borbaradianischen Machtübernahme haben die Schattenlande nur noch wenig gemein mit den dämonischen Reichen, die die Erben Borbarads nach der Dritten Dämonenschlacht in Tobrien abgesteckt hatten. Die drei tobri-schen Heptarchen der ersten Generation – der Dämonenkaiser *Galotta*, der Schwarze Drache *Rhazzazor* und Portifex *Maximus Xeraan* –, die mit fester Hand und auf Jahre unangreifbar regierten, sind an ihren Plänen gescheitert und der Verdammnis anheim gefallen. Ihr Sturz hinterließ ein Machtvakuum, das nur teilweise wieder gefüllt werden konnte. Die gefestigsten Herrschaftsstrukturen, die mit Dämonenmacht begründet wurden, brachen auseinander oder traten in den Hintergrund. Nur wenigen Potentaten gelingt es, eine einigermaßen stabile Herrschaft zu etablieren. Allen voran ist das Fürstkomtur *Helme Haffax*, der sowohl die Fähigkeiten als auch die Ressourcen besitzt, unangefochten zu herrschen, wengleich er territoriale Ansprüche nach wie vor seinen eigentlichen Plänen (☉ 217B) unterordnet. Auch *Arngrimm von Ehrenstein* ist es gelungen eine vergleichsweise stabile Regentschaft zu etablieren, deren Fortbestand jedoch ganz davon abhängt, dass er keinerlei Schwäche zeigt. Die *Warunkei* hingegen ist im Kampf der wettstreitenden Lokalmachthaber versunken – und bisher ist nicht absehbar, welcher von ihnen die Oberhand behalten wird, wengleich die *Golgartien* und *Rondrianer* gute Chancen zu haben scheinen, ihre Widersacher entgültig zu besiegen. Völlig unangefochten herrscht indes *Herzog Bernfried* in *Perrainefurten*, und seine Streiter erstarken von Jahr zu Jahr – wie auch die Unterstützung seiner Idee, endlich die Schattenlande in einem gewaltigen Heerzug wieder dem *Raulschen Reich* einzuverleiben, wächst.

Die gegenwärtigen Schattenlande sind nicht länger ein uneinnehmbares, finsternes Bollwerk, sondern eine Region im steten Wandel. Abseits der wenigen Machtzentren wandelt sich das Gesicht der Region stetig: Grenzen verschieben sich und lokale Machthaber wechseln. Die Schattenlande sind ein Land der Schwertfürsten und Helden und somit ein frei zu gestaltender Hintergrund für eigene Kampagnen. Wie in der *darpatischen Wildermark* liegen Aufstieg und Fall nah beieinander, und das Land gehört jenen, die sich in dem Geflecht aus Kleinstaaten, Rechtlosigkeit und fragiler Bündnisse zu behaupten wissen.

LAND OHNE GRENZEN

»Du kannst nie wissen, an wessen Pforte du klopfst, und selten stehen die Dinge so, wie sie auf dem ersten Blick scheinen. Selbst wenn du ein Dutzend Mal denselben Landstrich bereist, kannst du dir nicht sicher sein, ob der Freund, der dich alle Male mit offenen Armen empfangen hat, noch dein Freund ist – oder überhaupt am Leben.«
—*Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaqool, neuzeitlich*

Der Einflussbereich eines Machthabers – sei er Herzog, Fürstkomtur, Markgraf oder Kriegsfürst – reicht häufig nur so weit, wie seine Burgen und Garnisonen das Land kontrollieren können. Doch die Ressourcen sind begrenzt und die Region ist wild und oft schwer zugänglich. Die zahlreichen Herrscher der Schattenlande konzentrieren ihre Kräfte daher auf wenige Zentren (und zuweilen sogar ganze Regionen) sowie strate-

gisch wichtige oder symbolträchtige Orte und überlassen den Rest (oft notgedrungen) sich selbst oder Potentaten, mit denen sie brüchige Verträge schließen. Statische Grenzen existieren kaum, vielmehr gleicht das Land einem Flickenteppich, mit etlichen finsternen und einigen wenigen strahlenden Machtzentren sowie ganz viel Grau dazwischen. In anderen Regionen ringt eine starre, absolute Herrschaftsordnung mit (manchmal nur vereinzelt auftretenden) eben solchen Gefahren oder das überkommene Erbe der Dämonenknechte – und schwächt sich oftmals selbst durch ihre Starrheit.

Daraus ergeben sich die Unwägbarkeiten, denen sich jeder stellen muss, der die Schattenlande bereist. Manche Herrschaften sind nur von kurzer Dauer, und nicht wenige Heerführer wechseln ihre Loyalitäten häufiger als das Wams. Das lässt das Leben gerade für Abenteurer zu einem gefährlichen Spiel mit schwer kalkulierbaren Risiken werden, birgt aber auch ungemein viele Möglichkeiten: Wo es keine festen Grenzen und starren Strukturen gibt, können gewitzte und abgebrühte Naturen sich behaupten und Erfolge für ihre Sache erzielen, die vor wenigen Jahren noch nicht möglich gewesen wären.

DIE SCHATTENPLÄNDE IM SPIEL

Nur die in diesem Band vorgestellten großen Machthaber können in den nächsten Jahren ihre Herrschaft und die Kernregionen ihres Einflussreiches behaupten. Abseits von Persönlichkeiten wie *Herzog Arngrimm*, *Fürstkomtur Haffax*, *Markgraf Sumudan*, *Fürst-Illuminata Gwidühenna* und *Leonardo dem Mechanicus* haben Sie als Spielleiter freie Hand, die wechselvolle Geschichte der Landstriche weitgehend frei zu gestalten. Künftige Publikationen werden sich vor allem dem Schicksal zentraler Meisterpersonen und den von ihnen beherrschten Kernregionen, bedeutenden Orten und großen Städten widmen. An den Rändern und Grenzen innerhalb dieser Territorien bleiben die Verhältnisse aber weitgehend frei zu gestalten, die gesamte Region bleibt unscharf. Scheuen Sie sich nicht, eigene Machthaber einzuführen, Grenzen auf einen längeren Zeitraum zu verschieben oder eine kleinere Ortschaft unter die Herrschaft der Helden zu stellen. Sofern Sie nicht *Markgraf Sumudan* dauerhaft aus *Warunk* vertreiben, *Herzog Arngrimm* erschlagen oder das *Pandämonium* von *Eslamsbrück* zum Einsturz bringen, werden Sie dabei nicht in Konflikt mit geplanten offiziellen Publikationen geraten.

Die Schattenlande sind gezielt als Land für Helden konzipiert worden, als eine entvölkerte und verdorbene Region, die befreit, geheilt, erobert oder unterworfen werden will. Und das Wirken der Helden soll in diesem Setting spürbare Auswirkungen haben, die über das Ausheben einer Räuberbande oder das Erschlagen einer Söldnerführerin hinausgehen.

MACHTHABER DER SCHATTENPLÄNDE

Neben den Heptarchen und den Kaiserin *Rohaja* durch Lehnseid verpflichteten Provinzherrn des Mittelreiches behaupten sich in den tobri-schen Schattenlanden mehrere Dutzend lokaler Fürsten mit teils sehr kleiner Gefolgschaft, teilweise aber auch mehreren hundert Bewaffneten. Ausführliche Beschreibungen finden Sie im Kapitel über die tobri-schen Schattenlande, die nachfolgende Zusammenstellung dient vor allem der Übersicht.



KRIEGSHAUFEN IN DEN TOBRISCHEN SCHATTENPLÄNDEN

Die ungefähre Truppengröße, die einer Partei zur Verfügung steht, wird nach einer Staffellung aus *minimal* (bis 100) – *gering* – *hinlänglich* – *ansehnlich* (um 1.000) – *groß* – *sehr groß* – *immens* (um 10.000) angegeben. Dabei wird zwischen dem zeitlich verfügbaren *Heerbann* (Waffentreue ohne Soldaten oder allfällige Söldner) und den ständig existenten *Gardetruppen* (Soldaten) unterschieden. Beim Heerbann stellt die Angabe vor dem Schrägstrich die maximal aufzubietenden Waffentreuen des Einflussbereiches dar. Hinter dem Schrägstrich ist die Menge der Waffentreuen angegeben, die tatsächlich einem üblichen Heerbann des Machtführers folgen. Eine große Differenz kann bedeuten, dass der Heerbann vergleichsweise unüblich ist oder der Herrscher Mühe hat, die Waffentreuen zu mobilisieren.

