Diener des Götterfürsten

Seelenhirten 1

Fanprodukt

Seelenhirten 01:
Diener des Götterfürsten

Inhalt

Vorwort....3
Daradoria Lumina Güldenglanz....4
Gardian Zhellachar....7
Sindaria von Greifnitz zu Lichtenbogen....10
Ucuriman Lingus....13
Die Opposition: Tyakrama von Streitzig....16
Anhang I: neue Liturgien....21
Anhang II: Schwarze Gaben und Dämonen....23

Impressum

Autor

Kai Lemberg

Lektorat

Lena Richter, Daniel Bartholomae, Andreas Gruner

Layout & Cover

Daniel Bruxmeier

Illustrationen

Janina Robben, Alexej Axis

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Vorwort

„Als ihr den Tempel erreicht, tritt eine Priesterin mit seligem Lächeln an euch heran. »[Name der Gottheit] zum Gruße. Wie kann ich Euch helfen, werte Recken?«“

Wirklich? Warten Geweihte in ihrem Tempel, bis sie einem Haufen dahergelaufener Vagabunden (die sich auch noch als Helden betrachten) sekundieren können?
Nein, natürlich nicht. Jeder Götterdiener ist eine individuelle Persönlichkeit, die von einer höheren Macht geprüft und für würdig befunden wurde, ihre karmalen Kräfte aufzunehmen. Jeder Geweihte hat einen unverwechselbaren Charakter, mit eigenen Hoffnungen, Wünschen, Ängsten und Überzeugungen.
Das vorliegende Traktat mit dem Titel **Seelenhirten** liefert in mehreren Teilen Anregungen für gewöhnliche und außergewöhnliche Geweihte. Es werden Charaktere vorgestellt, die mitten im Leben stehen, ihren Dienst als Teil der Gesellschaft leisten und Anteil haben am Alltag der Gläubigen – ihrer Schäfchen.
Alle hier vorgestellten Figuren stehen zur eigenen Verwendung frei. Ihr weiteres Schicksal liegt in den Händen des Spielleiters und seiner Mitstreiter. Bei Bedarf können Namen und Geschlechter nach den eigenen Vorstellungen angepasst werden.

Aufbau

Seelenhirten präsentiert in mehreren Teilen jeweils drei Geweihte zu jeder Kirche des zwölfgöttlichen Pantheons. Dazu kommen einige Vertreter der „Halbgötter“-Kirchen. Außerdem wird jeweils ein Handlanger des erzdämonischen Widersachers vorgestellt.
Nach einem einleitenden, inneraventurischen Text folgt jeweils die **Vita** als Biographie der Person. Der **Habitus** umfasst Auftreten, Motivation und Ziele der Figur. Im **Modus Operandi** werden das mögliche Verhalten bei Konflikten und bevorzugte Liturgien vorgestellt. Das **Profil** liefert einen Überblick über relevante Spielwerte, während unter **Agenda** Vorschläge für den Einsatz im Spiel umrissen werden.
Eigennamen werden bei der ersten *Nennung* kursiv geschrieben. Talentproben sind <u>unterstrichen</u>, Zauber durch VERSALIEN hervorgehoben und Götter & Liturgien durch KAPITÄLCHEN gekennzeichnet. Verweise auf andere Publikationen sind mit der Seitenzahl in Klammern gesetzt und **fett** herausgestellt.

Ein paar Worte zur Regelkonformität

Die **Seelenhirten** basieren auf den DSA4.1-Regeln. Auf eventuelle Abweichungen wird Bezug genommen. Eine Adaption für DSA5 ist möglich, wenn ausreichend Interesse und das erweiterte Regelwerk für Geweihte und Götterdiener vorliegen.
Bei den LITURGIEN und SCHWARZEN GABEN werden neue Anrufungen höherer Mächte vorgestellt. Sie werden im Text umrissen und im Anhang regeltechnisch ausgeführt.
Über Lob und Kritik freue ich mich sehr. Auch Hinweise auf inhaltliche und regeltechnische Fehler nehme ich gerne entgegen.

Daradoria Lumina Güldenglanz,

die letzte Sumyrdalun

Der Sonnenlegionär verneigte sich ehrerbietig und küsste die beringte Hand, die ihm dargeboten wurde.

„Was führt einen Legionär unseres gesegneten Lichtboten in unser sonnenverwöhntes Hot-Alem?“ fragte der beleibte Luminifer interessiert.

„Ich suche ein Mädchen, Euer Gnaden. Blond, Sommersprossen, etwa so groß.“ Der Legionär hielt die Hand etwa auf Brusthöhe. „Ihr Name ist Daradoria, aber vielleicht hat sie sich auch anders genannt.“

„Oh ja, sie war hier. Hat sich als Lichtbringerin ausgegeben. Wir haben sie freundlich aufgenommen. Und zum Dank hat sie mich bestohlen, das Luder.“

Der Sonnenlegionär zog fragend die Augenbraue hoch. „Bestohlen? Bitte, Euer Gnaden, währt Ihr so gütig, mir die ganze Geschichte zu erzählen?“

„Nun, wie ich schon sagte, das Mädchen war hier. Ist kaum eine Woche her. Sie hat sich nach einem andern Gast unseres Hauses erkundigt, der vor ein paar Jahren bei uns untergekommen ist: Luxana Güldenglanz. Ich habe ihr gerne Auskunft erteilt. Gutmütig wie ich bin, hab ich ihr sogar den Besitz gezeigt, den diese Luxana in unserer Obhut gelassen hat: einen faustgroßen Bernstein und ein Buch mit persönlichen Aufzeichnungen. Da hat diese Daradoria mich plötzlich angegriffen und überrumpelt und ist mit den beiden Artefakten verschwunden. Könnt ihr Euch das vorstellen?“

„Was genau habt Ihr ihr über Luxana erzählt?“

„Diese Luxana war eine junge Geweihte, die sich der Quanionsqueste angeschlossen hatte. Sie wurde auf einer der wilden, tropischen Inseln im Osten aufgelesen. Das arme Mädchen litt an einem Nervenfieber und fantasierte wild vor sich hin, von dreiäugigen Waldmenschen, steinernen Greifen, fliegenden Sonnenbarken und bösartigen, zaubermächtigen Spinnenwesen.

Wir haben Luxana gepflegt. Doch als sie sich erholt hatte, war sie plötzlich verschwunden. Alles was sie zurück gelassen hat, waren ihre Aufzeichnungen und ein faustgroßer Bernstein, in den angeblich Praios-Anbeter vor langer Zeit eine finstere Waffe eingeschlossen haben. Ich wollte die Sachen der Familie zuschicken, aber jetzt hat diese Daradoria mir beides gestohlen.“

Der Sonnenlegionär musterte sein Gegenüber eingehender: ein dicker Geweihter mit dünnem Haarkranz und schweißnasser Amtstracht. Kein Glanzlicht seines Standes.

„Hattet Ihr nicht gesagt, diese Luxana war schon vor ein paar Jahren hier? Was hat Euch abgehalten, ihren Besitz sofort an die Familie auszuhängen?“ Ohne eine Antwort abzuwarten, fuhr der Legionär in scharfem Ton fort. „Wie dem auch sein, ich kann Euch beruhigen, Euer Gnaden. Daradora ist tatsächlich eine Lichtträgerin und sie ist die Schwester von Luxana Güdenschein. Insofern hat sie nur an sich genommen, was längst wieder bei ihrer Familie sein sollte. Wie konnte sie euch überrumpeln? Hat sie Euch vielleicht geblendet? Mit Praios' Mahnung?“

Der Befragte klappte ein paar Mal den Mund auf und zu, als müsse er seine nächsten Worte erst aus der Luft schnapschnappen.

„Ich habe es sich nötig, mich vor Euch zu rechtfertigen, Legionär! Diese Audienz ist beendet! Schert Euch fort! Und wenn Ihr dieses Gör Daradoria findet, sagt ihr, dass mein Blick klar ist und dass ich gerne zusehen werde, wie sie für ihre Anmaßung zur Rechenschaft gezogen wird. Guten Tag!“

Der Sonnenlegionär seufzte und wandte sich ab. Offenbar stand ihm bei seiner Suche nach Daradoria Güldenglanz eine Seereise bevor.

Vita

Die Hingabe für den Lichtgott Praios wurde Daradoria in die Wiege gelegt. Geboren und aufgewachsen ist sie auf der Insel *Jilaskan*, jenem Eiland, auf das vor über 500 Jahren die Priester-Kaiser und ihre Nachfahren verbannt worden waren, und ihr Stammbaum lässt sich zurückverfolgen bis zum legendären Lichtboten *Gurvan Praiobur I.* Der Dienst in der ‚Gemeinschaft des Lichts' ist in ihrer Familie bis heute eherne Tradition. Und so ließ sich auch das jüngste Familienmitglied Daradoria, wie ihre Eltern und die meisten ihrer Geschwister,

in der Kirche des Götterfürsten zur *Lichtbringerin*, einer einfachen Geweihten, weihen.

