

# **Die sieben Gezeichneten**

**Kampagnen-Entwurf der G7**

Claas Voelcker

15. Oktober 2018



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Überblick - Ein Wort zum Ablauf</b>	<b>7</b>
1.1	Borbarads Plan . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Dramatis Historiae</b>	<b>8</b>
2.1	Staub und Sterne . . . . .	8
2.1.1	Liscoms Villa . . . . .	8
2.2	Heldentrutz und Purpurblitz . . . . .	9
2.2.1	Verbindungen zur Kampagne . . . . .	9
2.2.2	Das Turnier zu Trallop . . . . .	9
2.2.3	Gefährliche Intrigen . . . . .	10
2.2.4	Szenen . . . . .	10
2.2.5	Finale . . . . .	10
2.2.6	Spielmitschrift . . . . .	11
2.3	Hexennacht . . . . .	12
2.3.1	Wichtige Ereignisse und Personen . . . . .	12
2.3.2	Einführung . . . . .	12
2.3.3	Die Jagd . . . . .	13
2.3.4	Das Ritual . . . . .	13
2.3.5	Notizen aus dem Spiel . . . . .	13
2.4	Albtraum ohne Ende . . . . .	14
2.4.1	Dunkle Schatten über Baliho - Einstieg . . . . .	14
2.4.2	Der Weg nach Dragenfeldt - Rising Action . . . . .	14
2.4.3	Die Wüstenei - Klimax . . . . .	15
2.4.4	Epilog - Dschafar . . . . .	16
2.4.5	Epilog - Tobi . . . . .	16
2.4.6	Scheitern . . . . .	16
2.4.7	Kampfwerte . . . . .	16
2.5	Unsterbliche Gier . . . . .	17
2.6	Grenzenlose Macht . . . . .	19
2.7	Pforten des Grauens . . . . .	20
2.8	Bastrabuns Bann . . . . .	21
2.9	Schatten im Zwielficht . . . . .	22
2.10	Goldene Blüten auf blauem Grund . . . . .	23
2.11	Winter des Wolfes . . . . .	24
2.12	Rohals Versprechen . . . . .	25
2.13	Schlacht auf den Vallusanischen Weiden . . . . .	26
2.14	Siebenstreich . . . . .	27
2.15	Rausch der Ewigkeit . . . . .	28
<b>3</b>	<b>Mitschriften</b>	<b>29</b>
3.1	Staub und Sterne (19.05.2018) . . . . .	30
3.1.1	Ankunft . . . . .	30
	Der alte/junge Buka . . . . .	30
	Bukas Hintergrundgeschichte . . . . .	30
	Diebstahl in der Universität . . . . .	30

	Überfall auf die Gauklerfamilie . . . . .	30
3.1.2	Der Tafelberg . . . . .	30
	Die Miene . . . . .	31
	Das geheime Tal . . . . .	31
3.1.3	Der Turm . . . . .	31
3.1.4	Liscoms Villa . . . . .	31
3.2	In Selem (1011 BF - 1012 BF) . . . . .	32
3.2.1	Erste Analyse . . . . .	32
3.2.2	Wichtige Bücher . . . . .	32
3.2.3	Die Studienreise Dschafars (1014 BF - 1015 BF) . . . . .	32

#### 4 Dramatis Personae 34

4.1	Magiebegabte . . . . .	34
4.1.1	Rohal . . . . .	34
4.1.2	Prishya Garlichgrötz . . . . .	34
4.1.3	Saldor Foslarin . . . . .	34
4.1.4	Salpikon Savertin . . . . .	34
4.1.5	Tarlisin von Borbra . . . . .	35
4.1.6	Khadil Okharim . . . . .	35
4.1.7	Rakorium Muntagonus . . . . .	35
4.1.8	Dschelef ibn Jassafer . . . . .	35
4.1.9	Luzelin vom Blautann . . . . .	35
4.1.10	Morena vom Blautann . . . . .	35
4.1.11	Kailäkinen . . . . .	36
4.1.12	Yolana von Ysilia . . . . .	36
4.1.13	Krallerwatsch . . . . .	36
4.2	Geweihte . . . . .	36
4.2.1	Die Hüterin der Stelen . . . . .	36
4.2.2	Amando Laconda da Vanya . . . . .	36
4.2.3	Ucurian Jago . . . . .	36
4.2.4	Ayla von Schattengrund . . . . .	36
4.2.5	Alter weiser Mentor FTW . . . . .	37
4.3	Adlige . . . . .	37
4.3.1	Das Haus Gareth . . . . .	37
	Brin von Gareth . . . . .	37
	Emer von Gareth . . . . .	37
4.3.2	Das Haus Löwenstein . . . . .	37
	Walpurga von Löwenhaupt . . . . .	37
	Waldemar von Löwenhaupt . . . . .	38
4.3.3	Das Haus Ehrenstein . . . . .	38
	Dietrand von Ehrenstein . . . . .	38
	Raidri Conchobair . . . . .	38
	Bernfried von Ehrenstein . . . . .	38
4.3.4	Der Familie von Wallenstein . . . . .	38
4.3.5	Die Grafen von Ask . . . . .	38
	Irinja von Ask . . . . .	38
	Tirulf von Ask . . . . .	38
	Wahnfried von Ask . . . . .	38
4.3.6	Strutzz . . . . .	38
4.3.7	Delian Wiedbrück . . . . .	39
4.4	Einfaches Volk . . . . .	39
4.4.1	Sefira von Rashdul . . . . .	39

4.4.2	Elizaveta Walsjakow . . . . .	39
4.4.3	Familie da Merinal . . . . .	39
4.5	Übernatürliche und Heilige . . . . .	39
4.5.1	Teclador/Bukhar . . . . .	39
4.5.2	Der heilige Jarlak . . . . .	39
4.6	Feinde . . . . .	40
4.6.1	Borbarad . . . . .	40
4.6.2	Borbaradianische Verschwörung . . . . .	40
	Liscom von Fasar . . . . .	40
	Der Bettelmönch . . . . .	40
	Korobar . . . . .	40
	Urdo von Gisholm . . . . .	41
	Azaril Scharlachkraut . . . . .	41
	Sulman al Venish . . . . .	41
	Rayo Brabaker . . . . .	41
4.6.3	Heptarchen und Heerführer . . . . .	41
	Lutisana von Perricum . . . . .	41
	Arngrimm von Ehrenstein . . . . .	41
	Galotta . . . . .	41
	Xeraan . . . . .	42
	Rhazzazzor . . . . .	42
	Helme Haffax . . . . .	42
	Dimiona von Zorgan . . . . .	43
	Torxes von Freigeist . . . . .	43
4.6.4	Weitere Gegner . . . . .	43
	Pardona . . . . .	43
	Achaz die Hexe . . . . .	43
	Abu Therfas . . . . .	43
<b>5</b>	<b>Die Prophezeiungen</b>	<b>44</b>
5.1	Die Orakelsprüche von Fasar . . . . .	44
5.2	Die Al'Anfanischen Prophezeiungen . . . . .	47
<b>6</b>	<b>Die Zeichen</b>	<b>49</b>
6.1	Das Almadine Auge . . . . .	50
6.1.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.1.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.1.3	Das Wissen um SEINEN Namen . . . . .	50
6.2	Das Wandelnde Bildnis . . . . .	50
6.2.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.2.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.2.3	Das Wissen um SEINE Gestalt . . . . .	50
6.3	Das Kühne Tier . . . . .	50
6.3.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.3.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.3.3	Das Wissen um SEINE Macht . . . . .	50
6.4	Die Firnglänzenden Finger . . . . .	50
6.4.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.4.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.4.3	Das Wissen um SEINE List . . . . .	50
6.5	Die Stählerne Stirn . . . . .	50
6.5.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50

6.5.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.5.3	Das Wissen um SEINEN Frevel . . . . .	50
6.6	Das Geflügelte Geschoss . . . . .	50
6.6.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.6.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.6.3	Das Wissen um SEINEN Plan . . . . .	50
6.7	Schärfe aus Sieben Schalen . . . . .	50
6.7.1	Erscheinen und Hintergrund . . . . .	50
6.7.2	Fähigkeiten . . . . .	50
6.7.3	Das Wissen um SEINE Zeit . . . . .	50

# 1 Überblick - Ein Wort zum Ablauf

Fuck, G7...

Das Hauptthema dieses Durchgangs sollte Zeit werden. Zeit spielt in der G7 immer wieder in verschiedenster Form eine Rolle, mal direkt als Verkörperung Satinavs im Kind, mal durch das Auffinden uralter Artefakte oder Geheimnisse und als Beginn eines neuen Zeitalters. Ewig ist nur Satinav!

Neben Zeit sind die Beziehungen zwischen Menschen wichtig. Borbarad zerschlägt alte Bündnisse und viele kaum geheilte Fehden bilden die Bruchlinien, die das Reich ins Chaos stürzen. Die 2. Gezeichnete als Botschafterin eines Bündnisses gegen den Dämonenmeister ist eine Heroldin der Freundschaft und des Miteinanders. Und der Schlüssel zum Sieg über den Dämonenmeister ist und bleibt die Liebe des Rohals zu seinem gefallenem Bruder.

Die letzte Frage, die mit den anderen verknüpft ist, ist die Frage, was einen Helden ausmacht? Wer sind die Gezeichneten und warum sind sie die Auserwählten, die das Zeitalter der Menschen einläuten werden?

## 1.1 Borbarads Plan

NEEDS A LOT OF WORK

Borbarad ist sich direkt nach der Beschwörung durch Liscom das erste Mal seiner Göttlichkeit bewusst. Er weiß auch, was sein Ziel sein muss: er will Sumus Leib aufbrechen, um die Elemente zu entfesseln.

## **2 Dramatis Historiae**

### **2.1 Staub und Sterne**

Tjak und Dschafar haben Teclador befreit und mit der Hilfe des alten Drachen den Beschwörer Liscom von Fasar besiegt. Nun befindet sich Dschafar auf den Spuren einer Borbaradianischen Verschwörung, während Tjak die Beute aus dem Turm des Schwarzmagiers verprasst.

#### **2.1.1 Liscoms Villa**

In Liscoms Villa müssen sich Hinweise auf die Funktion der Dunklen Pforte und die Borbaradianische Verschwörung finden. Drei Zirkel und deren Oberhäupter, vor allem der Bettelmönch, Rayo Brabaker und Korobar stehen im Briefwechsel mit Liscom. Des weitem finden sich Hinweise auf die Grundlagen der Kraftlinienmagie, allerdings ohne eine tiefergehende Ausarbeitung.



## 2.2 Heldentrutz und Purpurblitz

Im Jahr 1014 Bosparans Fall veranlasst der Reichsbehüter Brin auf dem Reichstag zu Gareth die Gründung der Markgrafschaft Heldentrutz, um die Weidener Lande besser vor den verbleibenden Horden der Orks zu schützen, die nach wie vor das Svelttal besetzen. Als neue Markgräfin wird die junge Walpurga von Löwenhaupt eingesetzt, die Tochter des Herzogs von Weiden. Um die Erhebung seiner Tochter gebührend zu feiern, richtet der alte Herzog Waldemar ein großes Turnier zu Trallop aus, das Glücksritter und Wagemutige aus dem ganzen Herzogtum anzieht. Als Ehrengäste werden auch die Herzogensöhne Tobriens erwartet, wobei der Jüngere der neuen Markgräfin als Mnn versprochen wurde. Doch Walpurga schätzt den Schönling keineswegs, ist er doch eher der Rahja als der Ronda zugetan.