Fürstkomtur Helme Haffax (Farben: Schwarz und Rot)

Heerbann: immens / sehr groß
Gardetruppen: groß, darunter

- Eliteregiment *Karmothgarde* (leichtes Fußvolk, Nachtwinde und Kurzbögen)
- Eliteregiment *Rote Legion* (leichtes Fußvolk, Schnitter und Armbrüste)
- Regiment *Tobrische Äxte* (schweres Fußvolk, Äxte)
- Regiment *Mendena* (leichte Reiterei)
- 150 Kämpferinnen der *Mactaleänata* (darunter 25 Zantreiterinnen)



Herzog Arngrimm von Ehrenstein (Farben: Gold und Schwarz)

Heerbann: groß / ansehnlich
Gardetruppen: ansehnlich, darunter

- Eliteregiment *Schwarze Ritter* (schwere Reiterei)
- Eliteregiment *Sokramors Hetzer* (leichtes Fußvolk, Kundschafter)
- Regiment *Todesdiener der Taubrimora* (schwere Reiterei)
- Regiment *Gorbanors Spreißel* (schweres Fußvolk)
- Regiment *Sokramorier* (leichtes Fußvolk, Äxte und Streitkolben)
- Regiment *Kaiser Kumibrand* (Schützeneinheit, Schleudern)



Heermeister Lucardus von Kémet

(Farben: Schwarz und Weiß)
Heerbann: gering / minimal
Gardetruppen: minimal



Herzog Bernfried von Ehrenstein (Farben: Weiß und Eisblau mit Wolfskopf)

Heerbann: ansehnlich / ansehnlich
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Wolfengarde* (leichtes Fußvolk)



Markgraf Sumudan von Bregelsaum (Farben: Grün, Blau, Grün)

Heerbann: gering / gering
Gardetruppen: minimal



Markgraf Gernot von Mersingen (Farben: Schwarz und Weiß)

Heerbann: gering / minimal
Gardetruppen: minimal (Golgariten)



Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon (Farben: Gelb und Weiß)

Heerbann: gering / gering
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Amphibisches Regiment *Ehrengarde* (schweres Fußvolk)

Meister des Bundes Jaakon von Turjeleff (Farben: Weiß und Rot)

Heerbann: hinlänglich / gering
Gardetruppen: minimal (Rondra-Geweihte und Akoluthen)



Die großen Machthaber

- **Fürstkomtur Helme Haffax (Heptarch / Mendena und Piratenküste):** Helme Haffax ist der große Feind des Mittelreiches. Er kontrolliert die Piratenküste und deren Hinterland, doch scheint ihm beides nur als Vorbereitung für einen letzten, großen Feldzug zu dienen.
- **Leonardo der Mechanikus (Heptarch / Yol-Ghurmak):** Leonardo beschränkt seine Herrschaft auf die Dämonenschmiede Yol-Ghurmak und verhält sich vorrangig neutral.
- **Herzog Arngrimm von Ehrenstein (Transsylvien / Schwarze Sichel):** Der Werwolf ist der erklärte Feind des freien Herzogtums Tobrien und stellt auch für Weiden eine Bedrohung dar. Im Gegensatz zum wahnsinnigen Bastler Leonardo und dem zeitlosen Magier Balphemor ist er als dunkles Zerrbild eines klassischen Ritters ein greifbarer Schurke.
- **Herzog Bernfried von Ehrenstein (Mittelreich / Nordtobrien):** Herzog Bernfried kämpft weiterhin um seine Heimat, jedoch auch gegen die Lethargie, die ihn immer wieder zu überwältigen droht – und Arngrimm Gelegenheit gibt, sich als starke Alternative zu präsentieren.

Kleinere Machthaber

- **Lucardus von Kémet (unabhängig / Altzoll):** Getrieben von dem Hass auf den Gott, dem er einst diente, führt Lucardus einen erbitterten Kampf gegen die Golgariten der Rabenmark, jedoch auch gegen den Nekromantenrat, dem er früher angehörte.
- **Markgraf Sumudan von Bregelsaum (Mittelreich / Warunk):** Der gebildete Markgraf ist kein Kriegsfürst und fühlt sich in dieser Rolle deutlich unwohl. Dadurch steht er im Schatten des Meisters des Bundes.
- **Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff (Mittelreich / Warunk):** Der Meister des Bundes ist bestrebt, dem glorreichen Sieg des Schwertbundes weitere Großtaten folgen zu lassen und die Macht der Rondra-Kirche – auch zu Lasten des Markgrafen – auszubauen.
- **Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon (Mittelreich / Beilunk):** Die Praios-Geweihte und Herrin der ältesten bestehenden Kirchenmark des Mittelreiches sieht es als ihre Berufung, Beilunk gegen die Finsternis zu verteidigen und die ehemalige Markgrafschaft in ihren alten Grenzen wiederherzustellen.
- **die Denkerin (unabhängig / Warunkei):** Die zaubermächtige Mumie scheint keinerlei Ambitionen zu hegen, ihr Reich im Nordosten der Warunkei auszuweiten, sondern beschränkt sich ganz auf die Verteidigung ihrer Ländereien.

Berühmte Söldnerhaufen

- **Girtes Haufen (2 Banner schweres Fußvolk, 1 Banner Armbrustschützen):** Die in Rallerfeste stationierten Söldner stehen im Sold des Fürstkomturs und haben neben den Armbrustschützen des *Pfeilgewitters* auch goblinische Späher in ihren Reihen.
- **Chaykas Horde (diverse):** Die bunt zusammengewürfelte Horde der Trollzackerin *Chayka Gramzahn* lässt sich nicht in geordnete Strukturen fassen. Die Sollstärke ist teils starken Schwankungen unterworfen. Eine feste Basis kennt Chaykas Horde ebenso wenig wie einen Machthaber, dem sie loyal dient.

- **Pechblender (4 Banner schweres Fußvolk):** Die fast samt und sonders dem Jenseitigen Mordbrenner verfallene Söldnereinheit steht im Sold von Herzog Arngrimm (siehe Seite 50).
- **Sturmbanner (2 Banner schweres Fußvolk und Schützen):** Diese tobriische Söldnereinheit hat sich einen Ruf im Kampf gegen die Heptarchen erworben und ist daher sehr begehrt. Das Sturmbanner ist vor allem in Tobrien und Weiden tätig.
- **Shinxans Beender (3 Banner schweres Fußvolk und leichte Reiterei):** Die Söldner dieses Haufens, der vorrangig an der Piratenküste und in der Warunkei agiert, sind von einer maßlosen Zerstörungswut getrieben. Sie folgen der Philosophie ihres stets verhüllt auftretenden Hauptmannes *Shinxan*, nach der nichts Bestand hat und etwas Neues erst entstehen kann, wenn das Bestehende restlos ausgemerzt ist (☞ 216 A).
- **Menschenfänger (2 Banner leichtes Fußvolk):** Mit einigen Ghumal-Kalim ausgestattet, dienen sich die Söldner des *Zornbrechters* jedem an, der den richtigen Preis zahlt. (*)
- **Bahamuth (2 Banner Seesöldner):** Diese Einheit stellt sich aus desertieren Seesoldaten und -offizieren zusammen, die von allen Küsten des Perlenmeeres stammen und keinen Unterschied zwischen zwölfgöttergläubigen Reichen und Heptarchen machen – solange der Sold stimmt. (*)

DIE HELDEN IN DEN SCHATTEPLANDEN

Über Jahre hinweg folgten Abenteuer in den Heptarchien meist dem gleichen Schema: Unerkannt hineingelangen und größtmöglichen Schaden anrichten, um anschließend mit heiler Haut zu entkommen. Doch die besetzten Landstriche sind nicht mehr das finstere Bollwerk von einst, die Schwarzen Lande – und auch das Mittelreich – haben sich gewandelt. Die Grenzen sind durchlässiger geworden und dies hat auch die Aufgaben der Helden verändert. Entscheidende Einsätze gegen die Heptarchen sind immer noch möglich, aber auch Abenteuer auf kleinerer Ebene. Gerade hier haben die Helden die Möglichkeit, durch ihre Taten viel zu bewegen.

Moralische Konflikte

Ein starres Schwarz-Weiß-Denken greift in den Schattenlanden nur bedingt. Unter den Potentaten sind finsterste Dämonenpaktierer seltener anzutreffen als noch vor einigen Jahren. Die meisten von ihnen sind gefallen oder in hohen Kreisen der Verdammnis in die Niederhöllen eingefahren. Aber auch rein rechtschaffene Machthaber sind eine Seltenheit. Die meisten bewegen sich im grauen Spektrum zwischen diesen Extremen. Dies und die sich durch in langen Jahren Heptarchenherrschaft gewandelte Kultur stellt gerade rechtschaffene Helden immer wieder vor moralische Konflikte, doch bewegen sich diese auf einem alltäglichen, überwiegend zu bewältigenden Niveau – seelengefährdende Zwickmühlen sollten hingegen eher die Ausnahme sein.