Doch während Daradorias Glaube untadelig ist, ist es um ihren Gehorsam weniger gut bestellt. Von Kindheit an galt das lebhafte Mädchen als aufmüpfig und abenteuerlustig. Immer wieder schwänzte sie ihre Ausbildung, neckte ihre Mitmenschen mit kleinen Streichen, wagte Ausflüge in den Dschungel im Inselinneren oder stahl sich als blinder Passagier auf einem der Versorgungsschiffe von der Insel.

Als im Jahr 1028 BF die Suche nach dem *Ewigen Licht* der Praios-Kirche ausgerufen wurde, war Daradoria zu jung, um sich der sogenannten *Quanionsqueste* anzuschließen. Ihre älteste Schwester *Luxana* hingegen, die Daradoria über alles vergöttert, folgte dem Aufruf des Lichtboten und zog hinaus in die Welt. Doch die Schwester blieb verschollen, auch als das Ewige Licht fast 10 Jahre nach seiner Entrückung zurückgekehrt war.

Ein schwerer Schicksalsschlag für die Familie, den Daradoria nicht hinnehmen wollte. Unauffällig sammelte sie die spärlichen Hinweise, auf deren Grundlage die Schwester ihren Pfad gewählt hatte, und horchte diskret die Pilger aus, die *Jilaskan* bereisten. Zwei Jahre später, mit zarten 17 Jahren, überredete Daradoria ihre Eltern schließlich, ihr eine Pilgerreise nach Beilunk und in die *Stadt des Lichts* zu gestatten. Doch sobald die junge Geweihte das Festland erreicht hatte, verließ sie den ihr vorbestimmten Weg. Daradoria zog ins Unbekannte, um ihre Schwester zu finden. Und die Spuren führen sie immer tiefer in den Süden des Kontinents, auf die Fährte der legendären Greifen des Südens.

Habitus

Die zierliche, junge Daradoria ist keine klassische Schönheit, doch mit den vielen Sommersprossen um die Nase und ihrer blonden Lockenmähne versprüht sie einen mädchenhaften Charme. Dazu kommt ihr sonniges Gemüt, ihr geselliges Wesen und ihr heiteres Lachen, mit dem die Geweihte die Herzen ihrer Mitmenschen im Sturm erobert. Und so verzeihen ihr die meisten Leute gerne, wenn ihr Temperament einmal mit ihr durchgeht und sie sich kopfüber in das nächste Abenteuer stürzt.

Daradoria reist mit leichtem Gepäck und ohne große Barschaft. Das gesellige Mädchen schließt sich gerne anderen Reisegruppen an. Dabei steckt die junge Geweihte ihre Gefährten schnell mit ihren Enthusiasmus an – und im Gegenzug helfen und versorgen die Menschen gerne dieses nette, junge Ding mit den verträumten Augen und dem gewinnenden Lächeln.

Um ihr priesterliches Ornat zu schonen, trägt die Geweihte während ihrer Reise die einfache Robe einer Novizin des Sonnengottes. Obwohl das einst weiße Gewand mit dem hellroten Skapulier inzwischen eher einem schmutzigen Flickenwerk ähnelt. In dieser Tracht offenbaren nur die rotgoldene Filzkappe und zwei vergoldeten Sphärenkugeln an ihrem Gürtel Daradorias Stand als Lichtbringerin.

Daradoria spricht oft und viel von ihrem strahlenden Gott. Und wer sie hört, erkennt wenige Gemeinsamkeiten mit dem strengen GOTT DER KÖNIGE aus dem Mittelreich. Daradorias SONNENGOTT trägt Licht und Wärme in die Herzen der Menschen. Ihr PRAIOS hilft seinen Gläubigen nicht zu verzagen, auch wenn die Finsternis sie zu erdrücken droht. Sie glaubt an einen guten und gerechten Gott, der von seinen Anhängern Respekt vor der Schöpfung und der Ordnung der Welt verlangt, aber auch Verständnis zeigt für die besonderen Sorgen und Nöte des Einzelnen.

Die junge Geweihte ist unter Priestern aufgewachsen – ein Großteil ihrer Familie ist Teil der ‚Gemeinschaft des Lichts'. Dadurch ist Daradoria bewusst, dass selbst unter dem Ornat der höchsten kirchlichen Würdenträger ein einfacher Mensch steckt, mit Fehlern und Schwächen. Die Ereignisse um *‚Darodors Klaue'* (siehe **Vertias** aus **Quanionsqueste**) haben ihr bewiesen, dass Hochmut, Dekadenz und Trägheit die Herzen der höchsten Geweihten verderben können. Und das unabhängig von der Kirche, der sie dienen. Jeder Priester, dem Daradoria vertrauen soll, muss sie daher erst überzeugen, dass er nicht nach Macht und Prunk strebt, sondern wahrhaftig seinen Gott ehrt und seine Pflichten ernst nimmt.

Modus Operandi

Die beherzte Daradoria plant nicht gerne, sondern handelt lieber. Und oft verhindert nur die INNERE RUHE, die ihr Gott ihr gewährt, dass die Geweihte ihr Leben leichtfertig aufs Spiel setzt. Auf ihr Ansehen und ihren Ruf nimmt sie genauso wenig Rücksicht. Daradoria schreckt nicht davor zurück, weltliche und kirchliche Würdenträger mit PRAIOS' MAHNUNG zu läutern, wenn sie Zeugen von deren Ignoranz und Machtmissbrauch wird.

Nachdem ihr geweihtes Sonnenzepter vor einiger Zeit verloren gegangen ist, begnügt Daradoria sich momentan mit einem einfachen Gehstock, dessen Knauf einer Sonnenkugel nachempfunden wurde, als profanen Schlagstock. Im Zweifel setzt sie aber ohnehin lieber auf die Macht ihrer Worte, ihren Status als Geweihte und auf Praios' GOLDENE RÜSTUNG, um Schaden von sich abzuwenden.

Wichtigstes Rüstzeug auf ihrer Odyssee sind Daradoria das LICHT DES HERRN sowie die WEISSAGUNG DES HIMMELS. Vor ihrer Flucht von Jilaskan hat die junge Geweihte darüber hinaus aus den Archiven die Liturgie DIE GNADE DES SONNENFÜRSTEN (siehe Anhang S. 21) rekonstruiert, die den Legionen der Priesterkaiser von Jahrhunderten bei der Eroberung der Khôm eine Hilfe war und vor der gleißenden Sonne des Südens schützt.

Markante Zitate

„Hallo, ich bin Daradoria. Aber ihr könnt mich Lumi nennen, jetzt, wo wir Freunde sind.“

„Es gibt keinen Grund zu verzagen. Der Götterfürst blickt wohlwollend auf seine treuen Diener. Er wird uns beistehen. Mit seinem Beistand werden wir diese Herausforderung meistern!“

„Töricht bist Du. Achtlos, für das Geschenk der Schöpfung. Siehst Du nicht die Herrlichkeit all dessen, was unter der Sonne gedeiht? Muss ich Dich erst eine Lektion erteilen?“

Profil

Konzept: das frische Gesicht der ‚Gemeinschaft des Lichts‘: jung, dynamisch, leidenschaftlich
Kompetenz: erfahrende Predigerin, Pilgerin, Priesterin
Seelentier: Greifkatze (energisch, agil, etwas launisch)
Geboren 30. Praios 1022 BF **Größe** 1,66 Schritt
Haarfarbe hellblond **Augenfarbe** rehbraun
Beziehungen minimal **Lebensstil** karg **SO** 10
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10
Schlagstock **INI** 11+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** W+2**DK** N **BF** 4
LeP 27 **AuP** 30 **KaP** 24 **MR** 6 **RS** 2 **WS** 6 **Ausweichen** 7 **GS** 7
Vor- & Nachteile: Adelige Abstammung (Priesterkaiser), Besonderer Besitz (Familienausgabe des „Brevier der göttlichen Unterweisung“), Geweiht / Moralkodex Praios, Impulsiv, Gesucht II (Praios-Kirche), Verpflichtungen gegenüber der Schwester, Jähzorn 6, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Jilaskan), Karmalqueste,
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 7, Überzeugen 6, Orientierung 4, Götter & Kulte 7 (*Greifen* 9), Sagen & Legenden 7
Sprachen & Schrift: Bosperano 10, Aureliani 5, Ruuz 7, (Alt-)Imperiale Zeichen 4, Kusliker Zeichen 9
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 7, 12 Segnungen, Des Herrn Goldener Mittag, Goldene Rüstung, Innere Ruhe, Praios Mahnung