Zu allem Überfluss planen aber auch die Feinde der Familien Löwenhaupt und Ehrenstein kalte Rache. Die durch den Reichstag von Gareth fast in die Versenkung getriebenen Anhänger des Reichsverrätters Answin können es nicht ruhen lassen, dass der Herzog von Tobrien das Bündnis mit ihrem Anführer brach und Brin von Gareth so auf den Thron verhalf.

### 2.2.1 Verbindungen zur Kampagne

Einige wichtige NPCs werden eingeführt, vor allem die Familien Löwenhaupt und Ehrenstein. Die Beziehung Walpurgs zu den Ehrenstens, die eine Grundlage des Wolfswinters wird wird thematisiert. Innere Spannungen in der Reichspolitik werden betrachtet, Answinisten spielen auch während Borbarads Angriff auf Tobrien eine große Rolle.

Thematisch steht hier vor allem die Beziehung der Familien Löwenhaupt und Ehrenstein im Vordergrund, mythische Hintergründe werden eher ausgeklammert.

### 2.2.2 Das Turnier zu Trallop

Das Turnier findet auf einem großen Feld vor den Mauern Trallops statt. Da die Herzogenburg durch die Bewirtung von so vielen Gästen aus allen Nähten platzt, ist ein großes Zeltlager vor den Stadttoren errichtet worden, das die vielen Kampfesmutigen und Schaulustigen beherbergt. Auch die meisten Hotels und Gasthäuser in der Stadt sind völlig überlaufen.

Die Turnierwiese befindet sich nahe dem Neunaugensee, direkt an einem kleinen Wäldchen gelegen, in dem die Tiere vor der Sommerhitze geschützt untergebracht werden.

Turnierbesucher:

- Walpurga von Löwenhaupt, neu gekürhte Markgräfin zu Heldentrutz
- Dietrad von Ehrenstein, ein Jüngling der Minne zugeneigt
- Bernfried von Ehrenstein, der Herzogensohn zu Tobrien
- Waldemar der Bär, der Herzog von Weiden
- Lokaladlige (nachschaun/erfinden)
- Ayla von Schattengrund, eine Rondragewehte (noch einbauen)
- Brin vom Rhodenstein, ein Knappe
- Yolina, Herzogenmutter von Weiden

Backdrop: Turnier & große Jagd (5 Tage)

- 1. Tag: Buhurt
- 2. Tag: Lanzengänge

- 3. Tag: Zweikampf
- 4. Tag: Jagd
- 5. Tag: Abschluss
- parallel: Festspiele für einfache Leute: Bogenschießen und allerlei andere sportliche Disziplinen

### 2.2.3 Gefährliche Intrigen

Antagonisten: miese fiese Answinistenverräter, Motiv: Rache an den Häusern Ehrenstein und Löwenhaupt wegen des wahrgenommenen Verrates an Answin (der tobrische Herzog war einst Parteigänger Answins)

Was passiert:

- Medici bestechen
- Giftanschlag
- Drogen an Kämpfer
- Tiere vergiften
- \$Zauberei (Raserei)
- Waffen manipulieren (Lanze splittert nicht)
- Unruhe im Trosslager stiften

### 2.2.4 Szenen

Einstieg: Tobi → Rondragefälliges Turnier, Dini → Jagdmeisterin

- Dietrad von Ehrenstein versucht Walpurga mit Blumen und Gesang zu beeindrucken, diese wehrt ihn brüsk ab
- Dietrand versucht als Kämpfer am Turnier teilzunehmen und wird schwer verwundet, da er absolut keine Ahnung von dem hat, was er da tut
- Anschlag auf Dietrand im Lazarett (Dolch, Gift?) durch einen bestochenen Medicus
- Bernfried und Waldemar weisen einen hohen Preis für die Ergreifung der Täter aus
- weitere Anschläge, vor allem auf Gefolgsleute der Ehrensteins

### 2.2.5 Finale

Irgendwie versuchen die Verschwörer die Gruppe zu trennen, so dass Dietrand und wenige Gefährten alleine reiten.

Im Wald bei der Jagd lauert Ardarians Vater der Truppe mit einigen Spießgesellen auf, da seine Verschwörung aufgefliegen ist.

Es kommt zum Kampf, Ardarians Vater stirbt entweder, oder wird gefangen genommen (zweites wäre von Vorteil). Der Baron von Sinopje erhebt Anklage gegen seinen Knappen und versucht ihn als Mitverschwörer von Wallenstein darzustellen (die Helden können Beweise in Sinopjes Zelt finden, aber dazu müssten sie einbrechen). Sollte Ardarians Vater leben, wird er zum Tode verurteilt, allerdings gesteht er, dass er auf Anweisung gehandelt hat und Informationen über seinen toten Sohn genutzt wurden, um ihn zu erpressen. Sollten sich die Helden für ihn stark machen, wird er nur eingekerkert,

und Walpurga und Dietrad unterstützen die Suche nach der Wahrheit. Mögliche Argumente sind, dass Wallenstein noch zu vile weiß, um über die Klinge zu springen. Sollte Sinopje überführt werden, kommt es zum Endkampf gegen ihn in Gestalt eines Werwolfes. Ansonsten wird er seine verräterischen Fäden weiter spinnen und ein dauerhafter Antagonist für Ardarian werden.

### 2.2.6 Spielmitschrift

Freiherr von Sturmfels beleidigt Ardarian hart, ist reicher Rinderbaron. Dietrad im Buhurt getroffen und geholfen, manipulierte Rüstung erkannt. Mit Dietrad angefreundet.

Wolfhardt, Knappe von Dietrad, wird beinahe verprügelt, Fenia schreitet ein. Baron von Sinopyje ist der Answinist, sein Knappe ist Schuld an der Lanze und Wolfhardt, ein weiterer Verschwörer hat die anderen Dinge zu verantworten (ist Tobias Vater!). Beide sind zu arm, um sich großartige Verschwörungen zu leisten, Arngrimm von Ehrenstein finanziert sie und nutzt ihre Wut auf Kunibrand aus, um sie zu motivieren. Möglicherweise hat er auch Informationen über den Mord an Adarians Bruder (oder tut zumindest so).

Stallbursche von Wallenstein Beihelfer bei der Verschwörung, nun nach Drohung Doppelagent (hat immer unterschiedlich viele Kinder).

Pferd von Dietrad wurde vergiftet, Fenia hat das erkannt, Lanze wurde alchemisch manipuliert um Dietrand zu ermorden. Walpurga taut durch Gesang am Abend gegenüber Dietrad auf.

Uralte Hüterin der Eisigen Stelen, Vision lahmendes Pferd, zwei steigende Einhörner für Fenia.

Namen:

Yolana aus Ysilia: Leibmagierin der Prinzen Sal: Knappe von Sinopje Baron von Sinopje: Verschwörer  
"Wir wurden als unabhängige... investigativ... Ermittler angeheuert"

**Zweiter Abend** Am letzten Tag des Turniers:

Erste Reckin: AT 17 PA 15 Finte, Wuchtschlag, Gegenhalten und RS 4

Gisella das Kräuterweib versucht Rahjalieb zu verkaufen, weil sie Ardarian falsch vrestanden hat.

## 2.3 Hexennacht

### 2.3.1 Wichtige Ereignisse und Personen

Während des Abenteuers sind folgende Kernereignisse wichtig:

- der Rubinsplitter von Lin zerfällt zu Beginn des Abenteuers
- Luzelin erhält das Alicorn des schwarzen Einhorns
- die Nadel des zweiten Zeichens wird geschnitzt
- Luzelin, Morena, Achaz und Savolina einführen

Die wichtigen Personen für die weitere Kampagne sind:

- Luzelin vom Blautann, Hexenoberhaupt Weidens und Erschafferin des zweiten Zeichens
- Morena vom Blautann, ihre Tochter
- Achaz die Hexe, Gegenspielerin Luzelins
- Savolina Nagrachsdottir, eine Hexe die den Wettkampf etwas zu Ernst nimmt
- Gwynna, die Prinzessin von Weiden, die als Vermittlerin auftritt

### 2.3.2 Einführung

Fenia kann nach dem Trallop Turnier entweder aufbrechen, oder eine Weile in Trallop bleiben, ob als Gefolgsfrau derer von Löwenhaupt, oder als Geweihte im Tempel. So oder so könnte Gwynna sie als Jägerin anwerben, denn sie hat sowohl Talent mit Menschen als auch mit Tieren gezeigt.

Lin wird zur Hexennacht geladen (via magischem Boten, denn alle Hexen der Weidener Lande sollen bei diesem Ereigniss anwesend sein) und läuft dabei Fenia über den Weg. Diese wird entweder durch die Vermittlung Gwynnas, oder durch eine Rettung Lins vor einem wilden Tier, mit zum großen Hexentreffen im Blautann geschleift.

Die Sommersonnwendfeier der Hexen ist ein beeindruckendes Spektakel, welches ruhig eine Nacht dauern kann. Dabei herrschen wahrhaft rahjanische und levtanische Ausschweifungen, auch, weil ein paar junge Burschen und Mäde Weidens immer wieder keck genug sind, nach den legendären Hexen zu suchen. Diese lassen die Bauernsleute oft erschöpft und mit fetzenhaften Erinnerungen zurück. Die gesamte Feier schraubt immer wieder knapp an belkehlischem Treiben vorbei.

Mögliche Szenen des Einstieges:

- Ankunft bei der Hexennacht, großes Aufheben um den Hexer und die fremde Geweihte
- Fenia wird ein "Begrüßungstrunk" gereicht, eine heftige Droge. Lin bemerkt das
- folgende Hexen sollten eingeführt werden: Luzelin (eigeborene Mutter der Hexen Weidens und eine der angesehensten in ganz Aventurien), Morena (ihre Tochter, eine Stadthexe), Gwynna (die weise, alterslose Beschützerin des Herzogtums), Savolina (eine wunderschöne, ehrgeizige Jägerin), Glorana (die Eishexe), Achaz (eine alte Vetel, die von ihrer alten Jugend träumt)
- feiernde Hexen, die lachen, tanzen und Sex haben, aber auch ruhig beieinander sitzen, plaudern oder sich sogar streiten. Insgesamt scheinen sich viele lose Grüppchen zu bilden
- lokale Bauernjungen und -mädchen, die das Fest ausspionieren wollen, werden verhext

### 2.3.3 Die Jagd

Luzelin bittet Fenia um einen wichtigen Dienst: im Blautann wurde ein schwarzes Einhorn gesichtet, eine überaus seltene Kreatur. Im Vertrauen verrät die Hexe, dass sie dies vorausgesehen hat und dass sie das Horn des magischen Tieres für ein mächtiges Ritual benötigt. Doch auch die Hexen Achaz und Savolina werden darauf aufmerksam und beschließen einen Wettstreit aus der Jagd nach dem Tier zu machen.

Die Jagd wird eine kurze erzählerische Spurensuche im Blautann sein. Das Einhorn ist auf magische oder weltliche Weise zu finden, die Charaktere müssen allerdings vorher herausfinden, wie man ein Einhorn überhaupt findet. Außerdem trägt Luzelin den Charakteren auf, das Einhorn nach Möglichkeit nicht zu töten, da dies die Magie des Alicorns schwächt. Trotzdem ist das Wichtigste, das Horn zu erhalten.