Helden werden sich immer wieder mit der Frage konfrontiert sehen, wie sie mit einer Bevölkerung umgehen, für die die Erzdämonen vor allem Schutzmächte sind, die ihren Tribut fordern, und die die Zwölfgöttliche Lehre als einen Kult unter vielen empfinden. Mittlerweile ist eine ganze Generation herangewachsen, für die der Glaube an die Zwölfgötter nicht alltäglich ist und die sich mit einem teils repressiven System arrangiert hat. Diese Leute sind nicht böse, sondern vor allem zutiefst menschlich – sie können ebenso zum Bösen verführt



wie zum Guten bekehrt werden. Die moralische Deutungshoheit ist mehr als in anderen Regionen eine Frage des Standpunktes und wird auch – oder gerade – den Helden Kompromisse abverlangen.

Garanten der Ordnung

In diesem Setting sind es vor allem die Helden, die auf einem langen und mühsamen Weg die Ordnung in das Land zurückbringen. Nach und nach werden die verbliebenen finsternen Bastionen fallen, und mit jedem Dämonenknecht und dunklen Schergen, der durch Heldenhand fällt, wächst die Hoffnung, dass das Erbe Borbarads letztlich aus der Welt getilgt wird und die Ordnung zurückkehrt.

Dunkelgraue Helden

Gerade graue Helden – sei es der rechtschaffene Dieb oder die eigennützigste Schwarzmagierin, die gewitzte Schmugglerin oder der Exot, der um seinen Platz in der Welt kämpft – haben in den Schattenlanden ihren Platz. Mitunter sind es auch gerade jene Charaktere, die die größeren Erfolge erzielen, da allzu enge Moralvorstellungen sie nicht einengen und sie sich in dem beweglichen System leichter zu behaupten wissen.

Generell ist es auch denkbar, eine Kampagne um eine dunkle Heldengruppe – etwa im Dienst des Fürstkomturs – zu spinnen. Doch letztlich ist **Das Schwarze Auge** ein Heldenrollenspiel, und früher oder später müssen solche Spielfiguren in der Regel ihren Frieden mit den Göttern machen oder die Konsequenzen ihrer Entscheidungen tragen.

Die Helden als Machthaber

Wie in der Wildermark (in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** sowie dem Abenteuerband **Von eigenen Gnaden** thematisiert), können auch in den Schattenlanden die Helden zu Kriegsfürsten aufsteigen. Dabei ist es einerlei, ob sie für die Re-

stauration der zwölfgöttlichen Ordnung streiten, Fürstkomtur Helme Haffax als dunklen Heroen verehren oder auf eigene Rechnung arbeiten: Das neue Tobrien bietet genug Raum für ein 'Reich der Helden'. Doch sollten sie sich nicht nur der Loyalität ihrer Gefolgsleute versichern, ohne deren Treue ihre Herrschaft ein schnelles Ende finden wird, sondern auch stets ein Auge auf die Nachbarn haben: Sobald sie zu einem bestimmenden Machtfaktor der Region geworden sind, werden sie das Interesse anderer Mächte wecken, die sehr genau abwägen werden, ob die Helden potentielle Verbündete oder eine Bedrohung sind. Dann werden die Helden entscheiden müssen, ob sie einen diplomatischen Weg anstreben oder dem Nachbarn den Fehdehandschuh vor die Füße werfen – wobei sie durchaus auf Hilfe von anderen Parteien angewiesen sind, die diese ihrerseits mit Forderungen verknüpfen.

BLICKPUNKT MARASKAN

Die in diesem Kapitel getroffenen Aussagen zum freien Spiel in den tobrischen Schattenlanden gelten übergreifend auch für die Insel Maraskan. Auch hier existieren außerhalb der zentralen Einflussgebiete von Fürstkomturei und Shikanydad ganze Landstriche, die einem steten Wandel unterworfen sind und in denen sich mutige Gestalten behaupten können. Der wichtige Unterschied liegt vor allem in der eigenwilligen maraskanischen Kultur, die es gewohnt ist, sich unter Fremdherrschaft und Verbot zu erhalten.

Die wichtigsten Meisterpersonen und ihre Pläne sowie die Eigenheiten der maraskanischen Kultur finden Sie im Kapitel über Maraskan beschrieben. Auch auf der Insel haben Sie darüber hinaus freie Hand, eigene lokale Machthaber einzuführen.





ANHÄNGE

EMPFEHLUNGEN ZUR VERTIEFUNG DES REGIONALEN FLAIRS

IRDISCHE LITERATUR

- Christopher Paolini: **Eragon**
- Denis Johnson: **In der Hölle**
- George R.R. Martin: **Das Lied von Eis und Feuer**
- Edgar Allan Poe: diverse Erzählungen, u.a. **Die Tatsachen im Falle Valdemar**, **Der Teufel im Glockenturm** und **Das verräterische Herz**
- H.P. Lovecraft: diverse Erzählungen, u.a. **Das Ding auf der Schwelle**, **Die Farbe aus dem All**, **Cthulhus Ruf** und **Der Außen-seiter**
- Hermann: **Die Türme von Bos Maury** (Comic)
- J.R.R. Tolkien: **Der Herr der Ringe**
- Joseph Conrad: **Herz des Finsternis**
- Joshua Ortega, Nat Jones und Jay Fotos: **Death Dealer** (Comic)
- Mark Smylie: **Artesia** (Comic)
- Philippe Jarbinet: **Die Asche der Katharer** (Comic)
- Robert Kirkman u.a.: **The Walking Dead** (Comic)
- Wilbur Smith: **Schwarze Sonne**

MUSIKVORSCHLÄGE FÜR DIE VERTIEFUNG DES SPIELS

- Alan Silvestri: **Beowulf** (Filmmusik)
- Alan Silvestri: **Predator** (Filmmusik)
- Alan Silvestri: **The Abyss** (Filmmusik)
- Alan Silvestri: **Van Helsing** (Filmmusik)
- And So I Watch You From Afar: **And So I Watch You From Afar** (Postrock)
- Antonio Pinto: **Lord of War** (Filmmusik)
- Apocalyptica: **Reflections** (Cello Rock)
- Basil Poledouris: **Starship Troopers** (Filmmusik)
- Carmine und Francis Ford Coppola: **Apocalypse Now Redux** (Filmmusik)
- Daft Punk: **Tron: Legacy** (Filmmusik)
- Danny Elfman: **Sleepy Hollow** (Filmmusik)
- Danny Elfman und Joseph LoDuca: **Army of Darkness** (Filmmusik)
- Don Davis: **House on Haunted Hill** (Filmmusik)
- Edward Shearmur: **Herrschaft des Feuers** (Filmmusik)
- Erdenstern: **Into the Dark** (Rollenspiel-Konzeptmusik)
- Erdenstern: **Into the Red** (Rollenspiel-Konzeptmusik)
- FM Einheit: diverse, u.a. **Prometheus Lear** und **Stein** (Theatermusik)
- Graeme Revell: **The Crow** (Filmmusik)

- Hans Zimmer: **Angels & Demons** (Filmmusik)
- Hans Zimmer: **Blackhawk Down** (Filmmusik)
- Hans Zimmer: **Der schmale Grad** (Filmmusik)
- Hans Zimmer: **King Arthur** (Filmmusik)
- Hans Zimmer: **Last Samurai** (Filmmusik)
- Harry Gregson-Williams: **Königreich der Himmel** (Filmmusik)
- Howard Shore: **Herr der Ringe** (Filmmusik)
- James Horner: **Apocalyptico** (Filmmusik)
- James Newton Howard: **The Village** (Filmmusik)
- John Carpenter: **The Fog** (Filmmusik)
- John Murphy: **28 Days Later** (Filmmusik)
- John Murphy: **28 Weeks Later** (Filmmusik)
- Joseph DoLoca: **Pakt der Wölfe** (Filmmusik)
- Michael Andrews: **Donnie Darko** (Filmmusik)
- Nicholas Dodd: **Kull the Conqueror** (Filmmusik)
- Philip Glass: **Einstein on the Beach** (Filmmusik)
- Philip Glass: **Kundun** (Filmmusik)
- Philip Glass: **Orion** (Filmmusik)
- Trevor Jones: **From Hell** (Filmmusik)
- Trevor Morris: **The Tudors** (Filmmusik)
- Wojciech Kilar: **Bram Stoker's Dracula** (Filmmusik)
- Wojciech Kilar: **Die neun Pforten** (Filmmusik)