Agenda

- Auf der Suche nach ihrer Schwester steuert Daradoria die aventurischen Waldinseln an. Doch ihre Spur führt sie womöglich noch viel tiefer in den Süden, vielleicht sogar bis zum sagenhaften Kontinent *Uthuria*. Die Helden können die Geweihte bei ihrer Entdeckungsreise begleiten. Dabei können sich die Gerüchte aus der Einleitung, über steinerne Greifen, fliegende Sonnenbarken, dreiäugige Menschen und bösartige Spinnenwesen, als Fantastereien oder echte Herausforderungen herausstellen, ganz nach Geschmack der Spielgruppe.
- Vielleicht möchte auch eine Spielerin oder ein Spieler die Rolle von Daradoria übernehmen und die Figur zu ihrer Selbsterkenntnis führen, dass die Suche nach ihrer Schwester nur ein Vorwand ist für eine Flucht aus den Ketten ihrer Heimat. Denn insgemein hofft Daradoria auf ihrer abenteuerlichen Reise einen urtümlichen Glauben der Utulus an ihren Sonnengott Praios zu entdecken und als Beweis seiner Allgegenwart und Macht weitere Greifen aufzuspüren.
- Als Daradoria ihre Heimat Jilaskan verlassen hat, missachtete sie das Exil, das die Nachfahren der Priesterkaiser seit Jahrhunderten an die Insel bindet. Die ‚Gemeinschaft des Lichts‘ nimmt einen solchen Verstoß nicht auf die leichte Schulter. Es ist nur dem Einfluss der sorgenden Eltern in der Kirche zu verdanken, dass ihre verlorene Tochter nicht als Flüchtige gehetzt, sondern wie eine Verschollene vermisst wird. Trotzdem liegt in jedem aventurischen Praios-Tempel ein Steckbrief von Daradoria vor und der treue Sonnenlegionär *Greifwin von Ehrenfeld* (schulterlanges, blondes Haar, Drei-Tage-Bart, groß und kräftig, autoritär, aber gerecht) wurde eigens ausgesandt, um die gesuchte Geweihte zu ihrer Familie zurück zu bringen. Dort soll über ihre Taten gerichtet werden.
  Auch die Helden können in Daradorias Flucht eingebunden werden, entweder indem sie der jungen Gweihten beistehen, bevor sie merken, dass die Verfolger der ‚Gemeinschaft des Lichts‘ angehören, oder die Abenteurer werden selbst angeworben, um Daradoria über den halben Kontinent (oder darüber hinaus) zu verfolgen.
- In dem Bernstein, den Daradoria in Hôt-Alem an sich genommen hat (siehe Vorgesichte), befinden sich die Königslarve eines verdammten Ameisenvolkes, das vor Äonen den Einflüsterungen von *Widharcal* verfallen ist. Vermutlich haben die *Gryphonen* die Königin in einen sakralen Kerker aus Licht (siehe Anhang S. 21) ihres Gottes gebannt. Daradorias verspäteter Beitrag zur Quanionqueste wird es sein, durch Mediation über dem Bernstein die verlorene Liturgie zu rekonstruieren.
- Den Bernstein zu zerstören, um den Inhalt zu begutachten, kommt für Daradoria nicht in Betracht. Aber vielleicht versuchen Anbeter des Namenlosen, Agenten des *Balphemor von Punin* oder einfach gierige Piraten das Artefakt in die Finger zu bekommen.
  Wird die Königin befreit, brütet sie innerhalb kürzester Zeit Dutzende fingerlanger Daimoniden-Drohnen aus. Die Beißzangen dieser Ameisen sind zwar winzig, verzehren aber alles Brennbare in dämonischem Feuer. Die stets wachsende Gefahr durch die Brand-Ameisen kann nur durch die Vernichtung der Königin gebannt werden. Der Chitin-Panzer der winzigen, intelligenten und zaubermächtigen Gegnerin ist allerdings magisch verstärkt, auf RS 18.

Gardian Zhellachar,

Konsulent für die Garethische Criminal-Cammer

„Was haben wir hier?“ Gardian betrat die kleine Kammer und streifte langsam seine ledernen Handschuhe ab.

Die anwesenden Straßenwächter nahmen Haltung an. Sie hatten von dem Praioten gehört, der in der Stadt umherging, um Wächter zu spielen. Schließlich fasste eine Weibelin sich ein Herz.

„Zu Euren Füßen, Euer Gnaden, liegt Wambo Jeppard, genannt ‚Der Fleischer‘. Ein übler Schläger. Arbeitet für die Tobrier, soweit ich weiß.“

Inzwischen hatte der Geweihte sich über die Leiche gebeugt und begutachtete den Torso. „Meine Güte, der Kerl ist ja riesig. Und er wiegt mindestens vier Zentner.“

„Muss ein höllischer Kampf gewesen sein“, mischte sich ein anderer Stadtgardist ein. Der hagere Mann kaute unablässig auf einer Speckschwarte herum und grinste höhnisch.

Gardian blickte auf und ließ seinen Blick kurz über das verwüstete Zimmer schleifen. „Nein,“ antwortete er mit ruhiger Stimme. „Dieser Mann wurde schnell getötet. Und gekonnt. Ich vermute, es waren zwei Angreifer. Einer hat dem Fleischer eine Schlinge um den Hals gelegt, der andere hat zugestoßen. Dreimal. Anschließend haben sie das Zimmer verwüstet.“

„Also ein Raubüberfall?“, platzte es aus der Weibelin heraus. „Euer Gnaden“, fügte sie einen Moment später hastig hinzu.

„Nicht ganz. Die Täter haben etwas Bestimmtes gesucht. Und sie haben es offensichtlich nicht gefunden, sonst hätten sie hier nicht alles zerlegt.“ Gardian überlegte. „War der Fleischer ein kluger Mann?“

„Seht ihn Euch an, Euer Ganden“m antwortete die Weibelin. „Er war riesig und stark wie ein Ochse. Er musste nicht klug sein. Er war gefürchtet.“

„Richtig.“ Gardian richtete sich auf und durchmaß langsam den Raum. „Und doch hat der Fleischer ein Versteck gewählt, das seine Mörder nicht so leicht finden konnten.“

Mit dem Fuß schob der Geweihte einige Kleidungsstücke beiseite. Die Truhe, in der sie gelegen hatten, lag auf der Seite, der Boden war eingeschlagen. Auch der Bettkasten war zertrümmert, das Stroh aus der Matratze gezerrt, die Decke zerschnitten. Die Waschschlüssel lag in Scherben, ein Schemel war umgeworfen worden. Die gesamte, wenige Habe des Fleischers war auf dem Boden verstreut.

„Vorausgesetzt, das Gesuchte befand sich wirklich im Besitz des Fleischers“, riss die Weibelin Gardian aus seinen Gedanken.

„Die Mörder waren jedenfalls davon überzeugt. Sie sind ein großes Risiko eingegangen, als sie diesen Koloss angegriffen haben. Zumal sie mit dem Rachedurst der Tobrier rechnen müssen.“

Gardians Blick tastete die Wände oberhalb der Augenhöhe ab. Treffer! Über dem offenen Fenster, das Licht und Luft einließ, war eine kleine Öffnung mit einfachem Schlagladen. Gardian zog sich den Schemel heran, öffnete die hölzerne Klappe und fasste vorsichtig durch die Öffnung. Auf einem schmalen Sims ertastete er einen kleinen, ledernen Beutel. Eine Inspektion des Inhaltes, offenbarte kleine, farbige Kristalle, wie bunter Kandis.

War dieses Päckchen den Mord am Fleischer wert gewesen? Die Alchimisten der Garethischen Criminal-Cammer würden eine Antwort finden. Aber Gardian ahnte bereits, dass er bei diesem Fall noch ganz am Anfang stand.

Vita

Gardian ist ein Kind Gareths. Aufgewachsen mit Halsabschneidern und Galgenvögeln in den Gassen des Süquartiers, bekam er früh die Willkür im Großstadtdschungel zu spüren.. Sein Vater hat die Familie verlassen, als Gardian fünf war, und seine Mutter, eine einfache Stadtgardistin, musste sich ihr Leben lang alleine durchkämpfen.. Schließlich starb sie durch eine rostige Klinge im Bauch bei dem Versuch, eine harmlose Kneipenschlägerei zu schlichten. Zu diesem Zeitpunkt war Gardian bereits selbst der Stadtwache beigetreten, um als Straßenwächter Räuber, Diebe, Brandstifter, Betrüger oder Schmuggler unschädlich zu machen. So manche körperliche wie seelische Narbe ist aus dieser Zeit zurück geblieben.