Ein kranker Elf, der das Salamandra nicht mehr hört überfällt die Helden (Hinweis auf UG)  
Szenen der Jagd

- ein wahnsinniger Elf überfällt die Helden

Mögliche Wege an ein Horn zu kommen sind:

- Spuren des Einhorns führen an einen Bachlauf
- ein alter Jäger kann den Helden Tipps geben, wo besonders scheues Wild sich aufhält
- magische Spuren, die Lin finden kann, geben Hinweise auf den Aufenthaltsort
- Legenden besagen, dass am Weideort eines Einhorns ewiger Frühling herrscht
- Das Einhorn zu erlegen, was schwierig ist, da es fast freizauberische Kräfte hat
- Ein abgelegtes Horn zu finden
- Das Einhorn davon zu überzeugen, dass es sein Horn aufgibt

### 2.3.4 Das Ritual

Atavar Friedenslied

### 2.3.5 Notizen aus dem Spiel

- Lin erdolcht Achaz mit dem Horn des Einhorns, das ist darauf hin etwas wütend
- Lin übernimmt die Verantwortung für seine Tat, um Luzelins Ritual zu retten
- Fenia wurde von Atavar Friedenslied begutachtet und als Trägerin für gut befunden
- die beiden haben Morena vom Blautann auf Walpurgas Hochzeit "eingeladen"
-

## 2.4 Albtraum ohne Ende

Albtraum ohne Ende beschreibt die Rückkehr des Geistes Borbarad in die dritte Sphäre. Um seinen Meister außerhalb des Todes zu rufen, entreißt Liscom von Fasar einem ganzen Landstrich die Zeit. Dafür verführt er Laniare, eine Geweihte der Tsa, und lässt sie ein uraltes Ritual durchführen. Gleichzeitig lässt er durch den Nekromanten Korobar Dorfbewohner entführen und diese in die Burg Dragenfeldt bringen, wo er das Kernstück des Rituals vorbereitet.

Thematisch handelt das Abenteuer vom widernatürlichen Versuch Liscoms, Borbarads Seele in die heutige Zeit zu reißen. Da Borbarad außerhalb des Zeitstroms geworfen wurde, muss ihm die Zeit "zurückgegeben" werden, die er verloren hat. Das Ritual ist ein gewaltsames Auflehnen gegen den normalen Lauf der Natur und der Zeit.

### Anfängliche Motivationen

- Ardarian: Erhält eine Einladung von Walpurga von Weiden, die ihre Trauung feiern will, auf dem Weg überraschen ihn die Ereignisse in Baliho
- Dschafar: wurde durch einen mysteriösen Unfall nach Weiden geworfen

#### 2.4.1 Dunkle Schatten über Baliho - Einstieg

Einige kurze Szenen in Baliho, die darin münden, dass sich Dschafar und Tobias treffen. Vor allem die scheiternde Anwerbung durch Delian, ein, zwei "fish out of water" Szenen für Dschafar.

**Dschafar** trifft auf die Wahrsagerin aus Khunchom, die Albträumen nach Baliho gefolgt ist. Sie muss ihn vor der Zukunft warnen, hat aber nur fetzenhafte Prophezeiungen. Sie ist relativ verzweifelt, da sie das Schicksal der ganzen Welt auf Dschafars Schultern lasten sieht, aber ihm das nicht vermitteln kann.

**Ardarian** wird auf Delian von Wiedbrücks Anwerbung aufmerksam, und Delian wird sich nur sehr schwer überzeugen lassen, ihn mit zu nehmen. Sollte er es dennoch schaffen (z.B. mit inem sehr guten Überreden-Wurf, werden die Anwerbungen durch die Kirche und Delian am nächsten morgen konkurrieren).

Sollte er abgelehnt werden, wird Mutter Linai ihn aufsammeln und ihn zum Trösten in die Schenke einladen, ansonsten spricht Delian diese Einladung aus.

**Im Gasthaus** tanzt die Sharizad, Mutter Linai hat eine Vision und alles wird chaotisch.

**Mutter Linai** will gehen, die Helden müssen sie davon überzeugen, mitzugehen, oder an ihrer Statten gehen zu dürfen.

#### 2.4.2 Der Weg nach Dragenfeldt - Rising Action

**Die Praioten von Anderath** wollen von der Gruppe wissen, was vor sich geht.

**Ein kleiner Junge** "bedroht" die Helden auf dem Weg nach Dragenfeldt. Die Szene ist eigentlich sehr einfach zu umgehen, wirft aber ein Licht auf die Gruppe und ihr Sozialverhalten. Im Bauernhaus des Jungen treffen die beiden Reisenden auf Ayla Eiridias von Schattengrund, die dort Unterschlupf vor einem Gewitter gesucht hat.

### Aylas Traum

## **Traum vom Gott**

**In Braunklamm** blockiert ein Toter der Formidablen Sechs das Mühlrad. Die Helden können dabei helfen, die Mühle wieder in Gang zu bringen und dabei die Identität des Toten erfahren. Der Tote hat einen Nagel mit der Aroqa Rune im Kopf.

Ilme ist die Stadtvordere, Müllerin und bezahlt den Helden einige Silberlinge. Dschafar steckt den Nagel ein. Die Stadtvordere erzählt mehr über Brückenschäden, Runhag, die Gerüchte um Korobar und Delians Söldnertrupp.

**Traum vom Zweikampf** Ardarian blutet fast aus, Dschafar rettet ihn. Ardarian hält Dschafar für den Widersacher.

**Runhag und der Kampfplatz** Dschafar und Ardarian verbringen viel Zeit mit diskutieren. Sie entdecken den Kampfplatz nicht. Der Baron der Sichelwacht empfängt die Helden kurz vor Sonnenuntergang. Er hat keine Praiospriester gesehen. In Runhag gibt es noch deutlich mehr Alpträume.

## **Traum von der Leere**

**Ein Räuberbaron** fordert tatsächlich Wegzoll von der Gruppe. Der Räuberbaron will vor allem Dschafar festsetzen, da dieser ihn an "diesen hinterhältigen Magus" erinnert, der am Sichelsteig sein Unwesen treibt.

## **Traum vom Fallen**

**Druiden in einem kleinen Dorf** erforschen die schleichenden Veränderungen entlang einer Ader Sumus. Um die Menhire der Druiden fängt das Graß an zu sterben, und kleinere Lebewesen verenden. Die Kraftlinie leidet hier unter dem Ritual Liscos und liegt im Sterben.

## **Traum vom Tod**

**Korobar, der Schrecken der Tobimora** überfällt die Helden kurz vor der Wüstenei. Er hatte Delian von Wiedbrück verfolgt, der in der Wüstenei fliehen konnte.

### **2.4.3 Die Wüstenei - Klimax**

**In der Wüstenei** zeichnet sich schnell ab, das mehr als nur ein einsamer Schwarzmagus die hiesig Gegend bedroht. Die Helden können beobachten, wie die Umwelt innerhalb kürzester Zeit um sie herum zu verfallen beginnt, bis in Dragenfeldt nur noch Staub herumliegt.

**Die Bewohner Dragenfeldts** begegnen den Helden einige Wegstunden außerhalb ihres Dorfes. Sie suchen nach Schutz und wollen vor dem Untergang des Ortes fliehen. Sie werden die Helden anbetteln ihnen zu helfen.

## **Traum vom Hass**

**In Dragenfeldt** finden die Helden nur noch verfallene Häuser, die aussehen, als wären sie vor Jahrhunderten verlassen worden. Nur der Tsatempel steht in der Mitte allen Übels und bleibt dank des Schutzes der jungen Göttin völlig unberührt von allen Schrecken.

Im Tsatempel finden die Helden einen Großteil der Informationen, die sie benötigen um das Geschehene zu verstehen. Unter anderem ist dort Laniares Tagebuch und das Liber Zhamoricam zu finden.

**Brug Dragentodt** thront über dem Dorf und ist offensichtlich der Ursprung allen Übels. Die Helden müssen die Burg stürmen, doch zuerst stellt sich ihnen noch einmal Korobar mit den Überresten der formidablen Sechs entgegen.

## **Das Ritual jenseits der Zeit**

### **2.4.4 Epilog - Dschafar**

Das erste Erscheinen des Auges

### **2.4.5 Epilog - Tobi**

Hier heiraten Walpurga und Dietrad

### **2.4.6 Scheitern**

Das Auge geht an Delian, oder der Magiermogul übernimmt Dschafars Körper.

### **2.4.7 Kampfwerte**



## 2.5 Unsterbliche Gier

Anheuerung durch Waldemar wie gehabt für Dschafar und Tobias

- Irgendjemand überfällt abgelegene Weiler. Er meinte ja, es seine Räuber und lichtscheues Gesindel, aber es passiert a) überall und die Leute erzählen etwas von wilder Jagd und Geistern
- Die Helden untersuchen die Weiler und finden Verwüstung, aber erschreckend wenig Spuren
- Schneetreiben erschwert alles und macht Vorankommen schwierig

Folgende Dinge können über die Gegner herausgefunden werden:

- Sie besitzen die Fähigkeit im Nebel zu erscheinen
- Sie reiten auf übernatürlichen Pferden → Hinweis auf Elfen
- Es sind Elfen
- Sie agieren vom Nachtschattenturm aus
- Sie sind unter einem Zauberbann
- Hinter dem Zauber stecken Nachtalben → die Nivesin könnte Legenden über Ometheon/den Himmelsturm kennen
- Nachtalben sind das Volk der Pardona → Ohne Phileassonmitglieder wohl kaum zu erfahren, vielleicht hat die Nivesin davon etwas gehört, oder es gibt Legenden

Hinweise:

- die ausgebrannten Weiler
- Augenzeugen
- ein erschlagener Elf
- ein überlebender Elf
- ein alter Mann, da Pardona nur junge Menschen brauchen kann
- Namenlosenanhänger (Mersingen?)
- alte Sagen und Legenden über die wilde Jagd → woher kommen die? Nagrach und elfische reiter?
- Luzelin und das Hexenband, seltsame Vorkommnisse
- es könnte sein, dass die Helden schon sehr früh zu Luzelin gehen, da sie sie kennen
- dann sollten sie auf keinen Fall direkt zum Nachtschattenturm kommen
- Luzelin wird das Abenteuer wahrscheinlich überleben, oder ihr Leben geben, um den Bann zu brechen
- die Helden könnten selbst in einen Angriff geraten und verworfen werden (da der Zeitsturm in Weiden sie "beschädigt" hat)
- Tiere sind unruhig, Musik klingt falsch, da die Nachtalben das Lied vergiften, um die Sippen zu kontrollieren

Pardonas Plan

- ihre Leibgarde hat die Aufgabe, Menschen unter 20 zu beschaffen
- Sie nutzt das Blut der Menschen, um im Kessel der Urkraft einen Körper zu erschaffen
- Borbarads Geist wird davon immer näher an Weiden heran gezogen
- hier wäre eine frühe Konfrontation mit dem 1. möglich, vielleicht in Form eines Albtraums?

Wie kontrolliert Pardona die Elfensippe:

- sie selbst benötigt all ihre Kräfte für das Ritual zur Wiedererweckung Borbarads
- ihre Leibwächter knechten die Elfen mit Artefakten
- Die Kontrolle findet über eine eiserne Krone statt
- wie können die Helden das herausfinden
- gar nicht, aber sie können herausfinden, dass ein Bann auf den Elfen liegt und dass es Artefakt-getrieben ist
- das Artefakt vergiftet das Friedenslied der Elfen und lässt sie hart und grausam werden
- die verbleibenden Elfen sind nahe am badock, da sie das falsche Lied hören
- Weidener Spielleute könnten darüber klagen, dass die Melodie der Weltnicht stimmt und Tiere sind unruhiger als sonst.