FILME UND FERNSEHPRODUKTIONEN

- **The Wolf Man** (1941)
- **Night of the Living Dead** (1968)
- **Katanga** (1968)
- **Die Nacht der reitenden Leichen** (1971)
- **Apocalypse Now** (1979)
- **The Fog – Nebel des Grauens** (1980)
- **Robin of Sherwood** (Fernsehserie, 1983–1985)
- **Flesh and Blood** (1985)
- **Der Tag des Falken** (1985)
- **Predator** (1987)
- **Bram Stoker's Dracula** (1992)
- **Dark City** (1998)
- **Der Herr der Ringe** (2001–2003)
- **Die Tudors** (Fernsehserie, 2007–2010)
- **Legend of the Seeker** (Fernsehserie, 2008–2010)
- **Predators** (2010)
- **Black Death** (2010)
- **Game of Thrones** (Fernsehserie, seit 2011)
- **Camelot** (Fernsehserie, seit 2011)

DSA-PUBLIKATIONEN

ABENTEUER IN DEN SCHAFFENPLÄNDEN

IN TOBRISCHEM LANDEN

- Ulrich Kiesow: **Die Göttin der Amazonen**; Kurkum (1985 / 1003 BF)
- Daniela Dörpinghaus und Reinhold H. Mai: **Gaukelspiel**; Tobrien vor der Invasion (1988 / 1004 BF)

- Bernhard Hennen: **Auf der Spur des Wolfes**; Ysilia und Tobrien (1990, Neuauflage 1999 und 2009 in **Die Phileasson-Sage** / 1007 BF)
- Michelle Schwefel: **Tage des Namenlosen**; Tobrien vor der Invasion (1992 / 1010 BF)
- Lena Falkenhagen: **Goldene Blüten auf Blauem Grund**; Kurkums Fall (1996, Neuauflage 2006 in **Invasion der Verdammten** / 1019 BF)



- Ralf Hlawatsch: **Wo keine Sonne scheint**; Tobrien während der Invasion (1997 / 1020 BF)
- Heike Kamaris und Jörg Raddatz: **Brogars Blut**; Beilunker Berge (1998 / 1021 BF)
- Gun-Britt Tödter (Red.): **Siebenstreich**; u.a. Zwergeninseln und Beilunker Berge (1998, Neuauflage 2007 in **Mächte des Schicksals** / 1021 BF)
- Thomas Finn, Bernhard Hennen und Hadmar von Wieser: **Rausch der Ewigkeit**; Dritte Dämonenschlacht (1999, Neuauflage 2007 in **Mächte des Schicksals** / 1021 BF)
- Gun-Britt Tödter: **Schwarzer Druidenwald**; Schwarze Sichel (1999 / ab 1021 BF)
- Ralf Hlawatsch: **Tal der Finsternis**; Schwarztoerien (1999 / 1021 BF)
- André Wiesch und Anton Weste: **Wolfsgeflüster** (Anthologie **Schwarze Splitter**); Transsylvien (1999 / 1022 BF)
- Anton Weste: **Blutige See**; Piratenküste und Perlenmeer (2001 / etwa 1023 BF)
- Anton Weste: **Stadt der 1.000 Augen** (Anthologie **Kreise der Verdammnis**); Yol-Ghurmak (2002 / 1025 BF)
- Jörg Middendorf: **Das letzte Banner** (Anthologie **Kreise der Verdammnis**); Warunk und Eslamsbrück (2002 / 1025 BF)
- Frank Parting: **Alveranskommando** (Anthologie **Kreise der Verdammnis**); Beilunker Berge (2002 / 1025 BF)
- Christian Hötting und Ulrich Kneiphof: **Operation Perlbeißer** (Anthologie **Kreise der Verdammnis**); Misamund (2002 / 1025 BF)
- Lena Falkenhagen, Denny Vrandecic und Mark Wachholz: **Rückkehr des Kaisers**; Warunk (2005 / 1028 BF)
- Ulrich Kneiphof, Michael C. Maurer, Jürgen Planck, Anton Weste u.a.: **Die letzte Schlacht des Wolfes** (Anthologie **Invasion der Verdammten**); Kurkum 2006 / 1019 BF)
- Chris Gosse: **Der Unersättliche**; Mendena und Piratenküste (2006 / 1029 BF)
- Uli Linder: **Wenn zwei sich streiten** (Anthologie **Seelenschatten**); Sardosk (2007 / ab 1029 BF)
- Uli Linder: **Einhornschweif und Schmiedeschürze** (Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**); Warunk (2008 / ab 1029 BF)
- Philippe Mindach: **Bunte Scherben** (Anthologie **Pilgerpfade**); Beilunk (2009 / zwischen 1027 und 1032 BF)
- Thomas Finn und Tobias Hamelmann: **Donner und Sturm**; Warunk (2009 / 1031 BF)
- Tyll Zybur: **Posaunenhall**; Warunk (2009 / 1032 BF)
- Ulrich Kneiphof und Hörg Middendorf: **Aus Hass geboren** (Anthologie **Die Drachenchronik I: Drachenschatten**); Tobelstein (2009 / 1033 BF)
- Muna Bering: **Drei Schwüre** (Anthologie **Feenstaub und Fabelwesen**); Transsylvien (2011 / ab 1028 BF)
- Michael Masberg: **Bahamuths Ruf**; Schwimmende Heptarchie (2012 / ab 1035 BF)
- Anton Weste: **Schatten im Zwielficht** (Anthologie **Meister der Dämonen**); Andalkan (2005 / 1019 BF)
- Michael Masberg: **Die Überlegenen** (Anthologie **Bienenschwarm & Diskusflug**); Mhanadistan, Hinterlassenschaften der Beni Rurech (2006 / etwa 1027 BF)
- Patrick Gouder und Stephan Frings: **Preiset die Schönheit** (Anthologie **Bienenschwarm & Diskusflug**); Exilantenviertel in Festum (2006 / 1028 BF)
- Michael Masberg: **Goldene Flügel**; Shikanydad (2007 / 1030 BF)
- Michael Masberg: **Der Baum und das Mädchen** (Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**); Shikanydad (2008 / etwa 1030 BF)
- Michael Masberg: **Der Lilienthron**; Boran (2010 / 1033 BF)

ROMANE IN DEN SCHAFFENPLANDEN

- Karl-Heinz Witzko: **Treibgut**; Maraskan (1996)
- Ulrich Kiesow: **Die Gabe der Amazonen**; Beilunk, Kurkum (1996)
- Karl-Heinz Witzko: **Spuren im Schnee**; Jergan, Asboran (1996)
- Niels Gaul: **Steppenwind**; Beilunk (1997)
- Hadmar von Wieser: **Der Lichtvogel**; Warunk (1997)
- Karl-Heinz Witzko: **Tod eines Königs**; Freies Königreich Maraskan (1998)
- Karl-Heinz Witzko: **Die beiden Herrscher**; Freies Königreich Maraskan (1999)
- Karl-Heinz Witzko: **Die Königslarve**; Fürstkomturei und Bannland (2000)
- Jesco von Voss: **Der Letzte wird Inquisitor**; Beilunk (2001)
- Karl-Heinz Witzko: **Westwärts, Geschuppte!**; Tuzak (2002)
- Markus Tillmanns: **Maraskengift**; Maraskan (2005)
- Michelle Schwefel: **Macht**; Tobrien (2008)
- Michael Masberg: **Der Kreis der Sechs**; nördliches Tobrien vor der Invasion (2009)
- Michelle Schwefel: **Verrat**; Tobrien (2010)
- Carolina Möbis: **Hundesöhne**; Piratenküste (2010)
- Henning Müzlitz: **Hundswache**; Piratenküste, Warunkei (2010)
- Christian Humberg: **Hundeleben**; Warunkei (2010)
- Dorothea Bergermann: **Hundeelend**; Warunkei (2010)
- Bernard Crow: **Stein**; Transsylvien, Schwarze Sichel (2010)
- Bernard Crow: **Erz**; Transsylvien, Schwarze Sichel (2010)
- Bernard Crow: **Eisen**; Transsylvien, Schwarze Sichel (2010)
- Bernard Crow: **Stahl**; Transsylvien, Schwarze Sichel (2010)

AUF MARASKAN

- Bernhard Hennen: **H'rangas Kinder** (Anthologie **Auf der Spur des Wolfes**); Boran und Friedhof der Seeschlangen (1990, Neuauflage 1999 und 2009 in **Die Phileasson-Saga** / 1007 BF)
- Karl-Heinz Witzko: **Am Rande der Nacht**; Maraskan vor der Invasion (1995 / 1014 BF)
- Karl-Heinz Witzko: **Die Ungeschlagenen**; Maraskan vor der Invasion (1995 / 1015 BF)
- Thomas Römer: **Pforte des Grauens**; Dschungel und Friedhof der Seeschlangen (1996, Neuauflage 2005 in **Meister der Dämonen** / 1019 BF)
- Thomas Finn: **Im Herz der Finsternis** (Anthologie **Schwarze Splitter**); Bannland (1999 / ab 1022 BF)
- Karl-Heinz Witzko: **Jenseits des Lichts**; Fürstkomturei (2001 / ab 1023 BF)