In der Stadtgarde arbeitete Gardian sich schnell zum Ehrengardist im Hochgericht hoch. Ein praiosgeweihter Richter wurde dort auf den rechtschaffenden und energischen jungen Mann aufmerksam. Er nahm Gardian unter seine Fittiche, lehrte ihn unter anderem Rechtskunde sowie Lesen und Schreiben. Dies ermöglichte Gardian schließlich den Beitritt in die ‚Gemeinschaft des Lichts' und die Weihe zum Lichtbringer. Einige Jahre führte der junge Geweihte vor dem Hochgericht des Reiches Anklage gegen Schwerverbrecher, was letztlich bedeutet, dem Beschuldigten in schier endlosen Verhören ein Geständnis abzuringen. (Folter steht, nach Gardians Überzeugung, nur der Inquisition zu, weil es dabei nicht darum geht, die Schuldfrage zu klären, sondern die Seele des Schuldigen durch Selbsterkenntnis zu läutern und damit vor der Verdammnis zu retten.) In diesen Jahren lernte Gardian die Mörder und Totschläger, Folterer und Brandstifter, Ketzer und Seelenbündler aus nächster Nähe kennen. Er musste erfahren, wozu Menschen aus Habgier, Selbstsucht und Sadismus fähig sind.

Als im Jahr des Feuers das Chaos über Gareth hereinbrach, wurde die Ordnung in der Stadt nicht mehr von der Staats- oder Kirchenmacht aufrechterhalten, sondern von einfachen Bürgern und Glücksrittern. Der *Lichtträger* Gardian nahm diese Ereignisse zum Anlass, sich auf seine Wurzeln zu besinnen. Er wandte sich von der Gerichtsbarkeit ab und bot den Inspectoren der *Garethischen Criminal-Cammer* seine Dienste an. Seither unterstützt er die Ermittler in Zivil bei ihren Untersuchungen, insbesondere bei mystischen Fällen und der Bekämpfung von Serientätern.

Habitus

Die Erscheinung des Geweihten entspricht dem Klischee des vielbesungenen Helden verbreiteter Abenteuergeschichten: Gardian ist kräftig und hochgewachsen, hat schulterlanges, hellbraunes Haar und tiefsinnige graue Augen. Dazu kommen heroische Tugenden, wie Tapferkeit, Gottesfurcht und Rechtschaffenheit. Beste Voraussetzungen für den idealen Praios-Geweihten, wäre da nicht dieser grenzenlose Zynismus. Gardian unterscheidet die Menschheit in Schafe und Wölfe. Und zwischen den Gruppen stehen nur eine Handvoll sturer Böcke, wie er, die nie gelernt haben auszuweichen, und jene Wölfe, die gelernt haben, dass sie die fetteste Beute machen, wenn sie sich als Hütehunde ausgeben.

Gardians größte Sorge ist es, dass er irgendwann abstumpft und selbst zum Wolf wird. Um dem entgegenzuwirken stellt Garidan überzogene Ansprüche an seine eigene Integrität: Um objektiv zu bleiben, hält er Abstand zu den Opfern. Um unvoreingenommen zu bleiben, verdächtigt er einfach jeden, selbst die Betroffenen. Um sich nicht korrumpieren zu lassen, lehnt er jede Form der Dankbarkeit und Zuwendung ab. Letztlich isoliert sich Gardian damit aber nur von seinen Mitmenschen. Das Gefühl der Einsamkeit betäubt der Geweihte gelegentlich mit Alkohol und Rauschmitteln, oder er sucht Trost bei Prosituierten und flüchtigen Affären. Vier Kinder von verschiedenen Frauen hat ihm das schon beschert. Aber mehr als den Nachwuchs aus der Ferne zu beobachten wagt Gardian nicht.

Seit seiner Kindheit hat Gardian in die Abgründe der menschlichen Seele geblickt. Seine lebenslangen Erfahrungen nutzt er heute, um an einem Tatort den Hergang eines Verbrechens zu rekonstruieren sowie Rückschlüsse auf die Methoden und Motive des Täters zu ziehen. Oft gelingt es ihm dadurch, den Kreis der Verdächtigen einzugrenzen oder eine vielversprechende Spur aufzudecken.

Bei seinen Ermittlungen trägt Gardian eine dunkelrote Sutane mit goldener Borte an den Ärmeln und aufgesticktem Praiosauge am Kragen. Gerne streift er dazu enge Handschuhe aus rotem Leder über. Als Standessymbol eines Lichtbringers in der ‚Gemeinschaft des Lichts' dürfen eine rote Kappe (in diesem Fall aus Leder) und die beiden Sphärenkugeln am Gürtel nicht fehlen. Das Sonnenzepter und die „ordentliche Amtstracht" trägt der Praios-Geweihte hingegen nur bei offiziellen Anlässen oder Auftritten vor Gericht. Ein Pferd lehnt Gardian selbst zu Paradezwecken ab, weil er den „Viechern" rundheraus misstraut, selbst wenn sich ein Kutschbock zwischen ihm und ihnen befindet.

Modus Operandi

Als ehemaliger Straßenwächter fühlt Gardian sich noch immer am Sichersten mit seinem alten Gambeson und einer Hellebarde. Da diese bürgerliche Wehr einem Praios-Geweihten aber nicht gut ansteht, führt er Spießbeil und Rüstzeug nur, wenn Ärger bevorsteht. Ansonsten bemüht der Lichtbringer sich beim *Garether Gossengekeilen*[1], einer wilden Variante des Mercenario-Kampstils, mit etlichen *Schmutzigen Tricks* und *Improvisierten Waffen* – nicht elegant, aber effektiv.

Wichtigste Stütze bei seiner Tatortanalyse ist URISCHARS ORDNENDER BLICK, um verborgene Zusammenhänge zu offenbaren. Darüber hinaus setzt Gardian auf Mirakel und schnelle Stoßgebete, wie den BLENDSTRAHL AUS ALVERAN oder den WEISHEITSSEGEN, um seine Willenskraft gegen profane und magische Manipulationen zu stärken.

[1] **Garether Gossengekeile** entspricht dem *Mercenario*-Kampfstil (**Wege des Schwertes** 90), allerdings wird die Besonderheit ersetzt durch: „Verbessert AT und PA beim Raufen um je einen Punkt. Mit dem Kampfstil erwirbt der Kämpfer die SF *Improvisierte Waffen* (**Wege des Schwertes** 74). Die Kosten sind bereits eingerechnet. Damit kann der Kämpfer Flaschen, Türen oder Kronleuter gewinnbringend in seinen Kampf einfließen lassen."

Mit dem HEILIGEN BEFEHL zwingt Gardian Geiselnehmer und Selbstmordgefährdete zur Aufgabe, bevor sie sich oder anderen schaden. Seine spezielle Variante aber ist das BINDENDE WORT (siehe Anhang S. 21). Mit dieser Liturgie verhaftet der Geweihte überführte Verbrecher und nimmt ihnen den Fluchtwillen, bis sie vor Gericht gestellt wurden.

Markante Zitate

„Im Namen von Praios, dem Gerechten, Schelachar, dem Unbeugsamen, und Urischar, dem Aufrechten, im Namen von Kaiserin und Reich und im Namen des Volkes, Ihr seid verhaftet. Von nun an seid Ihr mein Gefangener, bis Ihr Euch vor einem Gericht für Eure Taten verantwortet habt."

„Einmal ist Zufall. Zweimal ist verdächtig. Aber das dritte Mal ist Absicht."

„Ich sitze da gerade an einem schwierigen Fall und komme nicht weiter. Aber vielleicht kannst du mir einen kleinen Gefallen tun? Es ist ja nicht alleine für mich, es ist für die Gerechtigkeit unseres Herrn und die Ordnung im Reich!"