## 2.6 Grenzenlose Macht

Plot in einem Satz: Borbarad versucht einen großen Quell magischer Macht unter einem Praioskloster an sich zu reißen

Die Gegner sind ein Zirkel Borbaradianer, die sich als Bauarbeiter tarnen. Ihr Ziel ist, dass Transpropiarium wieder funktionsfähig zu kommen. Was niemand weiß ist, dass der Schlüssel zum Artefakt, das Widharc-Auge, im Tal der Elemente liegt, geraubt von den Meistern der Elemente.

## 2.7 Pforten des Grauens

## 2.8 Bastrabuns Bann

## 2.9 Schatten im Zwielight

## **2.10 Goldene Blüten auf blauem Grund**

## **2.11 Winter des Wolfes**



## 2.12 Rohals Versprechen

## **2.13 Schlacht auf den Vallusanischen Weiden**

## 2.14 Siebenstreich

## 2.15 Rausch der Ewigkeit

### **3 Mitschriften**

## **3.1 Staub und Sterne (19.05.2018)**

### **3.1.1 Ankunft**

Lin kommt nach seiner “Flucht” per Schiff in Khunchom an. Nach einer längeren Odyssee über Tavernen, Badehäuser begibt er sich auf den Gauklerfest. Aus dem gesamten Umland sind die besten (und mittelmäßigsten) Gaukler angereist, um sich zu treffen, zu feiern und natürlich aufzutreten. Das Herz des Festes ist die gigantische Zeltstadt, in welcher ein kunterbunter Haufen von Schauspielen, Auftritten und Geschichtenerzählern versucht, möglichst viel zahlende Kundschaft anzulocken.

Die Mitte der Zeltstadt ist ein freier Platz, in welchem die Hauptattraktionen zu sehen sind. Dort hält sich auch Dschafar abul’l yinnahim ibn Hahmud auf.

### **Der alte/junge Buka**

Lin und Dschafar werden einem von mysteriösen Fremden beiseite genommen. Dieser erzählt von seinen Visionen, in welcher wir gegen einen Meister kämpfen. Dafür muss “etwas” gefunden werden, was gestohlen wurde/wird. Als nächstes sollen jedoch “die gefunden werden, die verloren sind”.

Vor dem Zelt treffen wir auf eine Freundin des Fremden, Sefaria, eine Wahrsagerin. Von ihr erfahren wir den Namen des Fremden: Buka.

### **Bukas Hintergrundgeschichte**

Sefaria hat Buka in einem kleinen Dorf nahe Khunchom gefunden und aufgenommen. Jeden Abend fängt Buka an, Geschichten mit einern enormen Inbrunst zu erzählen. Obwohl er keinerlei Erinnerungen an sein früheres Leben hat, reist er seither mit Sefaria mit umher und erzählt einer wachsenden Menge an Fans seine Geschichten.

### **Diebstahl in der Universität**

Aus den Bleitresoren der Universität wurde der Splitter eines einstmals verfluchten Rubins gestohlen. Der Akademieleiter bittet Dschafar darum, dass Gestohlene wiederzubringen. Dafür erhält er eine Flasche einer Detektorflüssigkeit, welche aufleuchtet sollte sie in der Nähe sein.

### **Überfall auf die Gauklerfamilie**

Die völlig fertige Gauklerfamilie Damerinal kommt angereist und erzählt von einem Angriff in der Wüste Gor. Beschrieben wurden dämonische bzw. dschinnähnliche Vorkommnisse, während dessen der Sohn der Gauklerfamilie verschwunden ist. In Absprache mit Buka (der uns übrigens begleiten möchte) und Sefaria kaufen wir uns daher:

- dicke Lederkleidung gegen den Sand
- gute Lederschläuche
- Lederrucksäcke

### **3.1.2 Der Tafelberg**

Nach einigem Umhören erfahren wir von der Scharte des Golgari, einem Zugang zum Hochplateau des Tafelberges. Auf dem Weg sieht man häufig roten Sand, wobei wohl ein starker Wind vor kurzem alle Spuren verwischt hat. Vor der Scharte liegt ein Gauklerwagen zerschlagen, welche anscheinend aus großer Höhe fallengelassen wurde. Nach näherer Untersuchung erweist sich der Wagen als der verschwundene Wagen der Familie Damerinal. Dieser weist leichte Spuren von Magie auf. Dschafar blickt sich um und schaut direkt in eine sehr starke magische Quelle und erblindet temporär. Beim Klettern hören wir Stimmen, die uns vor dem Aufstieg warnen. Nach einigen Mühen erreichen wir das Plateau und nutzen den Odem, womit wir die Arkane Struktur eines Dämons im Nordenosten.

Dabei fällt auch auf, dass Buka eine enorme magische Aura hat. Um seinen Hals trägt er ein Halsband aus Mindorium. Wir finden einen Tunneleingang, welcher von Buka nicht betreten werden kann ohne ohnmächtig zu werden.

## **Die Miene**

In der Miene arbeiten diverse Sklaven im Abbau, welche alle das selbe Halsband tragen wie Buka. Regelmäßig wird das abgebaute Erz von einem Dämon abgeholt. Der Eingang ist mit einem Artefakt versehen, welches die Sklaven daran hindert die Mine zu verlassen. Da der Dämon sehr bald wieder kommen wird, legen wir uns auf die Lauer. Noch am selben Tag (bzw. Abend) kommt der Dämon und zieht den Karren. Da er Schienen im Boden dafür benutzt, folgen wir erst am nächsten Tag.

## **Das geheime Tal**

Nach einiger Zeit stoßen wir auf einen großen Artefaktkreis, welcher den selben Effekt hat wie der in der Miene. Wir springen drüber und rollen in eine versteckte Höhle. Nach kurzer Erkundung kommen wir in ein großes Tal mit einem hohen weißem Turm in der Mitte und einer Brücke am Eingang. Überall lässt sich eine gewisse Menge Magie erkennen. Als Dschafar eine Gestalt in der Ferne sieht, entscheidet sich die Gruppe für den spontanen Sprung drüber. Unten befindet sich ein kleiner Urwald, durch welchen wir uns dem Turm von unten nähern. Während wir laufen, hören wir eine Stimme vom Turm, welche uns zum Tee mit dem Meister einlädt.

### **3.1.3 Der Turm**

Am Turm angekommen finden wir unten eine kleine Tür und eine Schmelzhütte. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, finden wir uns in einem Keller mit einer Menge Mindorium, welches wir sofort einsacken. Lin trifft sich mit dem Meister Liscom von Fasar zum Tee und wird gefangengenommen. Dabei wird er kurzzeitig gefangengenommen und muss von Dschafar gerettet werden. Da Buka hat durscheinen lassen, dass er a) ein Drache ist und b) sein Funkelstein hier im Turm ist, gehen wir weiter hoch, aber nicht ohne das wir den Diener des Meisters versteinern lassen.

In der Bibliothek erhalten wir einen Einblick in den Charakter Liscom: Diverse Bücher über Beschwörungen und Dämonen (einige von Borbarad persönlich) sowie versteckte Korrespondenz. Ein Stockwerk weiter befindet sich der Beschwörungsraum des Meisters, wo dieser eine Beschwörung vorbe-reitet. Im 3. OG ist das Schlafzimmer von Liscom. Dort befindet sich der Rubinsplitter der Universität, den Lin einsteckt.

In einem unbeobachteten Moment stiehlt Lin den Tresor, in welchem sich der Karfunkelstein von Bukahr befindet. Es kommt zu einem Schlagabtausch mit Liscom, es gelingt jedoch, dass Buka seinen Stein vorher erhält. Dieser verwandelt sich in seine Drachenform zurück und vernichtet Liscom. Als Dank für unsere Hilfe erhalten wir eine Schuppe.

Wir folgen dem flüchtenden Diener zu einer dunkle Pforte. Nach Aktivierung wird Dschafar in eine unbekannte Stadt teleportiert. Lin reist mit den Sklaven aus der Mine zum Wirtshaus nahe der Scharte am Golgari.

### **3.1.4 Liscoms Villa**

Dschafar landet in Liscoms Stadtvilla in der Stadt Selem tief in den südlichen Sümpfen Aventuriens. Dort findet er viele Hinweise auf ein den Kontinent umspannendes Netzwerk von borbaradianischen Zirkeln und Gruppen, die lose miteinander im Kontakt zu stehen scheinen.

## 3.2 In Selem (1011 BF - 1012 BF)

Dschafar findet sich nach der Begegnung mit Liscom von Fasar in dessen alter Villa in Selem wieder. Der geflohene Diener Liscoms hatte noch versucht, alle gefährlichen Briefe und Schriftstücke verschwinden zu lassen, aber in der Hast der Flucht blieben viele kryptische Hinweise auf kontinentumspannende Verschwörungen zurück.

### 3.2.1 Erste Analyse

Liscoms Villa enthält eine magische Bibliothek von beachtlichem Ausmaß, allerdings sind die meisten Schriften Standardwerke. Insgesamt ist dies für einen jungen Adepten dennoch ein glücklicher Fund, denn viele Folianten enthalten Hinweise auf die Magie der alten Echsen, welche nur hier in Selem zu finden sind. Insgesamt sind die Bücher wahrscheinlich in Summe 100 Dukaten wert, doch die meisten eignen sich eher zum Selbststudium.

Zusätzlich enthält Liscoms Villa noch einige Artefakte:

- ein Siegelring, der Nachrichten verschlüsselt und eine Brille, die das Lesen dieser Nachrichten ermöglicht
- mehrere selbstleuchtende Laternen
- Glyphen vor den Eingängen und Fenstern der Villa, welche ein schmerzhaftes Brennen bei gewaltsamen Eintritt auslösen

Das alte Studierzimmer des Meisters enthält viele verschlüsselte Korrespondenzen und Briefe, zu großen Teilen philosophische Dispute. Mit einigen anderen hatte Liscom regelmäßig Kontakt. Die wichtigsten von ihnen sind:

- die Elfe Azaril, offensichtlich eine Adlige im Horasreich
- Sulman al'Venish, ein Nekromant im Studium in Brabak
- der Bettelmönch, der Leiter eines Klosters in der Nähe von Fasar, dem Liscom offensichtlich großen Respekt zollte

### 3.2.2 Wichtige Bücher

- Bobarads Testament
- Niobaras sternkundliche Tafeln

### 3.2.3 Die Studienreise Dschafars (1014 BF - 1015 BF)

Dschafar verbleibt ein Jahr in Selem, um die Hinterlassenschaften Liscoms zu studieren und die Funktionsweise der dunklen Pforte zu erforschen. Leider stellt sich heraus, dass die Pforte durch die Flucht und Verfolgung Urdos schwer beschädigt wurde. In der Bibliothek des Magiers findet Dschafar dafür Hinweise auf weitere Pforten, z.B. in den Akademien von Khunchom und Fasar, und Spekulationen über die Funktionsweise der Pforten. Zudem pflegt er regen Briefwechsel mit Lin und der Universitätsleitung und nötigt den alten Gefährten den Rubinsplitter zur Universität zu bringen. Mit diesen Informationen und einer nicht unbeträchtlichen Menge an Wissen und Geld macht sich Dschafar auf den beschwerlichen Rückweg zurück in seine Heimat- und Universitätsstadt. Dort bezahlt er erst mal einen Teil seines neuen Vermögens an seine Familie, welche diese "edle" "Spende" als vorläufige Entschuldigung akzeptiert, jedoch die Auflage stellt, dass der Handel mit Artefakten und Universal-schlüsseln fortan mit der Familienabgabe belegt ist.