INDEX

A

Abwanderungsverbot 138
 Achaz 16, 89, 127, 138, 145, 157, 163, 196, 197, 201, 202, 235, 236, 243
 Achtbare 164, 165
 Adlergarde 140, 180
 Agrimothäum 16, 31, 53, 56, 60, 115
 Agrimoth-Splitter 21, 31, 32, 34, 37, 43, 54, 63, 207, 210, 212
 Ak'Szash Araz'Zadma 241
 Akademie für Strategie und Heeresführung 28, 96, 98, 105, 107
 Akrahaal 138, 142, 198, 201, 202, 204, 235, 236, 237
 Al'Gorton 207, 238, 241, 242
 Al'Hani 7, 15, 22, 28, 31, 34, 119, 120, 205
 Alabasqaryah 162, 165
 Alabasterner Rat 160, 164, 165, 166, 167, 168, 170
 Al'Anfa 74, 96ff, 105ff, 112, 140, 160, 165ff, 179, 181, 188, 208ff, 226
 Alant 198
 Aldec-Käfer 169, 198
 Alrik (Kaiser) 139, 142
 Alruridan 186, 188, 196, 231, 232
 Alte Kulte 36
 Altzoll 7, 11, 14ff, 18, 65, 72, 75ff, 87, 207, 213, 246
 Amagomer 7, 15
 Amazonen 8ff, 13, 15, 67, 94, 120ff, 220
 Amdeggyanak 163
 Amdeggyanmassiv 143, 160, 163, 197
 Amdeggyanpass 163, 197, 202
 Amran Gerbald 143, 197
 Amran Thjalgyn 143, 197, 234
 Amran Thjemen 143, 197, 233
 Amran Thurak 143, 197, 233
 Andalkan 123, 127, 139, 143, 157, 201
 Antworter und Vergelter 240
 Apep 8, 12ff
 Aranien 25, 111, 123, 139ff, 166, 170, 226ff, 232
 Araz'Zadma 217, 223, 241
 Arethin 138, 142, 181, 190
 Arethiniden 138, 148, 180
 Argul-Vhor 64, 101, 211ff
 Arkaniumkorps 98
 Arkhobal 20ff, 44, 47, 209
 Armee der Kadaver 74ff
 Arngrimm v. Ehrenstein 10, 14ff, 18, 30ff, 37ff, 40, 48, 50, 57, 59, 208ff, 244ff
 Arnhild von Darbonia 72, 87, 111
 Arvepass 10ff, 70, 77
 As'Haima 152, 156
 Asboran 140, 149, 152, 164ff, 167, 226, 239
 Ascheherz 57, 60, 64, 212
 Asfaloth 26, 101, 196, 199, 204, 238, 242
 Asfaloth-Splitter 236, 238, 240
 Askushaar 47
 Aspyrdagg 152, 225
 Athai-Naq 101, 206, 217, 218
 Äthrajin 141, 146ff, 152, 185, 224
 Axorda 95, 145, 193, 198
 Azaril Scharlachkraut 16, 26, 102, 212

B

Balphemor von Punin 16, 20, 31, 37, 40, 45ff, 54, 58ff, 62, 208ff
 Bannland 138, 145, 166, 197ff, 200ff, 226, 233
 Bannstrahler 13, 74, 130ff
 Baruun 152, 156, 158, 162, 165
 Bastrabun 138, 142, 161, 231
 Baum des Lebens 225
 Bedon 131
 Beilunk 5, 8ff, 18ff, 66ff, 72, 130ff
 Beilunker Berge 8, 14, 16ff, 27, 66, 84, 91ff, 94
 Belhalhar 26, 42, 89, 96, 118, 122, 141, 188
 Belhalhar-Splitter 100ff, 122, 186ff, 218
 Belharion Menning 118, 141, 184ff, 189
 Bendrom 17, 33, 41ff
 Beni Bornrech 152, 160ff, 174ff
 Beni Rurech 138ff, 152ff, 160, 181, 196, 223, 226
 Ben-Shila-Sekte 140
 Bernfried von Ehrenstein 9, 23, 245, 246
 Beschwörerkreis des Karasuk 28, 116
 Beskan 123, 127, 143
 Bey-el-Unukh 7, 15, 133
 Biberratte 119
 Bïdon du Berlinghan 64
 Blakharaz 26, 36ff, 45, 210
 Blaue Keuche 142
 Blutaar 157, 200
 Blutbeflecktes Gold 217
 Blutige See 19, 98, 123, 128, 220
 Bodenlose Grube von Rulat 123, 125, 220
 Boran 100, 140ff, 143, 147, 158, 181ff, 203
 Boran-Hochland 198
 Boransdorn 14, 89, 92, 98, 192, 232ff
 Borbarad 5, 9, 11ff, 22, 26ff, 36, 50ff
 Borbarad-Kirche 16, 26ff, 60, 76, 96ff, 102ff, 205
 Borbarad-Lotos 95, 221
 Boronsotter 95, 145, 199, 203
 Borrix Goldnehand 108, 111
 Bospes von Bergenhus-Schnattermoor 59
 Bruderlose 146, 147, 152, 223, 231
 Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 149, 174, 226ff, 229, 233
 Buch der Abwesenden 48, 223
 Buch der Anwesenden 148, 223
 Buli 127, 143
 Bund der Urtiefen 124, 129, 221
 Bürgerkrieg 138, 142, 190
 C
 Ch'hlarstrauch 198
 Chalwen 138, 142, 221, 235
 Charasim 163
 Charyb'Yzz 127, 201
 Charyptoroth 18, 26ff, 89, 92, 95ff, 124ff, 207, 221, 230
 Charyptoroth-Splitter 128, 222
 Chayka Gramzahn 14, 72ff, 246
 Chaykas Horde 72, 74, 246
 Chimena Ulgaal 129, 130
 Corleis Honorald 80, 86
 Curfan von Jergan 138

D

Dajin I. (König) 139, 142
 Dajin II. (König) 139, 229
 Dajin IV. (König) 139, 142
 Dajin VI. (König) 139, 174
 Dajin VII. der Fromme (König) 139, 142, 153ff, 158, 173, 225ff, 230, 238ff
 Dajin von Tuzak 143, 153, 158, 164, 182, 185, 223, 230, 238ff
 Dajinsmantel 198
 Damaris 140
 Dämonenschlacht 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 54, 62, 66, 77, 101, 133
 Dämonenschmiede 20, 31, 53, 54, 56ff, 60ff, 111, 210, 212, 246
 Darion Paligan 123, 124, 127ff, 207
 Dejida die Samtene 153, 185, 233, 239
 Denderan (König) 140ff, 181, 185
 Denkerin, die 74, 87ff, 205, 246
 Dexter Nemrod 140, 212
 Dharzjinion 141, 152, 167, 226
 Dijaosab die Maraske 103, 118
 Dinoda 163, 231
 Disdychonda 145, 198
 Diskusstafette 140, 142, 147, 173ff, 181, 197, 235
 Djadurzak 198
 Djurmold von Tuzak 139, 142
 Dogul 17, 22, 30, 77, 89, 92, 97, 104, 219
 Donnersturm 5, 14, 21, 67, 79
 Doppelregentschaft 140ff
 Drachengarde 72ff, 87, 236
 Drachensteine 7ff, 17, 205
 Draijsch 148, 234
 Drileuen 65, 75, 77, 131, 213ff
 Dschunkar 152, 159, 165
 Dunkle Mutter 26, 68, 88
 Dwarax Goldauge 88

E

Eisenbaum 145, 192, 198
 Eitriger Krötenschemel 46, 198
 Elgor Baron von Wickrath 73, 94, 103
 Elking von Burmisch 40, 208, 212
 Endurium 27, 41, 51, 98, 145, 188, 196, 218, 231, 232, 237
 Enduriumblüte 160
 Enduriumkorps 98
 Ensharzaggessi (Borbarad) 138, 237ff
 Eroljida die Scharlachrote 141, 158, 165ff
 Eslamsbrück 8ff, 18, 71, 91, 93, 97, 103, 112ff, 219
 Eterniumkorps 98, 103ff
 Etlaskan 123, 127, 143
 Eukolizana 149, 173, 179ff, 200, 203, 204
 Exodus der 2000 140, 142, 167, 226