Profil

Konzept: geweihter Kriminalist und zynischer Fallanalytiker
Kompetenz: kompetenter Ermittler, meisterlicher Justiziar und Fallanalytiker
Seelentier: Sonnenluchs (mutig, wachsam, verbissen)
Geboren 23. Firun 1004 BF **Größe** 1,83 Schritt
Haarfarbe hellbraun **Augenfarbe** grau
Beziehungen hinlänglich **Lebensstil** annehmbar **SO** 7
MU 13 **KL** 14 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13
Hellebarde **INI** 10+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** W+5**DK** S **BF** 5
Kurzschwert **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** W+2**DK** HN **BF** 1
LeP 30 **AuP** 31 **KaP** 24 MR 8 **RS** 2 **WS** 6 **Ausweichen** 8 **GS** 7
Vor- & Nachteile: Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit / Moralkodex (Praios), Prinzipientreue (Menschenwürde), Angst vor Pferden 10, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Alt-Gareth), Spätweihe (Praios), Berufsgeheimnis: operative Fallanalyse
Wichtige Talente: Gefahreninstinkt 7, Athletik 7 (Verfolgungsjagd 9), Sinnenschärfe 10 (Riechen 12), Betören 7, Gassenwissen 10 (Kontakte 12), Menschenkenntnis 12, Überzeugen 13 (Verhör 15), Fesseln/Entfesseln 7, Rechtskunde 14 (Strafrecht 16), Heilkunde Seele 15 (Täterprofil erstellen 17)
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 10, 12 Segnungen, Blendstrahl aus Alveran, Göttliche Strafe, Gilbrons heilige Aura, Licht des Herrn, Praios Mahnung, Urischars ordnender Blick, Wort der Wahrheit

Agenda

- Jede Wertschätzung und jeder Vorbehalt gegenüber den Inspectoren der Garethischen Criminal-Cammer und den Priestern der Praiso-Kirche kann auf den geweihten Ermittler übertragen werden. So kann Gardian in Detektiv-Abenteuern oder Intrigenplots als Auftraggeber, Verbündeter, Konkurrent oder Widersacher eingesetzt werden, ganz nach Belieben des Spielleiters und nach den Ansprüchen der Spieler.
- Ein Beispiel für eine Ermittlung, in die sicher auch die Helden eingebunden werden können, ist der Fund der „oronischen Traumsteine" aus der Einleitung. Mit dem Fund wollten die etablierten Verbrecherbanden Gareths die aufstrebende ‚Schwesternschaft der O' erpressen. Dabei handelt es sich um einen rein weiblichen Zusammenschluss aus verstoßenen Hexen, skrupellosen Dirnen, verrufenen Zaubertänzerinnen und rachsüchtigen Herrinnen des untergegangenen *Moghulat Oron*, die versuchen, mit Schmuggel, Attentaten und Drogen eine neue Machtbasis im Herzen des Kontinents zu etablieren. Gardian ist den Damen auf der Spur und die Helden greifen die Fährte möglicherweise von einer anderen Stelle an auf.
- Gardian hat für sich einen Weg der Tugend gefunden. Seine Geschwister hatten nicht dieses Glück. Die ältere Schwester des Geweihten, *Gwynna*, hat sich ebenfalls der Stadtwache angeschlossen. Dabei hat sie sich mit anderen Wächtern verbündet, die schon mal ihre Pension durch Schutzgelder aufbessern, für kleinere Delikte „Ablässe" erpressen und bei schweren Straftaten gegen Bestechung nicht nur wegschauen, sondern auch andere Zeugen einschüchtern.
  Bisher hat Gardian es vermieden, sich diesem Teil seines Lebens zu stellen, zumal er insgeheim ahnt, dass seine Schwester dem Erbe der Mutter näher ist als er selbst.
- Der jüngere Bruder von Gardian, *Balraff*, frönt seit seiner Pubertät regelmäßig Rauschmitteln und dem Alkohol. Er hält sich als Handlanger für die *Alte Gilde* über Wasser, macht Besorgungen, spioniert und beschattet ein wenig oder überbringt unauffällige Pakete, deren Inhalt ihn nichts angeht. Er kennt jeden Hund in „seinem Revier" und ist immer bestens informiert.
  Um aus seinen Kontakten eigenes Kapital zu schlagen, mangelt es dem Bruder an Ehrgeiz. Aber wenn es gelingt, ihn auf den rechten Weg zu führen (und ein paar unbestechliche Helfer ihn für ein paar Tage beschützen könnten), ist es vielleicht ein empfindlicher Schlag gegen die Verbrechergilden Gareths möglich.

Sindaria von Greifnitz zu Lichtenbogen,

Nuntius Solis in den Schattenlanden

Noch waren keine Flammen zu sehen. Nur dicker Rauch quoll aus dem aufgeschichteten Reisig und schob sich wie ein schwarzer Vorhang vor die Sonne.

Für einen Moment sah Sindaria den alten Mann vor sich, der sie in ihrem Träumen verfolgte, wie er auf seinem Scheiterhaufen stand, mit schwarzverkohlten Füßen und glimmendem Barthaar. Und seine Stimme hallte in ihrem Kopf wieder: „Mein Tod ist nicht das Ende, Hexenjägerin. Mein Körper wird vergehen, aber mein Geist wird frei sein und wiederkehren. Ich werde dich finden, Henkerin. Erwarte mich am lichtesten Tag deines Lebens."

Dann war die Vision vorüber. Vor ihr stand nicht der alte Sumudiener, der dem Feuertod überantwortet werden sollte, sondern ein schmächtiges Mädchen, nicht älter als acht Jahre.

Sindaria gab ihrem Pferd die Sporen und das Tier schoss nach vorne, mittenrein in den wütenden Mob. Die Menge spritzte auseinander wie aufgebrachte Schafe. Mit einem Schlag waren Hass und Zorn verflogen und die Angst kehrte in die Gesichter der einfachen Bauern zurück.

„Holt das Kind sofort da runte.", befahl Sindaria mit eisiger Stimme. Ihr Blick hielt ein junges Paar gebannt, bis die beiden sich daran machten, das Reisig auseinanderzuziehen und das Mädchen vom Pfahl in der Mitte loszubinden.

Dem Befehl einer Praios-Geweihten wagte sich kaum jemand zu widersetzen. „Wer ist hierfür verantwortlich?," rief Sindaria laut aus. Dabei ahnte sie die Antwort bereits.

Ein großer Mann mit kahlrasiertem Schädel trat ihr in den Weg. Er trug das weiße Gewand der Bannstrahler und sein Haupt ragte aus der Menge hervor, wie eine Haifischflosse aus der See. Sindaria kannte ihn. Sie hatte mit ihm gekämpft. Sie hatte mit ihm gemordet.

„Hallo, Sindaria", sagte er betont gelassen. „Hab schon gehört, dass du weich geworden bist. Aber dieses Kind kannst du nicht retten. Sie hat den Bösen Blick."

Sindaria trieb ihr Pferd einen weiteren Schritt nach vorne und der Bannstrahler musste zurückweichen. „Wenn du mich noch einmal ansprichst, ohne mir den angemessenen Respekt zu erweisen, stehst du als nächstes da oben. Ich bin Lichthüterin unseres Herrn Praios! Und du bist nur ein winziges Licht!" Sindaria wies auf den glimmenden Scheiterhaufen. „Es steht dir nicht zu, dich als Richter und Henker aufzuspielen. Ich nehme das Mädchen mit. Von nun an entscheide ich allein über ihr weiteres Schicksal. Hast du mich verstanden?"

Ein oder zwei Sekunden vergingen, in denen der gescholtene Bannstrahler überlegte, wie er mit der neuen Situation umgehen sollte. Dann straffte sich seine Haltung und zwischen zusammengebissenen Zähnen presste er hervor: „Wie Ihr befehlt, Euer Gnaden!"

Vita

Als drittes Kind wohlhabender Freibauern im Herzogtum Nordmarken wurde Sindaria, wie viele Kinder der Region ohne große Erbaussicht, in die Obhut des *Orden vom Bannstrahl Praios'* übergeben. Hier lernte das Mädchen Disziplin, Treue und den absoluten Glauben an Praios als Herrn der Ordnung. Es waren diese Tugenden und ein herausragenden Gespür für magische Umtriebe, die Sindaria erst zur ‚Gemeinschaft des Lichts' und später zur Inquisition führten. Die ehrgeizige Geweihte entwickelte sich zu einer hervorragenden Hexen- und Dämonenjägerin. In den folgenden Jahren zerschlug sie den *Zirkel von Yjal'Gazzor*, zerstörte die *Knochensense von Aar'boragh* und bannte den arglistigen Rachedämon *Ish'ággárr* (**Wege der Zauberei** 225).

In den leidvollen Jahren nach Borbarads Invasion und der Schreckensherrschaft seiner Erben ging der Eifer der Inquisitorin jedoch zunehmend verloren. Zwar hatte ein Zauberer das größte Unglück seit Menschengedenken heraufbeschworen, aber Sindaria hatte auch erlebt, wie Hexen, Elfen und Magier an der Seite von Rittern, Geweihten und einfachen Bauern für eine bessere Zukunft gekämpft und geblutet hatten. Es ist nicht die Magie, die Menschen verdirbt. Es sind Angst, Hass und Engstirnigkeit, die verblendete Seelen in die Niederhöllen treiben.