Als nächstes begibt sich Dschafar zu Khadil Okharim, welcher ihn zurück in die Universität aufnimmt. Den Adaptus Major mit Schwerpunkt "Fortgeschrittener Materietransport auf Basis von Matrixmanipulation unter der Verwendung von stationären Artefakten" im Blick, stürzt sich Dschafar in das Nachtleben von Khunchom. Während seiner Studien stellt Dschafar fest, dass ein wichtiger Schlüssel



zum Verständnis der Dunklen Pforten ihm jedoch fehlt. Offensichtlich bestimmen unbekannte Variablen, wann und welche Pforten verbunden werden können, doch er findet nur vage Hinweise auf magische Verknüpfungen zwischen den Pforten.

Im Rahmen seiner Studien erhält Dschafar die Erlaubnis und finanzielle Unterstützung, eine Studienreise durchzuführen, die ihn über Fasar nach Punin führt. In Fasar weist ihn die Akademie ab, da sie ihre Geheimnisse nicht teilen möchte.

Aus den Korrespondenzen von Liscom stechen vor allem die Briefe hervor, die an einen Bettelmönch in einem Kloster im Rashdulswall gerichtet sind. Dieser scheint ein Lehrmeister des Schwarzmagiers zu sein. Dschafar entscheidet sich, dem Kloster einen Besuch abzustatten um den Mönch über den kürzlich verbliebenen Schwarzmagier auszufragen.

Das Kloster ist ein alter, verfallener Bau, in dem einige Personen unter der strengen Aufsicht des Meisters leben. Der alte Mann ist eine erschreckende Gestalt, seine fahle Haut lässt ihn skelettartig erscheinen. Doch sein Verstand ist scharf wie ein Schwert. Er berichtet Dschafar von der Magierphilosophie und dem Borbaradianismus, den Lehren, dass Menschen frei vom Joch der Götter sein sollten, um selbst zu mächtigen, überirdischen Wesen zu werden. Gleichzeitig verfolgt er eine Philosophie der Askese, um sich von allen weltlichen Zwängen zu befreien. Dschafar findet heraus, dass Liscoms Plan war, Borbarad zu rufen. Wie andere Borbaradianer auch glaubte er daran, dass der Magier ihm Macht schenken würde, wenn er genügend Anbetung erhielte, um wiederzukehren. Doch er wollte nicht warten, sondern entschied sich, magische Macht zu sammeln, um mit dieser Borbarad zu rufen. Offensichtlich wollte er dazu auch den Karfunkel Tecladors verwenden. Nach einigen Wochen bei den Bettelmönchen reist Dschafar weiter nach Punin, um dort die dunklen Pforten weiter zu erforschen.

Unter Salandrion Finkenfarn lernt er mehr über die Magierphilosophie (in der akademisch akzeptablen Form), insbesondere die Theorie, dass göttliche Macht von der Menge an Gläubigen abhängig ist. Zusätzlich erforscht er in der Bibliothek von Punin die Theorie der magischen Pforten und der Limbologie. Gerade letzteres zieht Dschafar in den Bann und schon bald experimentiert er mit der magischen Pforte und Limbusmagie.

Bei einem Experiment wird er in den Limbus gerissen und findet sich plötzlich unter einer großen Eiche in der Weidenschen Stadt Baliho wieder. Verwirrt und magisch stark überladen (was diverse Verzerrungen in der umgebenden Realität erzeugt), begibt er sich zunächst in ein nahegelegenes Wirtshaus. Eine Frage jedoch lässt ihn nicht los: Welche Erschütterung des magischen Gefüges hat diese ungeplante Reise ausgelöst?

## 4 Dramatis Personae

Die Beschreibungen sind aus der Wiki Aventurica entnommen und mit weiteren Kampagnen-relevanten Informationen angereichert.

### 4.1 Magiebegabte

#### 4.1.1 Rohal

Der berühmte Rohal der Weise, einer der größten Magier aller Zeiten, beendete als Anführer eines Volksaufstands die grausame Zeit der Priesterkaiser und verbannte Gurvan Praiobur II. nach Jilaskan. Als Reichsbehüter brachte er dem Reich in seiner Regierungszeit von 466 BF bis 589 BF, auch als Rohalszeit bezeichnet, Frieden und Stabilität.

Niobara von Anchopal war seine Beraterin in astrologischen Fragen. Nach seiner Amtsniederlegung aufgrund von zunehmendem Misstrauen der Bevölkerung wegen seiner langen Amtszeit zog er mit einem Heer von Freiwilligen in die Gorische Wüste, um Borbarad zu bekämpfen.

Rohal war die letzte Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens.

Errungenschaften

Die Ius Concordia, der Codex Pax Aventuriana oder der Codex Albyricus sind einige seiner wichtigen Gesetzeswerke. Er hob das Verbot des Rur-Gror-Glaubens auf Alabastrien auf und setzte Fürst Curfan von Sinoda ab. Er verbot Hexenverbrennungen. Der Weise soll alle Exemplare des Naranda Ulthagi in Sicherheit gebracht haben. Vinsalt trägt Rohal im Wappen, da er den Bau der Stadt erlaubte. Die Offenbarung des Nayrakis, die Sphärentheorie, Systemata Magia und die Rohalsche Astralschwingungstheorie werden ihm zugeschrieben.

#### 4.1.2 Prishya Garlischgrötz

Prishya Garlischgrötz lernte an der Akademie der Erscheinungen und war lange Zeit Spektabilität der Akademie der hohen Magie zu Punin und Convocata prima der Großen Grauen Gilde des Geistes. Zu ihrer Zeit galt sie als strenge, niemals lachende Perfektionistin, die einem Wehrheimer Weibel alle Ehre gemacht hätte.

#### 4.1.3 Saldor Foslarin

Saldor Foslarin (eigentlich Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin) ist der Convocatus primus der Weißen Gilde. Er ist zudem die Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk und gilt als sehr konservativ und jähzornig. Saldor Foslarin ist ein brillanter Kampfmagier und einer der wenigen zwergischen Magier. Sein Zwillingsbruder wurde von dem Drachen Naugadar getötet.

#### 4.1.4 Salpikon Savertin

Salpikon Savertin, Spektabilität der Schule der variablen Form zu Mirham, hat es mit diplomatischem Geschick und scharfem Geist geschafft, die individualistischen Magier des linken Weges zu bündeln und zu führen. Er ist stets als Botschafter der Gilde unterwegs und versucht das Bild des bösen Schwarzmagiers etwas grau einzufärben.

Salpikon arbeitet daran, die Schwarze Gilde zu einen. Er ist bekennender Feind des Borbaradianismus und hat aus dieser Motivation heraus den Bund der Schatten gegründet.

#### **4.1.5 Tarlisin von Borbra**

Tarlisin von Borbra ist der Hochmeister der Grauen Stäbe. Er lebte bis zu seinem fünften Tsatag in Brabak, wo ihn Demelioë Nandoniella Terbysios unterrichtete. Nach seinem Studium in Andergast wandte er sich der Dämonologie und dem Borbaradianismus zu. Durch ein Tsa-Wunder wurde er von seinem Pakt befreit und hat sich seitdem der Bekämpfung der Borbaradianer verschrieben und ließ in Borbra einen Tsa-Tempel errichten. Tarlisin verfügt über keine Astralenergie und keinen Schatten mehr.

Er ist Finder und Träger des Ordenschwertes Famerlín und Verfasser des Tractatus contra Daemones.

#### **4.1.6 Khadil Okharim**

Khadil Okharim al'Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Kunvuqatush ist Vorsteher der Khunchomer Magierakademie und ist einer der fähigsten Artefaktmagier Aventuriens. Der äußerst korpulente Lebemann ist aufgrund seiner freundlichen Art bei seinen Schülern sehr beliebt.

Da er Feqz noch vor Hesinde oder Mada als Gott der Magie ansieht, ist er innerhalb der Grauen Gilde nicht unumstritten, allerdings sorgt seine kaufmännische Ader auch dafür, dass sich seine Akademie keine Finanzierungssorgen zu machen braucht.

#### **4.1.7 Rakorium Muntagonus**

Rakorium Muntagonus ist ein brillanter, aber leider mittlerweile dem Verfolgungswahn und Wahnsinn verfallener, Meister der Magica Transformatoria. Er ist nach langjähriger Beschäftigung mit echsischen Umtrieben – unter anderem leitete er mehrere Expeditionen nach Maraskan, wo er Brutstätten der Skrechu aufspürte – und aufgrund seiner Tätigkeit als Hüter des Codex Sauris inzwischen der Auffassung, hinter (fast) allem und jedem stecke eine echsische Verschwörung. Sie soll unter anderem das Ziel haben, Zze Tha wieder auferstehen zu lassen.

#### **4.1.8 Dschelef ibn Jassafer**

Der Erzmagier Dschelef ibn Jassafer ist ein begnadeter Elementarist, Kenner der Saurologie und Experte für Bastrabuns Bann. Der Preisträger des Schwarzen Auges von Khunchom war lange Jahre Leiter der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, bis ihn seine eigene Tochter Belizeth Dschelefsunni im traditionellen magischen Duell besiegte und vertrieb.

#### **4.1.9 Luzelin vom Blautann**

Luzelin Silberhaar war das Oberhaupt des Blautannzirkels. Sie bewohnte zusammen mit ihrem Vertrauten Pallikratz am Finsterbach im Blautann in Weiden eine Grotte.

Die mächtige, nicht egeborene Hexe war eine begabte Alchimistin, Artefaktmagierin und Herrschaftszauberin. Dreißig Jahre lang hatte sie Vorahnungen von Borbarads Rückkehr, weswegen sie über Jahrzehnte Zutaten sammelte, um das zweite Zeichen zu schaffen. Außerdem schenkte sie Raidri Conchobair das berühmte pailische Axtgehänge.

Von ihren Kolleginnen Glorana und Yolana wurde Luzelin gehasst.

#### **4.1.10 Morena vom Blautann**

Die Viertelnivesin Morena vom Blautann besitzt die für Hexen so typischen roten Haare und gleichzeitig die schräg gestellten grünen Augen ihrer nivesischen Verwandten. Sie gehört der Schwesternschaft der Schönen der Nacht an und ist die Tochter Luzelin Silberhaars. Sie weiß nicht, dass die alber-nische Hexe Reisa Armehra ihre Schwester ist. Morena nahm an der Lichtvogel-Expedition und der Schlüssel-Expedition teil.

#### **4.1.11 Kailäkinnen**

Kailäkinnen ist ein gebeugter alter Mann mit runzligem Gesicht. Seine Ziele als Schamane sind die Aufrechterhaltung der nivesischen Tradition, die Aussöhnung mit den Himmelswölfen und Friede unter den Nivesenstämmen. Er warnte die Menschen vor der Rückkehr Borbarads, da er frühzeitig Visionen hatte. Jedoch wurde ihm vorher nur wenig Gehör geschenkt.