F

Färberlotos 198
 Festum 86, 99, 108ff, 140ff, 225, 230
 Feuiger Vater 26



Firdrom	17, 41, 44	Herzogenstraße	16, 30, 44, 130ff, 208	Lebende Rüstung	64
Fliegende Festung	14ff, 53ff, 58ff, 114	Hilbert von Puspereiken	200, 240	Lechdan von Mittelleydingen	38, 44
Fremdenrat	175, 230	Hira	143, 173, 192ff	Leg-ga-Leg	156
Fremdiji	146ff, 152ff, 161, 174ff	Hochelf	28, 138, 209, 210, 220	Legion von Yaq-Monnith	11, 14, 15, 20
Fren'Chira Marustazzim	140, 165, 166, 168, 173	Hochgeschwister	147ff, 167, 173, 175, 181, 196, 228ff, 239	Leomar von Baburin	16, 65
Friedhof der Seeschlangen	123ff, 127ff, 141ff, 163, 196ff, 230, 235	Honinger Geschichten	158	Leomelia Winterbach	60, 64
Frühlingsstrand	123, 125	Hort der toten Schiffe	128	Leonardo der Mechanicus	14, 31, 37, 40, 56, 63, 99
Frumold aus Sinoda	149, 185, 223, 225	Horusche	189, 198	Lichtschale	132
Frumold II. (König)	140, 142	Hummerier	11, 20, 93, 95, 107, 112, 128	Loge der Hoflieferanten	84, 215
Fürstkomturei Maraskan	145, 196			Lorgolosch	10, 12, 17, 46, 94, 104, 125, 221
Fürstmarschall	101, 141ff			Löwenstein	8ff, 15, 94, 120ff, 220
		I		Lugen Sohn des Kalrugen	172, 173
G		Ilderasch	17, 123, 125	Lycosa	157, 166, 168, 197, 204, 234
G'Wang	98, 104	Ileana von Jergan	232		
Galeerenbrecher	206	Iraddon Kolenfeld von Graß	118, 186ff, 194	M	
Galotta	5, 12ff, 20, 26, 35ff, 41ff	Irrhalkengarde	37, 42, 58ff	Ma'hay'tam	9, 107, 119, 124, 127
Gapuzza	148, 152	Ishyatralin	197, 235	Mactaleänata	14, 26, 94, 108, 118, 120ff
Garalor von Tuzak	142	Isiriell	7, 47, 59, 209, 220	Mahabjida die Ewigjunge	168
Garasabayad Barmherzigkeit	149, 162, 223			Mahanobab	162, 172
Garethjadad	152	J		Malmer	124, 154, 199
Garla Gengris	53ff, 56, 60, 64, 210	Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff	85, 246	Maraskanabteilung (KGIA)	140
Gerbald I. (Kaiser)	8, 138	Jagdgras	198	Maraskanfeder	145, 168, 199, 238
Gero von Siebenstädt	106, 111	Jandraskan	123, 127, 141ff	Maraskanfüßler	199
Geronskäfer	199	Jandrim Sohn des Andrasch	116, 117	Maraskanischer Güldenländer	198
Gespensterbaum	198	Jarlak von Ehrenstein	8, 54	Maraskanischer Säuerling	198
Ghonech	88	Jasina Melenaar	104, 111, 217	Maraskankette	5, 138, 143, 163, 197ff, 225, 234, 236, 238ff
Gilia von Kurkum	9, 122	Jenseitige Familie	25, 26, 36ff	Maraskan-Kontor	175
Ginkgo	198	Jergan	26, 96ff, 138ff, 186ff, 190ff, 202ff, 224, 231, 232ff	Maraskanpony	199
Girte Sargnagel	93, 104	Jerganjanker	154	Maraskantarantel	95, 145, 198ff, 203, 230
Globoman Guryek	125, 129	Jilaskan	125ff, 139, 145	Maraskanwurzel	198
Goldene Pyramide	79	Jilasken	143	Maraskanzeder	145, 157, 197ff
Goldenes Haus	91, 104, 108, 111, 216	Jiranstrauch	152, 198	Maraske	103, 118, 141, 145, 198, 204, 235
Goldmorgentarantel	98, 129, 130			Maraskerine	198
Golgariten	14, 23, 67, 73ff, 114, 245ff	K		Marhiniobock	199
Gondrik	125, 129	K'rzsz	202, 236	Markgrafschaft Warunk	66, 73, 131
Gorbanor	7, 13, 26, 42	Kajandra von Kohlrungen	72, 78, 80, 86	Marukönig	197, 234
Graveshs Gelbauge	38, 47	Kalekke	95, 127, 143	Marus	138, 197, 201, 202, 236
Greifenthron	138, 181	Karamujin-Geist	198	Marustan	138, 201, 233ff, 237
Grinjian der Schmuggler	175, 180, 228ff	Karmothgarde	93, 97, 103, 110, 163, 187, 192, 196	Maru-Zha	201, 202, 236
Grolm	12, 19, 28, 90, 94, 96, 104, 118, 221	Keshal Ishassayn Sheijagân	94, 120	Mazazaoab	163, 231
Groithmen	149	Keideran-Dajin von Khunchom	158, 165	Mendena	8ff, 18, 90ff, 105ff, 205, 218
Gurvanmade	199	KGIA	103, 140, 212	Mendrina	143, 163
Gwidühenna von Faldahon	72, 132, 136, 245ff	Khunchom	126, 138, 140ff, 149, 160, 164, 166ff, 174, 181, 232, 239	Menschenfänger	74, 84, 122, 246
		Kibrom	17, 125	Merishja	7, 14ff, 133
H		Kladj	141, 150, 152	Mherweggyn	97, 141, 162ff, 173, 187, 190, 195
H'Szint	127, 201, 235	Kluge Kaiser	76, 138, 174, 237	Milhibethjida die Kindliche	140, 148ff, 167, 238
Haffajas	130, 141, 152, 156, 161, 167ff, 172, 199, 223	Kodnas Han	127, 130, 166	Mirshan von Streitzig j.H.	137
Hakendorn	198, 238	Konch	154, 198	Misa	7ff
Halbrecht Plötzbogen	84, 86, 215	Koralleninseln	127, 143	Misamunder Straße	93
Hand Borons	226	Korobar	73ff, 87	Molchenberg	29, 67, 82ff, 214
Haran, der	168	Krakonier	19, 90, 93, 110, 120, 127ff, 201	Muakim al'Assarbad	60, 64, 212
Haranydad	140, 152, 162ff, 168	Krater der Kristalle	54, 58, 61, 210	Mujiabor	166, 168
Harlijin I. (König)	140, 142	Kreis der Verdienten	175	Mulziber von Jergan	141, 158
Harnischgürtler	199	Kristallomantie	201, 242	Murak di Zeforika	10, 14, 115ff
Harpyie	19, 200, 203	Kuckucksotter	199	Muzzek ibn Sarhidi	239ff, 242
Hartholzarnisch	103, 145, 156, 168, 179, 198, 242	Kunkarar Riak Siburash	116	Myrragynda	198
Heerbann d. friedlichen Schwestern	145, 195, 197, 200, 204, 236	Kurinbaum	169, 198		
Heilige Rollen	138, 140, 148ff, 225ff, 233	Kurkum	8ff, 94, 117	Π	
Helme Haffax	11ff, 40, 98, 100, 110, 121, 186, 217			Nagrach	9, 26, 42, 94, 127
Helmenport	186ff, 196, 232	L		Nakika Bärenfang	120ff, 218
Hemandu	97, 140, 173ff, 186ff, 195	Lauredanya du Pasca-Florios	108, 111	Nandus-Kirche	27
Heptagon-Akademie	28ff, 37	Leatmon Phraisop	14ff	Nansijd	200
Herdin I. (Fürst)	141ff			Nedimajida von Tuzak	142, 182, 188, 190
				Nekromantenrat	14ff, 71, 73, 93, 100, 112, 115, 219, 246