Nach dem Jahr des Feuers legte Sindaria ihr Amt als Inquisitorin nieder. Sie bat beim Boten des Lichts um die Gunst, zur Legatin erhoben zu werden und begründete die *Nuntius Solis*. Ziel dieser Gemeinschaft aus Praios-Geweihten sollte es sein,

den Glauben an den erhabenen HIMMELKÖNIG aus den Tempeln der Städte hinauszutragen, zu den einfachen Menschen auf dem Land und vor allem zu den verzweifelten Opfern von Leid und Krieg. Noch streitet Sindaria an dieser Front alleine, aber sie hofft auf eine Zukunft, in der nicht nur Recht und Adel auf den HERRSCHER ALVERANS vertrauen, sondern Menschen aller Stände und aller Länder dem Licht folgen.

Habitus

Mit über sechzig Jahren sind Sindarias kurze, krause Haare grau und die Falten haben sich tief in ihr Gesicht eingegraben. Eine beginnende Kurzsichtigkeit versucht sie mit einer honigfarbenen Bernsteinbrille auszugleichen. Von ihrer Kraft und Zuversicht hat die Geweihte aber noch nichts eingebüßt. Das Auftreten der rüstigen Kämpferin zeugt noch von der Entschlossenheit und Befehlsgewalt einer Inquisitorin. In vertrauter Runde offenbart Sindaria inzwischen aber eine herzlichere Seite.

Auf ihren Reisen im Osten des Mittelreiches, von Gareth bis nach Tobimorien, trägt Sindaria als Repräsentantin der Praios-Kirche das volle Ornat einer Lichthüterin. In einzelnen Dörfern predigt sie von der Gnade des HIMMELFÜRSTEN, spendet dem einfachen Volk Zuversicht oder hilft ganz pragmatisch bei Rechtsfragen und verhandelt Streitigkeiten. Begleitet wird die Geweihte dabei nur von einem kleinen Gefolge: Während ihr Schreiber **Juristan** für die ungebildete Bevölkerung Briefe schreibt oder vorliest, Proklamationen verlautbart und bei den Steuerzählungen hilft, dient Sindarias treue Novizin **Aurola** ihrer Mentorin als Leibdienerin, versorgt die Pferde und rechnet die Verpflegung der Gruppe mit ihren Gastgebern ab. Das Geld dafür versucht Sindaria durch Spenden der Stadtbevölkerung oder als Leihgarbe bei großen Praios-Tempeln zusammen zu bekommen, was keine leichte Aufgabe ist

Nur eine Handvoll Eingeweihte wissen, dass Sindaria vor vielen Jahren ein Kind geboren hat. Doch ihr Sohn wurde Opfer eines tragischen Unglücks: Wenige Jahre zuvor, als unerfahrene Inquisitorin, hatte sich Sindaria von ihren ehemaligen Bannstrahl-Kameraden überreden lassen, einen mürrischen, aber gutherzigen Druiden dem Feuertod zu überantworten. Im Sterben verfluchte der *Sumupriester* sein Richterin und Henkerin (siehe Einleitung). Als sich Jahre später im Umfeld von Sindarias Kind merkwürdige Ereignisse mehrten, glaubte die Geweihte, dass der Geist des Druiden ihren Sohn besessen hätte und unterzog den Jungen einem radikalen EXORZISMUS. Das Kind überlebte den Ritus nicht. Heute weiß Sindaria, dass ihr Sohn mit Zauberkraft gesegnet war und verflucht war. In der jungen Aurola erkennt Sindaria ihr verlorenes Kind wieder. Indem sie das Mädchen unter ihre Fittiche nimmt, versucht sie die Schuld am Tod ihres Sohnes zu sühnen.

Modus Operandi

Sindaria ist eine überaus fähige Streiterin wider die Finsternis. Sie hat, im wahrsten Sinne, eine gute Nase für magisches Wirken: Sindaria kann astrale Strömungen bei Zauberkundigen, Verzauberungen und magischen Artefakten riechen. Mit der SICHT AUF MADAS WELT kann die Geweihte darüber hinaus eine Zauberwirkung fachkundig analysieren.

Die ‚Gemeinschaft des Lichts' hat sie diverse Möglichkeiten gelehrt, um Zauber zu brechen, bis hin zu PRAIOS MAGIEBANN. Gegen unheilige Kreaturen nutzt Sindaria, neben dem EXORZISMUS, noch DARADORS BANN DER SCHATTEN und in höchster Not einen ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL.

Aurola Oktarion, Praios-Novizin in Sindarias Obhut

Das dunkelhaarige Mädchen ist als Kind einfacher Köhler im tobrischen Wald aufgewachsen. Seit ihre übernatürliche Begabung offenbar wurde, haben Aurolas Eltern sie noch stärker vor Fremden abgeschottet. Tatsächlich führte ihr erster Kontakt mit der Zivilisation Aurola fast auf den Scheiterhaufen, hätte Sindaria sie nicht gerettet (siehe Einleitung).

Durch die Förderung ihrer Mentorin ist die gescheite Aurola spürbar aufgeblüht. Mit zwölf Jahren ist sie Novizin der Praios-Kirche geworden. Der Glaube an den Himmelherrscher gibt dem Mädchen Sicherheit und Zuversicht.

Ihr magisches Talent betrachtet Aurola zunehmend als Segen: Durch gutes Zureden kann sie bei ihren Mitmenschen ÄNGSTE LINDERN. Ihr BÖSER BLICK wirkt eindringlicher als die Musterung durch einen Inquisitor. Und dank ihrer SEIDENZUNGE hängen die Gläubigen ihr bei Predigten an den Lippen. Warum sollte Aurola diese übernatürlichen Gaben verschenken, wenn sie sich eines Tages zur *Lichtbringerin* weihen lässt?

Juristan Greifenstolz, persönlicher Sekretär von Sindaria

Der beleibte Elenviner Schreiber kommt aus einfachen Verhältnissen. Seine Eltern haben viel investiert, um Juristan eine Ausbildung an der Praios-Schule zu ermöglichen. Trotzdem muss der junge Mann noch etliche Unterrichtsstunden bei der ‚Gemeinschaft des Lichts' abarbeiten.

Juristan ist fleißig und hat das Herz am rechten Fleck. Seine große Leidenschaft gilt aber dem Erfinden von Abenteuergeschichten. In häufigen Tagträumen schwingt er sich zum Helden auf und besiegt mit Witz und Verstand reißende Bestien und verschlagene Unholde. Was würde der biedere Schreiber dafür geben, wenn seine Fantasie Wirklichkeit werden würde …

Das Sonnenzepter der Praios-Priesterin eignet sich nur bedingt für den Einsatz im Nahkampf. Gegen Geister und Dämonen leistet die zweifach geweihte Waffe aber gute Dienste. Für ihre Treue wurde Sindarias Sonnenzepter in Gareth mit SONNENSPIEGEL DES HEILIGEN GILBORN (siehe Anhang S. 22) gesegnet. Die Liturgie, mit der auch die ‚*Spiegelschilde*' der Sonnenlegion geweiht werden, wirft magische Angriffe auf den Urheber zurück.

Markante Zitate

„Tritt heraus aus dem Schatten, in das Licht der Sonne, und spüre die Kraft des Himmelsfürsten."

„Nicht Magie beschwört Unheil herauf. Menschen beschwören Unheil herauf."

„Deine Macht endet hier und jetzt, Schändlicher."

Profil

Konzept: die geläuterte Fundamentalistin
Kompetenz: meisterliche Magietheoretikerin, Exorzistin und Hexenjägerin
Seelentier: Nachtwind (zielstrebig, wachsam, verbissen)
Geboren 17. Praios 974 BF **Größe** 1,67 Schritt
Haarfarbe grau **Augenfarbe** schwarz
Beziehungen ansehnlich **Lebensstil** reichlich **SO** 8
MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
Sonnenzepter **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+3**DK** N **BF** 1
LeP 31 **AuP** 33 **KaP** 32 **MR** 8 **RS** 4 **WS** 7 **Ausweichen** 6 **GS** 7
Vor- & Nachteile: Adelige Abstammung, Geweiht (Praios), Schwer zu verzaubern / Moralkodex (Praios), Kurzsichtig, Schafstörungen I, Verpflichtungen, Eitelkeit 7, Jähzorn 6, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Aura der Heiligkeit, Karmalqueste
Wichtige Talente: Magiegespür 13, Selbstbeherrschung 12, Singen 7, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 10 (Predigt 12), Wettervorhersage 9, Götter & Kulte 14 (Praios 16), Magiekunde 15 (Zauberpraxis 17), Rechtskunde 13, Sagen und Legenden 9, Heilkunde, Seele 9
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 14, 12 Segnungen, Auraprüfung, Daradors Bann der Schatten, Exorzismus IV, Gilborns heilige Aura, Göttliches Zeichen III, Objektsegen IV, Praios Magiebann, Purgation, Schutzsegen III; Sicht auf Madas Welt, Vertreibung des Dunkelsinns, Wille zur Wahrheit, Zerschmetternden Bannstrahl