1039 BF ließ er bestimmten Leuten die Himmelslichter zukommen (welche seine Helfer bereits 1037 BF fanden), da er in seinen Visionen bereits von der kommenden Zeitenwende und die Bedrohung durch die die Nai Ashyyr, die neueste Generation der Shakagra erfahren hat. Dies tut er in der Hoffnung, dass die Träger der Himmelslichter zusammenfinden, wenn die Zeit gekommen ist.

#### **4.1.12 Yolana von Ysilia**

Leibmagierin der Herzogensöhne von Tobrien.

#### **4.1.13 Krallerwatsch**

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, der älteste Schamane vom Trollstamm der Tolpatatsch, nahm an der Schlüssel-Expedition teil.

### **4.2 Geweihte**

#### **4.2.1 Die Hüterin der Stelen**

Die Hüterin der Stelen ist eine uralte Firungeweihte, die als Prophetin die Eisigen Stelen beschützt. Sie gilt als Expertin für die Interpretation der Bilder auf den Stelen.

#### **4.2.2 Amando Laconda da Vanya**

Amando Laconda da Vanya ist ein Praios-Geweihter und derzeit amtierender Großinquisitor. Er war früher Praetor des Ragather Sonnentempels und der Puniner Gilbornshalle. Während der Zweiten Kirchenspaltung stand er auf der Seite des amtierenden Boten des Lichts Jariel Praiotin XII.. Er spielte während der Borbaradkrise eine herausragende Rolle und war Verbündeter der Sieben Gezeichneten. Auch aufgrund der Visionen von der Vierten Säule der Praios-Kirche während seiner Gefangenschaft spielte er eine wichtige Rolle während der Quanionsqueste.

#### **4.2.3 Ucurian Jago**

Ucurian Jago, geborener Jago Rallersfurter, war von 1001 BF bis 1026 BF Hochmeister der Bannstrahler. Er war als starrsinniger Dogmatiker bekannt, aber auch als unerbittlicher Streiter gegen die dämonischen Invasoren während und nach der Borbarad-Krise.

Während des Schismas der Praios-Kirche zwischen 1013 und 1018 BF stand er auf der Seite des amtierenden Boten des Lichts, untersuchte die Weidener Wüstenei, Borbarads Umtriebe im Kloster Arras de Mott und vertrieb Borbarad 1019 BF, der die Gestalt des Delian von Wiedbrück angenommen hatte, aus dem Tuzaker Fürstenpalast, kämpfte später in der Schlacht an der Trollpforte und fiel schließlich 1026 BF bei den Kämpfen um Beilunk dem Schwarzen Drachen Rhazzazor zum Opfer.

#### **4.2.4 Ayla von Schattengrund**

Ayla von Schattengrund stammte aus einer alten Kämpfertradition, hatte thorwalsche und tulamische Vorfahren und zog einige Jahre als Kämpferin durch die Lande, ehe sie der Ruf der Göttin erreichte und sie sich in Arivor (historisch) den Ardariten anschloss und zur Dienerin Rondras geweiht wurde.

Viburn von Hengisfort, das alte Schwert der Schwerter, nannte 1014 BF am Sterbebett ihren Namen als Nachfolgerin, Dragosch von Sichelhofen verfälschte aber die Verkündigung und rief sich selbst zum höchsten Rondra-Geweihten aus und ließ Ayla in der Folge nach dem Karfunkel Pyrdacors suchen bis im Winter 1016 BF auf Burg Rhodenstein die Wahrheit ans Licht kam und Dragosch von Sichelhofen von Ayla im Duell tödlich verwundet wurde, die daraufhin ihren Platz als neues Schwert der Schwerter einnahm.

Ayla von Schattengrund nahm eine zentrale Rolle während des Borbaradkrieges und den nachfolgenden Rückeroberungsschlachten ein, nicht nur weil sie an vielen Schlachten teilnahm, sondern weil sie auch an diesen begleitenden Aspekten wie bspw. die Widerentstehung des Schwertes Siebenstreich wesentlich beteiligt war.

Ayla von Schattengrund war aber auch eine hervorragende Diplomatin und verstand es immer wieder die Rondra-Kirche aus vielen drohenden oder tatsächlichen bewaffneten Konflikten herauszuhalten, in dem sie ihren Geweihten eine Teilnahme auf der einen oder anderen Seite verbat - und trug auch die persönliche Konsequenz daraus, indem sie sich selbst von ihrer Baronie Schattengrund trennte und sich entlehnen ließ.

#### **4.2.5 Alter weiser Mentor FTW**

für Tobi meine geile™ Rondrageweihten Idee.

### **4.3 Adlige**

#### **4.3.1 Das Haus Gareth**

##### **Brin von Gareth**

Brin von Gareth war Hals Erbe und führte das Mittelreich als Reichsbehüter und aus Pietät seinem offiziellen Vater gegenüber nicht als Kaiser. Er kämpfte im Dritten Orkensturm gegen die Schwarzipelze, gegen den Usurpator Answin von Rabenmund und gegen Borbarad.

##### **Emer von Gareth**

Emer ni Bennain war die Tochter König Cuanus von Albernien. Sie wurde im Alter von 13 Jahren mit Prinz Brin verlobt und mit 19 mit ihm verheiratet. Sie war die erste Prinzgemahlin seit langem, die aus dem Mittelreich stammte und insbesondere im Volk, aber auch im Adel sehr beliebt.

Nach dem Tode Brins am Vorabend der Schlacht an der Trollpforte führte Emer das Neue Reich als Regentin und bereitete es auf die Herrschaft ihrer Tochter Rohaja vor. In dieser Zeit hielten viele Mächtigen um ihre Hand an, doch sie heiratete nicht erneut.

Am Tage der Schlacht in den Wolken wurde Emer vom untoten Kaiserdrachen Rhazzazor entführt, an die Goldene Pyramide in Warunk gekettet und mit der dämonischen Gabe des Großen Alptraumauges belegt. So musste sie immerzu verzerrte Horrorvisionen der Zukunft ihrer Kinder, des Reichs und des Kontinents ertragen, ohne die Augen davor verschließen zu können. Manchmal wurde sie von Mitgliedern des Nekromantenrats befragt.

In Folge der Ereignisse um den Donnersturm 1031 BF konnte sie erlöst werden und starb.

#### **4.3.2 Das Haus Löwenstein**

##### **Walpurga von Löwenhaupt**

Walpurga gilt – ganz im Erbe ihres Vaters – als aufrechte und starke Kriegerin. Ihre Verkündigung der erschreckenden Nachricht von Borbarads Rückkehr brachte ihr die zweifelhafte Ehre der stehenden Redewendung "Walpurgensbotschaftlein. Erst ihre zweite Ehe mit Herzog Bernfried von Tobrien gab ihr neuen Lebensmut.

## **Waldemar von Löwenhaupt**

Waldemar von Löwenhaupt bzw. Waldemar von Weiden, auch bekannt als Waldemar „der Bär“, gilt als einer der größten Recken der Rondrakirche und tapferer Streiter für das Mittelreich. An den Kriegerschulen von Trallop und Baliho erhielt er seine Ausbildung. Bekannt wurde er als gerechter, aber harter Herzog von Weiden, dem höfisches Gehabe immer zuwider war. Seinen Zweihänder „Windsturm“ legte er kaum einmal außer Reichweite. Er war einer der wenigen, die die Ochsenherde meisterlich beherrschten.

Waldemar fiel in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Kampf gegen Karmoth. Bald danach gilt er als minderer Heiliger der Rondra mit einer eigenen Säule in Arivor.

### **4.3.3 Das Haus Ehrenstein**

#### **Dietrand von Ehrenstein**

Dietrad von Ehrenstein war der jüngere Bruder von Bernfried von Ehrenstein. Er war aber nie zum Krieger bestimmt wie sein Bruder und widmete sich den schönen Künsten. Seine Sangeskunst war sehr bekannt. Verheiratet war er mit Walpurga von Weiden, mit der er die Kinder Arlan und Walbirg bekam. Durch seine adlige Abstammung wurde er zum Befehlshaber im Kampf um Eslamsbrück. Dort starb er im Kampf am 30. Rondra 1020 BF.

#### **Raidri Conchobair**

Raidri Conchobair, der Schwertkönig, war Träger der Zwillingschwerter Antworter und Vergelter sowie des legendären Schwertes Siebenstreich. Während des Tuzakaufstands bezwang er die Blutzwillinge, wofür er den Jergan-Orden bekam. Er war einer der besten Schwertkämpfer Aventuriens, fiel in der Dritten Dämonenschlacht und ist mittlerweile Held der Rondra-Kirche. Er war ein Freund Cuanu ui Bennains.

Der ursprüngliche Blason seines Wappens war Gold auf Schwarz, nach seiner Ernennung als Markgraf von Winhall änderte sich dies zu Weiß auf Rot, was dem alten Wappen der Grafen von Winhall entspricht.

#### **Bernfried von Ehrenstein**

Bernfried von Ehrenstein j. H., Herzog des freien und zwölfgöttlichen Tobrien, hat in seinem Leben viel Leid ertragen müssen. Er verlor Eltern, erste Gemahlin Efferdane von Eberstamm-Mersingen, seinen jüngeren Bruder und einen Großteil seines Landes in der Invasion Borbarads. Die zweite Ehe mit Herzogin Walpurga von Weiden gab ihm neuen Halt.

### **4.3.4 Der Familie von Wallenstein**

### **4.3.5 Die Grafen von Ask**

#### **Irinja von Ask**

#### **Tirulf von Ask**

#### **Wahnfried von Ask**

### **4.3.6 Strutzz**

Strutzz von Trollnase ist ein Troll, der als einziger seiner Art jemals in der Geschichte des Reiches mit einem Freiherrentitel bedacht wurde. Er gilt innerhalb seiner Spezies als großer Menschenkenner, und gebietet über die Baronie Trollnase in den Trollzacken.

Strutzz spielte angeblich im Zug der Tausend Oger im Jahre 1003 BF eine zentrale Rolle, als mit seiner Hilfe einige Trolle für den Kampf gegen die Oger begeistert werden konnten. Er überzeugte mit

Hilfe der Sieben Gezeichneten im Jahre 1021 BF die Trolle im Kampf gegen Borbarad in der dritten Dämonenschlacht einzugreifen.

#### **4.3.7 Delian Wiedbrück**

Delian von Wiedbrück fand relativ früh zur KGIA, wo er persönlicher Schützling Dexter Nemrods wurde. Zuerst in der Maraskanabteilung tätig, wechselte er bald zur Magieabteilung und übernahm deren Leitung. Aufgrund seiner Herkunft und seiner untersetzten Figur wurde er in KGIA-Kreisen oft als „Darpabulle“ bezeichnet.

### **4.4 Einfaches Volk**

#### **4.4.1 Sefira von Rashdul**

Sefira von Rashdul ist eine Wahrsagerin der Tulamidenlande, die tatsächlich über magische Kräfte verfügt, sich dessen aber nicht bewusst ist. Sie deutet die Zukunft aus dem Legen der Inrahkanten und wird von einer halbblinde Krähe begleitet. In Khunchom war sie eine Zeit lang die Gefährtin Elizaveta Walsjakow

#### **4.4.2 Elizaveta Walsjakow**

Lins Mutter

#### **4.4.3 Familie da Merinal**

Die da Merinals sind eine adlige Artistenfamilie aus dem Lieblichen Feld.