Nemezijn	199	S	Tiefe Tochter	26
Neu-Jergan	160	Saijana	Tierkönige	200, 222
Nevelung	11, 44	Samthandschuhe	Tiger von Maraskan	130, 142
Nhiran	162, 195	Sarastro Dorkstein	Tiramn Yohn	107, 111
Nirraven	9, 68, 117, 219	Sardosk	Tisal	125
Nissa ay Komra	93, 97, 103, 113ff	Sassandra	Tislan Rasket	64, 88
Noralec-Otter	199, 203	Sassin	Tizam	17
Norri der Starke	177, 181	Schädelturm	Tobimora-Straße	92ff, 99, 106ff
O		Schatodor	Tobimorien	5, 8
Obogyn	143, 186	Schlangenbrut	Tobrische See	128, 221
Offenbarung der Zwillinge	155, 198	Schlangenkultisten	Tobrischer Thurm	30, 33
Ogermauer (siehe Wall des Todes)	11, 67, 76ff, 213	Schmetterlingsmann	Todesdiener der Taubrimora	41ff
Olrong	17, 125	Schule des Wandelbaren zu Tuzak	Torxes von Freigeist	61, 65
Omegatherion	5, 11ff, 136, 237	Schwarze Mutter	Totenkopffächchen	199
Optolith	60, 64	Schwarze Sichel	Totes Land	213
Ordensland Hemandu	97, 187ff, 195	Schwarzer Palast	Transsilien	5, 30ff, 205ff
Orsijn vom Hira	142, 164, 173, 180, 230	Schwarzer Wald	Traumschinder	35, 52
P, Q		Schwarz Korn	Treffsicherer Hetzer	26
Pandämonium von Eslamsbrück	114, 244	Schwimmende Heptarchie	Trichterwurzel	198
Parel Notgelf	215	Seedler von Beilunk	Triumvirat von Yol-Ghurmak	31
Pechblender	42ff, 246	Seelensammler	Trollfeste	7, 70, 77
Perilax Sohn des Pogoloch	64, 211	Sefirajida von Jergan	Tscho'on Tak	127, 130
Pfeifenkrauterlass	167	Sehender Sohn	Tulmyrja Mayysunya	129, 130
Pforte des Grauens	116, 124, 127, 206, 210, 220, 240	Sekte der Kämpfenden Geschwister	Turupa (siehe Maraskanzeder)	145
Piratenküste	26, 90ff, 219, 246	Senan	Tuur-Amash-Kelch	20, 34, 69
Portifex Maximus	26, 90, 108, 205, 244	Septahengon	Tuzak	140ff, 173ff, 228ff
Praiodane von Falkenstein	38, 45, 52	Shamaham	Tuzaker Aufstand	140, 177
Praiosdank	126, 145	Shatak-Wurzel	Tuzaker Drachenblut	155, 198
Prakmak	94, 104	Shikanydad	Tuzaker Schlachtfest	141, 176, 181, 186, 218, 228ff
Praske	11, 45ff, 48ff, 207, 209	Siedlerland Tobimorien	Tuzakwurm	138, 142, 173, 235, 236
Priesterkaiser	8, 74, 126, 138, 148, 156ff, 234	Sighelm (Kaiser)	U	
Protektoren des Ostens	138	Sildromwehr	Ugdalf (Kaiser)	138
Pyrdacor	138, 201ff, 206, 208, 223, 225, 236, 241	Sildromtal	Ulchuchu	20, 92, 128
Qaft	148, 152	Sildroyan der Schmied	Unermessliche Schatzkammer	217
R		Sinoda	Unförmige	199, 204
Rächerinnen Lycosas	157, 166, 168, 204, 234	Sinoda-Tabak	Usdaran	163, 231
Radrom	7, 11, 17, 19, 66ff, 219	Sira Jerganak	V	
Raidri Conchobair	12, 163, 237, 240	Skrechu	Valdahon	75, 94, 221
Rakorium Muntagonus	161, 240	Sokramor	Vater Golgorian	86
Rateral Sanin	128, 130, 142	Sokramors Hetzer	Viderasab die Kupferne	148ff, 185, 217, 223, 227, 239
Rauschgurke	185, 192, 198	Solaria Praiosstolz	Vildrom	94ff
Ravenala	198	von Ehrenstein zu Eslamsgrund	Vildromtal	94
Rayo Brabaker	130, 141, 175ff, 228	Sonnenlegion	Vladuran ya Nekrop	115, 117
Rechtsseminar zum Greifen	135	Sonnenmark Beilunk	Vy'tagga-Antilope	145, 199, 203
Reojian von Sinoda	164, 170, 234	Sorp Sanderwik	Wall des Todes	12ff, 76ff, 213
Reto (Kaiser)	9, 15, 101, 133, 140, 142, 145, 160, 172, 188ff	Ssad'Huar	Warunk	65ff, 78ff, 212ff
Rhazzazor	5, 11ff, 59, 66ff, 214ff, 244	Ssrkhrsechu (siehe Skrechu)	Warunkei	5ff, 18ff, 29, 65ff, 114, 205, 212, 244
Riese	7, 13, 26, 47, 197, 209, 235ff	Südwall	Warunker Wichtel	82, 215
Roab	143, 174ff, 201, 234	Sulman al-Nassori	Weg des Wolfes	40ff
Rohal der Weise	138, 142	Sumudan von Bregelsaum	Weißer Hetzer	19ff, 69, 95
Rondradan von Streitzig	11, 38, 41, 45, 48, 51, 208	Sumurrer	Weltendiskus	138, 146ff, 152, 157, 166, 224
Rondriane Alsgafion von Beilunk	137	Sumus Kate	Weltmaschine	210ff
Rostzitadelle	94	Sunsura	Werwolf	33, 38, 40, 49ff, 208, 246
Rote Hand	97, 103, 110, 163, 186, 189	T	Wezyradim	152, 158ff, 164ff, 170
Rote Legion	97, 187, 195, 245	Talued	Widharcals Wahn	21
Rote Samthand	103	Tarschoggyn	Wiedergeborene Schule der Vierfachen	
Ru'halla (siehe Rohal der Weise)	138, 142	Tausendwandlerin	und Schönen Verwandlung des	
Rulat	9, 92, 96, 100, 119, 124ff, 220	Tavern'uuzak	Benisabayads zu Sinoda	156, 169ff
Rur und Gror	96, 146ff, 164, 175, 188, 231, 234	Templer von Jergan	Wipfeltiger	142, 173ff
		Tetrarch	Wolfsschändung	39
		Thalusa	Wulfengarde	40, 48, 212
		Thaluzan (Thalusa)		
		Thargunitoth-Splitter		
		Thyrisab		



X

Xeraan	5, 8ff, 20, 26ff, 60, 87, 89ff, 102ff, 121, 205, 217, 222	Yasmina von Darbonia	105ff, 111, 218	Zeitrechnung	138
Xeraansgold	205	Yerschoggyn	157, 163, 226	Zendajian der Täuscher	157, 200
Xindra von Sumus Kate	13	Yol-Ghurmak	12ff, 18, 20ff, 28, 36ff, 53ff, 209ff	Zeugen der Schönheit	149
Xordai	145, 198	Yosmina von Dunkelstein	38, 43	Zh'arr	152, 155
Xqal'zl'yssr	127, 129, 202, 235	Ysilia	8ff, 28, 136, 211	Zilithbär	197

Y

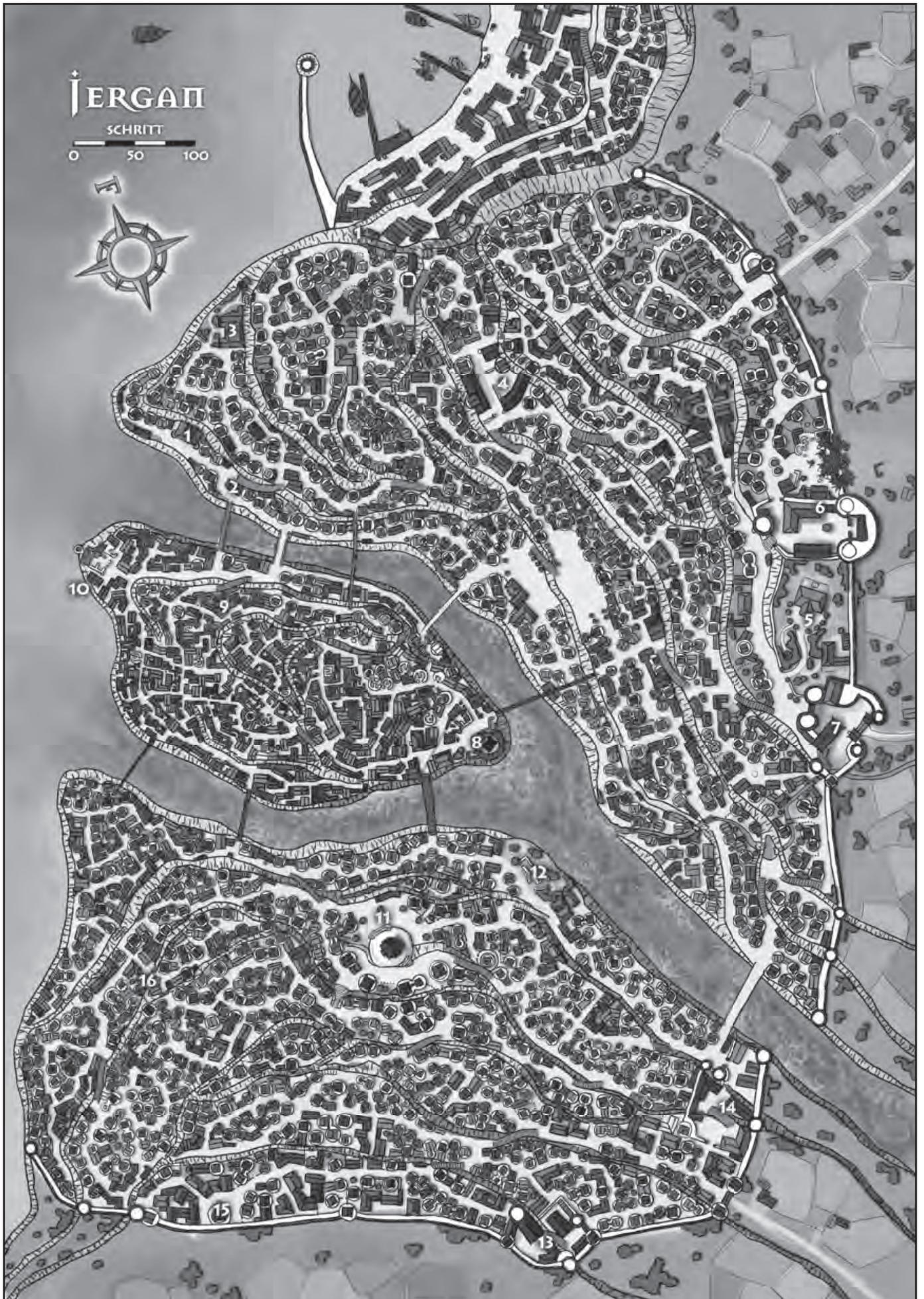
Yagan-Nuss	193, 198, 204	Z		Zim	202, 236
Yalaiad	141ff	Zaboron von Andalkan	139, 157	Zuckerrohr	145, 198
Yamesh-Aquam	221ff	Zaboroniten	142, 149, 157, 223ff, 233	Zug der Oger	9
		Zajida und Zadisab	149, 175, 181, 229ff	Zwerge	12, 61, 90, 94, 145, 197, 234
		Zant	98, 121, 184, 189, 196, 204, 230, 245	Zwillingsglauben	26, 103, 142, 147, 180
				Zwingfeste Maranklippe	163
				Zypresse	198
				Zze Tha	138, 202, 237, 241