Agenda

- In ihrer Zeit als Inquisitorin hat Sindaria viele Schrecken bekämpft. Möglicherweise haben die Helden in der Vergangenheit an ihrer Seite für das Gute gestritten. Die Verdienste aus Sindarias Vita können als Anregung für eine aufregende Monsterjagd oder eine nervenzerfetzende Dämonenhetze dienen.[2]
- Die angekündigte Rache des Druiden, den Sindaria einst unschuldig verbrennen ließ (siehe Vorgeschichte und Habitus), war keine leere Drohung. Der Geist des toten Sumu-Priesters findet keine Ruhe, bis seine Mörderin für ihr Verbrechen bestraft wurde. Als Nachtalp folgt die ruhelose Seele der Praios-Geweihten stetig, wenn auch in sehr großem Abstand. Und wo immer die selbsternannte ‚Sonnenbotschafterin' sich länger aufgehalten hat, zwingt der Nachtalp Kindern und Alten seine grauenhaften Alpträume auf, um sich an ihrer Lebenskraft zu laben.
  Viel Energie fehlte dem Gespenst nicht mehr, bis sich der Druide wieder erheben kann, um seine Rache endgültig und blutig zu vollenden. Die Helden könnten der alptraumhaften Spur des Geistes folgen, die Wiederauferstehung des Druiden miterleben und schließlich versuchen seine perfide Rache an Sindaria zu vereiteln.
- Nicht allen Angehörigen der ‚Gemeinschaft des Lichts' gefällt Sindarias Vorstellung von einer volksnahmen Praios-Kirche. Einige fürchten Einfluss beim Adel einzubüßen oder sehen das kirchliche Vermögen an unbedeutende Bauern verschwendet. Als erzkonservative Traditionalisten die ehemalige Inquisitorin bespitzeln lassen, erfahren sie vom magischen Talent ihrer Novizin Aurola. Obwohl Sindaria damit gegen kein Gesetz verstößt, nutzen ihre Feinde die Gelegenheit, die Geweihte vor ein Inquisitionsgericht zu zerren, um ihre Moral und Integrität in Frage zu stellen.
  Bei ihrer Verteidigung kann Sindaria verbündete Helden gebrauchen, die Beweise für ihre Rechtschaffenheit beibringen und geleichzeitig falsche Zeugen und fingierte Beweise der Anklage widerlegen.

[2] Die Andeutungen aus der Vita stehen zur Ausgestaltung frei. Der Dämon *Ish'ággàrr* wird in **Wege der Zauberei** zwar erwähnt, aber es gibt irdisch wie aventurisch keine Hinweise auf die Fähigkeiten oder das Wirken des Rachedämons.
Mein Anregung: Die Entität wird von Sterbenden angerufen, damit diese nach ihrem Tod als Wiedergänger grausame Rache nehmen können. (Werte des lebenden Beschwörers zuzüglich *Immunität gegen profane Angriffe, Resistenz gegen magische und karmale Angriffe*, MU und KK +5, MR +10, 100 ZfP* für Zauber mit den Merkmalen *Dämonisch, Herrschaft* und *Einfluss*.)

Ucuriman Lingus,

Ucuri-Emissär zu Perainefurt

Missmutig beobachte Ucuriman den Auflauf der „Freiwilligen“ vor seinem Schreibtisch. Grimmige Gestalten, allesamt. Verwegen und gefährlich.

‚Das sind also die Helden dieses Zeitalters?, ‘ ging es dem alten Mann durch den Kopf. In seiner Jugend hätten edle Ritter, weise Zauberer und erhabene Götterdiener sich um eine Mission wie diese gerissen. Und solche Vagabunden, wie sie jetzt vor Ucuriman standen, wären fortgejagt worden, abgespeist mit einem Almosen. Jetzt hing von diesem Volk vielleicht das Schicksal des Raulschen Reiches ab!

„Also gut.“ Ucuriman trat halb um seinen Schreibtisch herum. Die Linke legte er auf den Flügelhelm, der wie ein fetter Vogel auf seinem Schreibtisch lag. So musste er das sperrige Ding wenigstes nicht aufsetzen. Wer war überhaupt auf die Idee gekommen, dass Ucuris Boten einen blechernen Eimer mit Flügel auf dem Kopf tragen sollten?

Als Ucuriman seinen falkenhäuptigen Heroldstab mit der Rechten auf den Boden aufschlug, richtete sich alle Aufmerksamkeit vollends auf ihn.

„Verehrte Heldinnen, kühne Recken, die göttlichen Zwölf sein gepriesen, dass sie Euch heute hierher geführt habt, um Eurem Reich und der Gemeinschaft der Zwölfgötter zu dienen.“ Ucuriman zog eine silberne Pergamenthülse aus seinem Gürtel und hielt sie über den Kopf. Als er weitersprach, brachte seine Stimme Strenge und Entschlossenheit zum Ausdruck.

„In meinen Händen halte ich eine bedeutende Insignie vom Orden des Goldenen Falken. Ihr seid von mir persönlich ausgewählt und für würdig befunden, um dieses Artefakt auf dem schnellsten und sichersten Weg an den Hof der Kaiserin Rohaja zu bringen, wo immer Ihre Kaiserliche Majestät auch gerade Hof halten mag. Dort überreicht ihr die Pergamenthülle seiner Erhabenheit, dem Illuminus Arrius von Wulfen. Nur er vermag das Behältnis zu öffnen. Wisset aber, dass alleine der Versuch einer widerrechtlichen Öffnung ein großer Frevel ist und von unserem Orden schwer geahndet wird.“

Ucuriman bedachte jeden seiner Zuhörer mit einem eindringlichen Blick.

„Der Besitz der Pergamenthülse sichert Euch Zuflucht in jedem Tempel der Zwölfgötter. Bedenkt aber, dass der Missbrauch dieses Privilegs als Frevel gilt und entsprechenden geahndet wird.“

Abermals suchte Ucuriman den Blickkontakt mit jedem einzelnen der Abenteurer. Dann ließ er sie feierlich die ordentliche Erfüllung ihrer Mission schwören.

Ucuriman drückte seine silberne Pergamenthülse einer Frau in die Hand, die er für die Anführerin der Glücksritter hielt und erklärte die Audienz für beendet.

Lange sah er den Abenteurern nach, nachdem sie den Raum verlassen hatten. Im Stillen schickte er ein Stoßgebet an seine HERRIN TRAVIA und an den göttlichen Falken UCRUI, dass er seine Entscheidung für diese Leute nicht bereuen würde.

Vita

Ucuriman wurde vor über fünfzig Jahren als Ältester von neun Geschwistern in Ysilia geboren. Seine Eltern waren ehrliche, hart arbeitende Zimmerleute. Durch Fleiß und Talent hatten sie sich einen bescheidenen Wohlstand erarbeitet. Doch Ucuriman schlug das Familienerbe aus, als er sich auf seiner Gesellenfahrt Hals über Kopf in eine wandernde Akrobatin verliebte. Vier Jahre folgte er der Gauklersippe seiner Liebsten, doch er konnte keinen rechten Anschluss beim fahrenden Volk finden. Schließlich zerbrach die Liebe. Ucuriman blieb völlig verarmt und allein irgendwo fern der Heimat zurück.

Eine Zeitlang hielt der junge Mann sich mit Hilfsarbeiten und gelegentlichen Aufträgen als Zimmermann über Wasser. Doch die Gilden dulden keine Konkurrenz. In Rommilys bekam Ucuriman unliebsamen Besuch einiger Gesellinnen und Gesellen. Diese schlugen den vermeintlichen Landstreicher brutal zusammen.

Nur der Gnade Travias verdankte Ucuriman sein Leben. Im Tempel der Heiligen Mutter zu Rommilys päppelten die Geweihten (und allen voran die Novizin *Gattwine*) den mittellosen

jungen Mann wieder auf. Ucuriman verliebte sich dabei in seine Retterin. Ihr zuliebe trat er kurz nach seiner Genesung der *Kirche der Gütigen Göttin* bei. Ein Jahr später schoss er den Travia-Bund mit Gattwine und beide wurden zu Bruder und Schwester (einfachen Geweihten der Travia-Kirche) geweiht. Die nächsten dreizehn Jahre führten die beiden eine glückliche Ehe, aus der fünf gemeinsame Kinder hervorgegangen sind.