Abbadi da Merinal (entführt in der Khom), Colon da Merinal (entführt während der Suche nach Bastrabun Bann)

### **4.5 Übernatürliche und Heilige**

#### **4.5.1 Teclador/Bukhar**

Teclador, der angeblich jüngste der sechs Alten Drachen, wurde von Nandus geschaffen. Er wacht über das Gleichgewicht der Kräfte zwischen Göttern, Geisterwesen, Menschen, Tieren und Dere. Satinav soll ihm die Gabe der Prophezeiung verliehen haben, weswegen er bereits vor schwerwiegenden Ereignissen einzugreifen imstande wäre. Zum Gefolge Tecladors gehören Westwinddrachen.

Der Al'Anfaner Ritus der Boron-Kirche setzt Teclador mit einem Bewusstseinssplitter Bishdariels gleich.

#### **4.5.2 Der heilige Jarlak**

Jarlak der Waidmann auch Jarlak von Ehrenstein war einst Baron von Ehrenstein, bis er bei einer firun-gefallenen Jagd auf eine Horde Goblins traf, sie besiegte und von Firun die Alhanier-Klinge Schalljarß erhielt. Als dies als Erfüllung einer schicksalträchtigen Prophezeiung erkannt wurde, ernannte Rohal der Weise ihn zum Herzog von Tobimorien und beendete die Herrschaft der Herzogs-Protektoren in Warunk.

Inzwischen wird er in Tobrien als Heiliger des Wintergottes verehrt.

## 4.6 Feinde

### 4.6.1 Borbarad

Borbarad (Tulamidya: Bel'Ghor, Ur-Tulamidya: Bor Barrad, Maraskani: Dharzjinion) war der 1015 BF durch einen Zeitfrevel des Liscom von Fasar zurückgekehrte Tharsonius von Bethana. Zuerst noch körperlos gelang es ihm 1016 BF sich mit Hilfe von Pardona vollständig zu inkarnieren. Ab diesem Zeitpunkt setzte er in ganz Aventurien Ereignisse in Gang, die schlussendlich in den Borbaradkrieg und seine Verbannung in den Rausch der Ewigkeit führten. Dabei trat er auch unter diversen Tarnidentitäten auf, unter anderem als der Selemite Nammastar oder der Abenteurer Borotin Almachios oder übernahm gar die Identitäten anderer Personen.

Borbarad besaß zahlreiche legendäre Artefakte wie die Dämonenkrone, den fliegenden Schwarzen Wagen und den Sphärenschlüssel, der aus der Zeit stammen soll, als die Zitadelle der Kraft zerstört wurde. Sein Zauberstab, aus der Blutulme Seelenstamm gefertigt, trug den Namen Sharralmor. Seit seiner Wiederkehr ist er ferner im Besitz der Porträts der Mächtigen gewesen.

Borbarad war die letzte Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens.

Der Alveraniar des verbotenen Wissens – der als ein Sohn des Nandus gilt – entstand zusammen mit dem Alveraniar des verborgenen Wissens aus der Teilung des Alveraniars des Wissens im Fünften Zeitalter (in Folge der Spaltung Nandus' in Amazeran und Hesinde). Er folgte Amazeran nicht bei dessen Fall im Sechsten Zeitalter in die Niederhöhlen

Der Alveriar des verbotenen Wissens wandelte ebenso wie sein Zwillingsbruder, der Alveraniar des verborgenen Wissens, in zahlreichen Inkarnationen auf Dere, wobei er stets im Kampf mit seinem Bruder lag. Nachdem einer von ihnen unterlag, verschwand bald darauf auch der andere. Der Alveraniar des verbotenen Wissens hinterließ dabei mehrere sogenannte Schwarze Festen (unter anderem in der Gor).

In seiner letzten Inkarnation wurde der Alveraniar des verbotenen Wissens während der Dritten Dämonenschlacht in den Rausch der Ewigkeit verbannt und kreist seitdem als Borbarad-Stern nahe dem Stern Satinav am Südhimmel.

### 4.6.2 Borbaradianische Verschwörung

#### Liscom von Fasar

Liscom von Fasar, ursprünglich Liscom Ghosipar, war Absolvent, Lehrmeister und Spectabilitas Minor der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar. Schon früh wurde er durch seinen Lehrmeister, den sogenannten Bettelmönch, zum überzeugten Borbaradianer.

#### Der Bettelmönch

Bei der als Wanderprediger bekannt gewordene Person unter dem Namen Bettelmönch handelt es sich um einen führenden Borbaradianer. Er war der Lehrmeister von Liscom von Fasar und leitet den Borbaradianerzirkel Salân al'ashtranim, der in einer schwer einzunehmenden Abtei im Khoramgebirge residiert.

#### Korobar

Korobar der Norbarde lernte in jungen Jahren von einem privaten Lehrmeister die Kunst der schwarzen Magie. Nachdem er seinen Mentor erschlagen hatte, hinterließ er in Tobrien eine Spur nekromantischer Gräueltaten und erhielt den Beinamen „Schrecken der Tobimora“.

Jahre nach seinem Tod erhob er sich aufgrund der stärker werdenden Thargunitoth-Einflüsse aus Schwarztobrien als Untoter, wurde zuerst Teil des Endlosen Heerwurms und herrschte bis zu seiner Vernichtung durch die Golgariten über die Stadt Altzoll in der Warunkei.



## **Urdo von Gisholm**

Urdo von Gisholm war der illegitime Sohn eines darpatischen Adligen und bestand immer auf sein Erbe, weshalb er bereits in jungen Jahren seinen Halbbruder ermordete. Er war ein Borbaradianer, der sich vor allem auf das Jagen und Kundschaften verstand, zu seinen Meistern zählten Liscom von Fasar und der Bettelmönch. Er schloss später einen Pakt mit Lolgramoth.

## **Azaril Scharlachkraut**

Azaril Scharlachkraut, früher Vertraute von Rohezal vom Amboss, ist heute Anhängerin Borbarads. Sie wirbt Mitglieder für ihren Meister und leitet auch einen Borbaradianerzirkel. Sie ist unter verschiedenen Decknamen bekannt und gilt als glühende Verfechterin eines philosophischen Borbaradianismus.

## **Sulman al Venish**

Sulman al Venish war ein Nekromant und Schüler von Liscom von Fasar. In seinen Körper fuhr bei der Schlacht um Kurkum der Nirraven, der so eine Verankerung in Aventurien gewann. Seit dieser Zeit wird der in Lumpen gewandete, auf einer Skelettmähre reitende oder einem untoten Perldrachen fliegende Sendbote Thargunitoths auch Seelensammler genannt.

## **Rayo Brabaker**

Der Meisterdieb und Rayo Brabaker wurde im Kloster unseres Herrn Borbarad von Gorien zum Borbaradianer und Tasfarelel-Paktierer. Borbarad erschien ihm persönlich und beauftragte ihn mit dem Diebstahl von Tausenden von Dukaten und wurde zu seinem Schatzmeister und einer der führenden Borbaradianer auf Maraskan. Nach Borbarads Tod wurde er zum Komtur von Tuzak und strebte als solcher wohl das Kommando über die größte Piratenflotte Aventuriens an. Nach dem Verlust seiner Herrschaft über Tuzak durch den Zwangsarbeiteraufstand 1032 BF gilt er als tot, hält aber tatsächlich als Schmuggler Grinjian weiterhin wichtige Fäden der Macht über Maraskan in den Händen.

### **4.6.3 Heptarchen und Heerführer**

#### **Lutisana von Perricum**

Lutisana von Perricum schloss sich in der Answinkrise dem Verräter an und wurde nach dessen Gefangennahme in Rulad eingesperrt. Dort entkam sie, als die Borbardianer die Gefängnisinsel überfielen. Sie schloss sich Borbarad an und wurde von ihm zur Heerführerin ernannt.

#### **Arngrimm von Ehrenstein**

Der Dunkle Herzog Arngrimm von Ehrenstein ist ein werwölfisches Mitglied der tobrischen Herzogsfamilie, der erst für Borbarad, dann für den Dämonenkaiser Galotta als Herzog Tobrien regierte. Nach dessen Tod in der Schlacht in den Wolken ist Arngrimm neben Leonardo von Havena und Balphemor von Punin Mitglied des regierenden Triumvirates von Transysilien.

#### **Galotta**

Der Beherrschungs-Magier Gaius Cordovan Eslam Galotta war Abgänger und Spektabilität der Akademie der Herrschaft in Elenvina und wurde später unter Kaiser Reto erster Hofmagier und blieb dieses auch nach dessen Tod unter Kaiser Hal.

Die Feindschaft des als brillanten Beherrscher, Beschwörer, Artefaktzauberer und Arkanologe gefeierten und unter anderem mit dem Schwarzes Auge von Khunchom ausgezeichneten Galotta mit Nahema führte 1002 BF zum Scharlachkappentanz und seiner Verbannung vom Hof, woraufhin er den Ogerzug auslöste und nach dessen Niederschlagung als Staatsfeind Nr.1 galt.

Galotta setzte sich erfolgreich nach Brabak und Al'Anfa ab, unterrichtete und forschte dort lange Zeit teilweise auch mit zweifelhaftem Erfolg und wurde nach Borbarads Rückkehr dessen wichtigster Anhänger – unter anderem, indem er die dämonische Feuerchimäre Amargant schuf, die Altaia zerstörte, einen erneuten Versuch einer Ogerbeschwörung unternahm, aber auch durch seine Erfolge im Bereich der Antimagie und der Beherrschung.

Der Zwischenzeitlich mit Blakharaz paktierende Galotta rief nach der Dritten Dämonenschlacht das Dämonenkaiserreich Transysilien aus, ernannte sich zum Dämonenkaiser und griff schließlich im Jahr des Feuers zusammen mit Rhazzazor das Mittelreich mit der Fliegenden Festung und dem Endlosen Heerwurm an, wobei er in der Schlacht in den Wolken ums Leben kam. Einigen seiner letzten Worte kann man entnehmen, dass eine Hauptmotivation für all seine Taten das unerwiderte Begehren zu Nahema ai Tamerlein war.

## **Xeraan**

Xeraan war ein brillanter und skrupelloser Illusionsmagier mit enormer Goldgier. Seinen markanten Buckel verdankte er einer missglückten Beschwörung seines ersten Lehrmeisters Precolto. Nachdem er von der Illusions-Akademie geworfen wurde, verübte er zahlreiche Verbrechen, unter anderem einen Raub im Hesindetempel von Elburum. Weiterhin versuchte er den Hort des Riesenlindwurms Ykkandil im Regengebirge zu plündern. Nach Borbarads Rückkehr 1016 BF schloss er sich diesem bereitwillig an und wurde von ihm in die Dämonenbeschwörung eingewiesen, woraufhin er die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith schuf.

Xeraan war ein gerissener Feilscher, der Pakte mit mehreren Erzdämonen - unter anderem Belhalhar und Tasfarelel - einging, sich aus einigen aber auch wieder löste. Nach dem Zerbersten der Dämonenkrone errang er den Charyptoroth-Splitter, gründete das Piratenreich Xeraanien und die Borbaradkirche und erklärte sich zum Portifex Maximus. In der Unermesslichen Schatzkammer in Mendena hortete er seine immensen Schätze.