IERGAN

SCHRITT

0 50 100



МЕНДЕПА

SCHRITT

0 50 100

F





BORAN

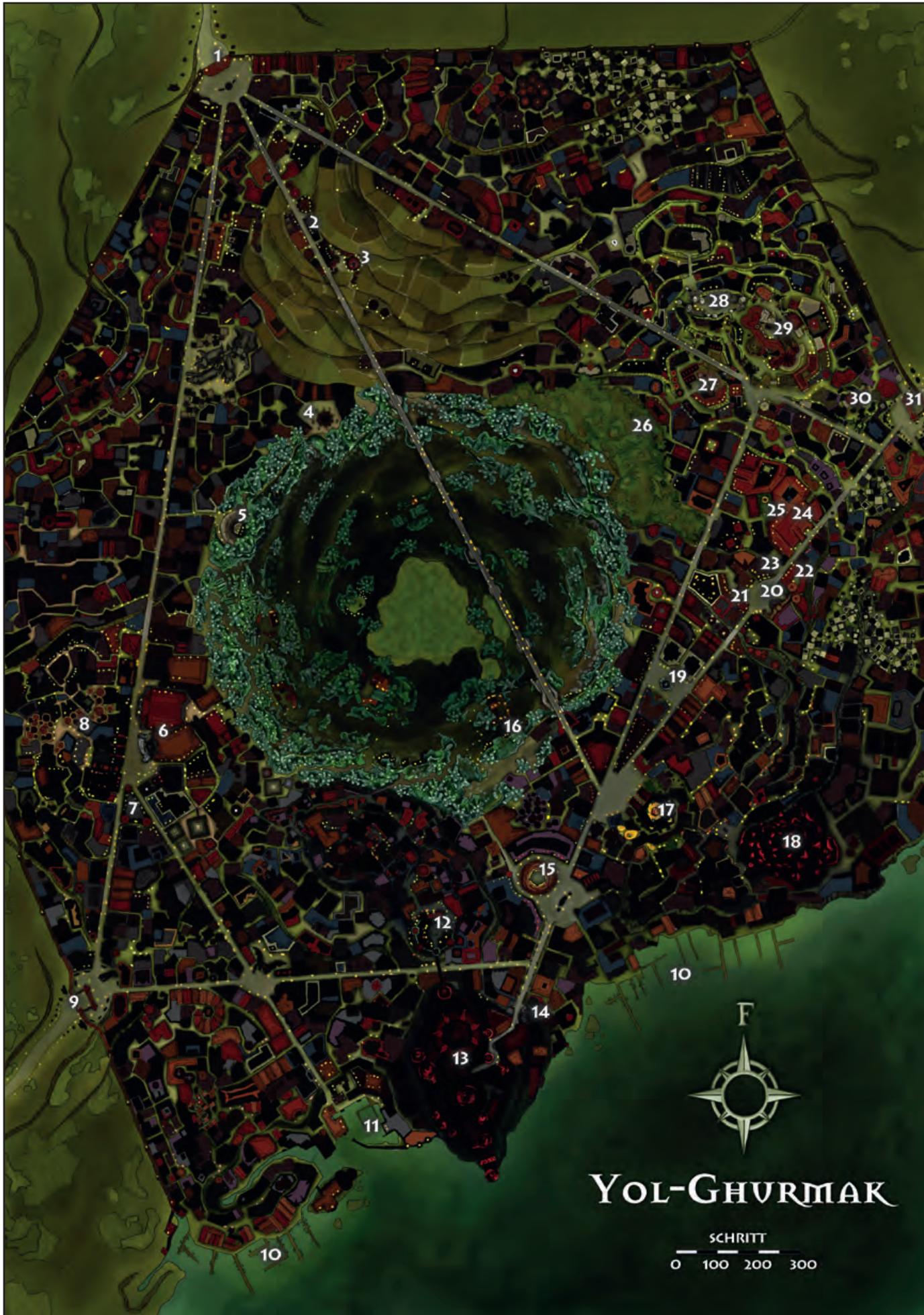


TUZAK

SCHRITT

0 50 100





YOL-GHURMAK

SCHRITT
0 100 200 300





Maraskan und die umgebenden Inseln

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

SCHATTENLANDE

РЕДАКЦИЯ: ДАНИЕЛ СИМОН РИХТЕР

Die Schattenlande: Mal ängstlich gewispert, mal zornentbrannt deklariert, steht dieser Name für die Regionen, in denen der Kampf gegen die Erben des Dämonenmeisters noch andauert. Doch diese Erben sind zerstritten, ihre Herrschaft von ihresgleichen geneidet und von den Streitern des Lichts beständiger Bedrohung ausgesetzt. Schon dehnen sich die zwölfgöttertreuen Lande im umkämpften Tobrien, in Warunk und Beilunk bis ins Herz der Finsternis aus, und es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Dämonenanbeter gestürzt, die Menschen befreit werden und sich Helden ewigen Ruhm bei der Niederringung der Heptarchen erwerben können.

Auf Maraskan führt das Shikanydad seinen gnadenlosen Kampf gegen die Erben Borbarads, wobei die schillernde Kultur der Maraskaner eine starke Waffe ist. Die Schrecken der Insel sind vielgestaltig und schier unfassbar: Uralte Mysterien verbergen sich in den Tiefen des Dschungels und der Maraskankette, geschützt durch tödliche Flora und Fauna und zäh verteidigt von den Schergen der Schwarzen Herrscher.

Die Schattenlande präsentiert Ihnen die Regionen im Osten Aventuriens, die immer noch unter der Kontrolle von Borbarads Erben stehen oder als Preis zahlreicher Kriegsherren umkämpft sind: Transsilien, die Warunkei sowie die Fürstkomturei Maraskan und Tobimorien. Darüber hinaus finden Sie auch Material zu jenen Bastionen, die den dunklen Herrschern die Stirn bieten: die Sonnenmark Beilunk, der von der Rondra-Kirche gehaltene Brückenkopf Warunk und das maraskanische Shikanydad.

Ebenfalls enthalten sind Informationen über die Geschichte und Kultur der genannten Regionen, ihre wichtigsten Persönlichkeiten und die schrecklichen, aber auch lockenden Geheimnisse, die dort verborgen sind.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und den Kulturen des umkämpften Tobrien, Warunks und Beilunks sowie der Insel Maraskan und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spiel in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die **Basisregeln** benötigt; Kenntnis der erweiterten Regeln, der *Geographia Aventurica* und der *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-86889-720-3



www.ulisses-spiele.de

12051 PDF

Zweite, überarbeitete Auflage

Das Schwarze Auge

SCHATTENLANDE

DAS UMKÄMPFTE TOBRIEN
(TRANSYSILIEN, TOBIMORIEN),
WARUNK, BEILUNK UND
MARASKAN IM JAHR 1035 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

MIT FARBKARTEN
UND STADTPLÄNEN
DER REGION