## **Rhazzazor**

Rhazzazor war ein schwarzer, 20 Schritt langer, zu großen Teilen skelettierter Drache und Herrscher der Warunkei. Er ist auch als Schwarzer Drache, Xyxyx und (Schwarzer) Kurungur bekannt oder in früheren Zeiten bekannt gewesen. Sein Auftreten kann sogar ins Diamantene Sultanat zurück verfolgt werden.

Rhazzazor war ein Paktierer im Sechsten Kreis der Verdammnis und Träger des Thargunitoth-Splitters sowie des Untragbaren Halsbands der Thargunitoth und stets von untoten Krähen umgeben.

Rhazzazors Karfunkel befindet sich derzeit in den Gewölben unter Okdrâgosch. Da die Seele und Astralmacht eines Drachen im Karfunkel sitzen, ist Rhazzazors Seele vor dem direkten Zugriff Thargunitoths geschützt – ein Umstand, der ihn trotz seines Paktes die Jahrtausende überdauern ließ.

## **Helme Haffax**

Helme Haffax galt als genialster Heerführer und Stratege Aventuriens. Der aus einfachen Verhältnissen stammende Haffax leistete seine Knappenzeit am darpatischen Fürstenhof, bevor er eine äußerst erfolgreiche militärische Laufbahn einschlug. Er diente unter den mittelreichischen Herrschern Reto, Hal und Brin und wurde schließlich Reichserzmarschall und später Fürst-Marschall von Maraskan.

Als Borbarad zurückkehrte, verriet er das Mittelreich und wurde zum Befehlshaber der Armee des Dämonenmeisters. Durch einen Pakt mit Asfaloth konnte er den Alterungsprozess aufhalten. Nach der Dritten Dämonenschlacht wurde er einer der Heptarchen und herrschte über die Fürstkomturei, zu der seit 1029 BF auch die Piratenküste gehörte.

Er fingierte seinen Tod im Erntemond 1037 BF auf Burg Talbruck, führte dann aber 1039 BF einen Einfall seines Heeres in Perricum und Gareth an. Nachdem er den Belhalhar-Splitter in Perricum der Rondra-Kirche übergab und seinen Asfaloth-Pakt brach, tauschte er seine Seele mit dem Drachen Malgorrzata um in dessen Karfunkel zu schlafen.

## **Dimiona von Zorgan**

Dimiona von Zorgan war das zweite Kind Sybia al’Nababs. Sie schloss sich Borbarad an und gründete als Dimiona von Oron das Moghulat Oron. Kurz bevor ihr Körper am Ende des 35-Tage-Krieges getötet wurde, tauschte sie ihre Seele mittels Seelenwanderung mit der der von Eleonora von Aranien. 1037 BF wird dies schließlich bemerkt und rückgängig gemacht.

## **Torxes von Freigeist**

Torxes von Freigeist, der Ewige Wanderer, ist ein Schelm, der am Tod seiner Gefährtin Aske während der Ogerschlacht zerbrach. Er zog ziellos umher, wurde kurz von Borbarad unter seinen Willen gezwungen und diente ihm als Herold. Er paktierte mit Lolgramoth und ging nach dem Fall des Dämonenmeisters an den Hof Galottas, obwohl – oder gerade weil – dieser für ihn der Hauptverantwortliche seines Leidens war. Der Schwarzschem zieht derzeit ziellos durch Aventurien und stand zuletzt kurz davor, die Stadt Mengbilla ins Chaos zu stürzen.

## **4.6.4 Weitere Gegner**

### **Pardona**

Pardona (Aventurien), Pyrdona (Pyrdakor), Bhardona (Hochelfen, Myranor), Brthona (Schurachai), Beinamen bei den heutigen Elfen sind Begierdenbringerin/-auslöserin und Die-alles-vergiftet.

Mit ihren mehr als 5000 Jahren ist Pardona eine der ältesten unter den verhüllten Meistern, ihre Kenntnisse in der Dämonologie und Chimärologie sind nach dem Tod Borbarads und Abu Terfas’ unübertroffen. Sie ist im Besitz des „echsischen Originals“ des Daimonicons und der Schwarzklinge. Aufgrund ihrer Verbindung zum Namenlosen wurde sie von den Hochelfen bhardona (Isdira: die Begehrensauslöserin) genannt.

### **Achaz die Hexe**

Die aranische Hexe Achaz saba Arataz war eine langjährige Konkurrentin der Weidener Hexe Luzelin vom Blauen Tann. Ihre Gier nach ewiger Jugend veranlasste sie zu einem Pakt mit der Erzdämonin Asfaloth, die sie schließlich in die Niederhöhlen riss und als ihre Legatin nach Dere zurückschickte.

### **Abu Therfas**

Abu Terfas Ysasser Shenesach war vor Borbarads Rückkehr neben Zurbaran von Frigorn einer der letzten großen Chimärologen. Er lebte und forschte lange Zeit in seiner Festung Al’Churâm im Kh-oramgebirge und war im Besitz der Mondsilberhand, die er als Ersatz für seine fehlende linke Hand benutzte.

Nach seinem Pakt mit Asfaloth öffnete er ein altes Refugium Borbarads und versuchte dort, eine Pforte in Asfaloths Domäne wieder zu öffnen und den Großen Schwarm neu zu erschaffen.

# 5 Die Prophezeiungen

## 5.1 Die Orakelsprüche von Fasar

### I. Spruch

**I.1** Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben

**I.2** Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltens wird sein der dritte seines Namens

**I.3** Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen

**I.4** Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten

**I.5** Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen

### II. Spruch

**II.1** Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf IHN, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden

**II.2** Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden

**II.3** Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt, eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden

**II.4** Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, wird der weiße Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form

**II.5** Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt

### III. Spruch

**III.1** Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar sein, und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde

**III.2** Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten, auf daß der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine

**III.3** Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Größten gehören und die Größten ihm und es wird sich schließen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt

**III.4** Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestoßen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste

**III.5** Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um SEINE Macht

#### **IV. Spruch**

**IV.1** Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank

**IV.2** Wenn acht Hörner sieben Winde bannen und acht Gehörnte sieben Plagen rufen, wird die Nacht grün sein und der Tod rot, und Wahnsinn und Blut tragen sie vor sich her, und Blut und Wahnsinn folgen ihnen auf dem Fuße

**IV.3** Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnde Verderbnis erneut funkendes Verderben verbreiten, und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod

**IV.4** Wenn der Einhändige Erschaffer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen und beide werden ihren Meister finden

**IV.5** Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird das der Linken sein und das Wissen um SEINE List

#### **V. Spruch**

**V.1** Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf daß SEINE Stunde schlage und SEINE Zeit komme

**V.2** Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein

**V.3** Wenn der Boden unter toten Schritten schreit und der Himmel in den Schwingen des Untodes kreischt, werden die versprengten Glieder der sphärensprengenden Bestie zucken, die Luft roten Samen spucken und die Erde ihre Kinder schlucken

**V.4** Wenn dem größten Grauen Tür und Tor geöffnet werden, wird die Not groß sein und die Zeit knapp, und der Nehmer der Welt wird dem Geber der Gestalt weichen, und es wird sein ein Jubeln und Triumphieren unter denen, die da siegreich waren und ein grimmer Trotz unter denen, die da das Erbe für den Sproß des Gefallenen tragen

**V.5** Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Stirn und das Wissen um SEINEN Frevel

## **VI. Spruch**

**VI.1** Wenn die Meister der Sechs ihre Tore öffnen, werden die Sphären in Aufruhr sein und ihre Herren in Zorn geraten, und ihre Diener werden durch die Lande streifen, um Ausschau zu halten nach IHM und sich bereit zu machen für IHN

**VI.2** Wenn der Ruf des Falschen Goldes lockt und der Reif der Niederhöllen das Land erdrückt, wird die Kalte Kuppel bersten unter der Last und kalter Haß wird geschürt, kaltes Grausen gespürt und kalte Rache geübt werden, wenn die Schar der Geflügelten verheert das Heer des Gezeichneten

**VI.3** Wenn der Hüter des Verbotenen Wissens den Hüter des Verbotenen Ortes stürzt, wird der gerupfte Balg des Wächters der Zweiten künden von der Dritten, und das Lied des Friedens wird unerreicht erklingen in unerhörten Höhen

**VI.4** Wenn der Geifer der Siebten in den Nabel der Dritten tropft, wird der Anbeginn der Schöpfung das Ende der Welt schauen, und der nimmermüde Blick des Schöpfers wird erschöpft in den Kerker fallen und mit sich reißen all das, was seine Kinder Ordnung heißen

**VI.5** Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um SEINEN Plan

## **VII. Spruch**

**VII.1** Wenn die Horden des bleichen Fleisches wieder dem Kreuz des Nordens folgen und der gesprenkelte Schlächter wieder nächtens wandelt, werden die Länder erzittern und ihre Herren erschauern ob der Macht, die sie gekostet, und gewappnet werden sie SEINER harren, um gerüstet zu sein für die Größe SEINES Geistes

**VII.2** Wenn die Sterbende gepfählt wird mit Nadeln aus kaltem Schmerz und sich die Schwarzfaulende Brut an ihrem Blute labt, wird das Wasser brennen, die Luft glühen und der Boden schmelzen, und vereint, was die Götter zu trennen befahlen

**VII.3** Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden, was ihnen zusteht, und sie werden zur Letzten Waffe greifen und erwecken den Letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Greuel

**VII.4** Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel sprengen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammen, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil Nichts IHM widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende Aller Zeiten

**VII.5** Dann wird erscheinen der Siebte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Streich und das Wissen um SEINE Zeit

**Schluss** Wenn das Erste Zeichen Seinem Haß erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm

## 5.2 Die Al'Anfanischen Prophezeiungen

Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergießet, doch wisse, daß die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.

### I. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben

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

Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.

Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.

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

Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.

### II. Spruch: Von Drachen und Kaisern

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

Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.

Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimgekehrt und bewiesen, daß der Elfenkönig nimmermehr wahr.

Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt. Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drache bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.

### III. Spruch: Von den Handlangern des Untergangs

Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.

Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.

Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.

Wenn aus kristallinem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.

Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.

### IV. Spruch: Von den sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.

Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.

Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.

Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.

Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.

Wenn das geflügelte Geschoß dem Grauen der Götter gilt.

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

**V. Spruch:** Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.

Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.

Dann wird die letzte Kreatur geboren und gebären.

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

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

Dann wird die Brut den Boden verschlingen.

Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.





# **6 Die Zeichen**

## **6.1 Das Almadine Auge**

### **6.1.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.1.2 Fähigkeiten**

### **6.1.3 Das Wissen um SEINEN Namen**

## **6.2 Das Wandelnde Bildnis**

### **6.2.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.2.2 Fähigkeiten**

### **6.2.3 Das Wissen um SEINE Gestalt**

## **6.3 Das Kühne Tier**

### **6.3.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.3.2 Fähigkeiten**

### **6.3.3 Das Wissen um SEINE Macht**

## **6.4 Die Firnglänzenden Finger**

### **6.4.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.4.2 Fähigkeiten**

### **6.4.3 Das Wissen um SEINE List**

## **6.5 Die Stählerne Stirn**

### **6.5.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.5.2 Fähigkeiten**

### **6.5.3 Das Wissen um SEINEN Frevel**

## **6.6 Das Geflügelte Geschoss**

### **6.6.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.6.2 Fähigkeiten**

### **6.6.3 Das Wissen um SEINEN Plan**

## **6.7 Schärfe aus Sieben Schalen**

### **6.7.1 Erscheinen und Hintergrund**

### **6.7.2 Fähigkeiten**

### **6.7.3 Das Wissen um SEINE Zeit**