Doch im Ingerimm 1019 sollte es vorbei sein mit dem ruhigen Leben. Ucuriman pilgerte zum Travia-Tempel von Mendena, als ein Falke mit goldenem Gefieder auf ihn herabschoss, um dem verblüfften Travia-Geweihten eine Pergamenthülse zu übergeben und anschließend zu verschwinden. Noch während Ucuriman das Behältnis näher untersuchte, spürte ein Verfolger des goldenen Falken ihn auf: der rastlose Schatten *Difar*. Um die Pergamenthülse entbrannte für Ucuriman der Kampf seines Lebens, bis es ihm schließlich gelang, mit göttlichem Beistand den niederhöllischen Quälgeist zu bannen.

Erschöpf vom Kampf suchte Ucuriman sich einen Schlafplatz im Freien. In dieser Nacht erschien ihm im Traum die Gestalt der Ucuriatin *Saleah*. Sie berichtete ihm, dass plündernde Piraten an Tobriens Küste angelandet waren, die offenbar vor Totenerweckungen und Dämonenbeschwörungen nicht zurückschreckten. Was für eine läppische Beschreibung für den Horror, der hier seinen Anfang nahm: Borbarads Invasion hatte begonnen!

Ucuriman trug diese Botschaft nach Eslamsgrund und später nach Ysilia. Er war nicht der schnellste Bote und nicht der Erste, der den Herzog von Tobrien vor dem aufziehenden Schrecken warnte, aber es war seine erste Mission für den ‚Orden des Goldenen Falken'. Viele weitere sollten folgen.

Als der mysteriöse Greif, Hochherold der Praios-Kirche, den Orden für Geweihte anderer Kirchen öffnete, gehörte Ucuriman zu den ersten Ucuriaten der „neuen Generation". Er zog mit seiner Familie nach *Perainefurten*, um das ‚Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis' als Emissär und Kurier zu unterstützen. In den folgenden Jahren spähte Ucuriman in TIERGESTALT eines Falken den Feind aus, organisierte in Geheimmissionen Flüchtlingszüge und Widerstandsgruppen oder warb in diplomatischer Mission bei Hochadel und Kirchenfürsten um Unterstützung.

Im Laufe der Zeit nahmen Beratung und Vermittlung immer mehr Raum in Ucurimans Leben ein, während Botenritte und Erkundungen seltener wurden. Inzwischen ist er ein erfahrender Politiker und lässt den Dingen mehr Raum, um sich positiv zu entwickeln. Seine Zeit widmet der Travia-Geweihte und Ucuriat wieder stärker seine Familie und insbesondere seinen Enkeln. Doch seine Leidenschaft, für die gute Sache zu kämpfen, brennt noch immer tief in seinem Herzen.

Habitus

Der erfahrene Diplomat Ucuriman ist keine eindrucksvolle Erscheinung. Er hat ein weiches Gesicht, dem nur der sorgsam gestutzte Vollbart Kontur verleiht. Statur und Größe sind ebenso durchschnittlich wie sein welliges, schulterlanges, rotbraunes Haar. Inzwischen hat Satinavs Macht die Schläfen grau gefärbt und dem Geweihten einen kleinen Wohlstandsbauch beschert.

All das lässt Ucuriman wie den netten Mann von nebenan erscheinen: höflich, ruhig, unauffällig. Und in genau dieser zurückhaltenden, unaufdringlichen Art liegt auch die größte Stärke des Diplomaten. Ucuriman widerspricht nicht, er gibt zu bedenken. Mit eine schier endlosen Beharrlichkeit bittet er um Unterstützung.

Im Alltag trägt der Geweihte das leuchtende Orange seiner Travia-Kirche, denn obwohl seine Aufgaben inzwischen vom Orden des Goldenen Falken dominiert werden, ist Ucuriman der Göttlichen Mutter noch immer tief verbunden. Als Tribut an den Ucuri-Glauben trägt Ucuriman eine weiße Schärpe mit dem Kirchenwappen (dem Goldenen Falken) und besticktem Saum im Gold und Purpur.

Zum Zeichen seines Standes als kirchlicher Bote führt der Geweihte stets seinen Heroldstab, mit dem geschnitzten Falken auf dem Knauf, bei sich. Auch die silberne Pergamenthülse und die „Goldene Geißel" der Ucuri-Kirche sind seine ständigen Begleiter. Den Flügelhelm verabscheut Ucuriman dagegen als unnötigen Ballast. Nur wenn er sich unbekannten Würdenträgern als Geweihter des Goldenen Falken vorstellt, trägt er ihn. Ansonsten verstaubt der Helm als Briefbeschwerer auf seinem Schreibtisch.

Modus Operandi

Ucuriman ist zu einem Mann des Wortes gereift. Für handfeste Aufgaben sucht er sich lieber tatkräftige Unterstützung. Gerade für Kurier-Dienste verpflichtet er gerne vertrauenswürdige Abenteurer. Dabei kann er einem Boten mit REISESEGEN, GEMEINSCHAFT TREUER GEFÄHRTEN oder DER GÄNSEMUTTER WÄRMENDES NEST die Strapazen der Reise erleichtern.

Als Vermittler kann Ucuriman mit HAUSFRIEDEN oder SEGNUNG DES HEIMS ein gewaltfreies Zusammentreffen garantieren. Einigungen bekräftigt der Geweihte mit dem EIDSEGEN und die Leutseligkeit von Verhandlungspartnern überprüft er mit einer SEELENPRÜFUNG.

Darüber hinaus kennt Ucuriman spezielle Anrufungen der Ucuri-Gemeinschaft: UCURIS SIEGEL (siehe Anhang S. 22) verschließt die silberne Pergamenthülse eines Ucuriaten (oder ein anderes Gefäß der gleichen Größenordnung), auf dass sie nur von berechtigten Empfängern geöffnet werden kann. Als letzten Ausweg kann ein Ucuriat das hölzerne Bildnis auf sei-

nem Heroldstab „erwecken“. DER GOLDENE FALKE (siehe Anhang S. 22) bringt die Pergamenthülse zum nächsten geeigneten Boten und überträgt diesem die Aufgabe, die enthaltene Botschaft dem richtigen Empfänger zu überbringen.

Markante Zitate

„Ganz ruhig! Wir können über alles reden.“

„Hmhm. Ja. In Ordnung. Ich verstehe genau, was Ihr sagen wollt.“

„Nein, der Weg ist nicht das Ziel. Das Ziel ist das Ziel. Wer bringt euch jungen Leuten nur diesen esoterischen Unsinn bei?“

Profil

Konzept: Ucuri-Botschafter
Kompetenz: erfahrender Handwerker, kompetenter Diplomat und Herold
Seelentier: Gaukelweihe (zielstrebig, beharrlich, geschickt)
Geboren 1. Travia 988 BF **Größe** 1,76 Schritt
Haarfarbe rotbraun **Augenfarbe** grün
Beziehungen weitreichend **Lebensstil** annehmbar **SO** 7
MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 11
Wanderstab **INI** 9+W6 **AT** 8 **PA** 11 **TP** W+1**DK** NS **BF** 4
LeP 30 **AuP** 34 **KaP** 28 **MR** 4 **RS** 1 **WS** 6 **Ausweichen** 7 **GS** 7
Vor- & Nachteile: Geweiht (Travia), Verbindungen (Kirchenfürsten und tobrischer Hochadel), Zäher Hund / Moralkodex Travia & Praios, Verpflichtungen (Orden des Goldenen Falken)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tobrien), Akoluth (Orden des Goldenen Falken), Karmalqueste
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10, Zechen 9, Etikette 11, Menschenkenntnis 15, Überreden 12 (Feilschen 14), Überzeugen 14 (Diskusion-Rethorik 16), Orientierung 7, Wildnisleben 9, Heraldik 10, Staatskunst 12 (Diplomatie 14), Hauswirtschaft 8, Kochen 10, Zimmermann 7
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 9, 12 Segnungen, Der Gänsemutter warmes Nest, Exkommunikation, Freundliche Aufnahmen, Gemeinschaft treuer Gefährten, Großer Reisesegen, Großer Speisesegen, Göttliche Verständigung, Hausfrieden, Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Reisesegen, Schutzsegen III, Seelenprüfung, Segung des Heims, Speisung der hungernden Seelen, Tiergestallt, Traviabund

Agenda

- Am ehesten lernen tadellose Helden Ucuriman kennen, wenn er sie als Kuriere für den ‚Orden des Goldenen Falken‘ anwirbt. Seine Botschaften sind dabei stets in der silbernen Pergamenthülse eingeschlossen, die jeder Ucuri-Geweihte mit sich führt. UCURIS SIEGEL schützt den Inhalt vor unbefugter Öffnung.
- Vielleicht sind die Helden ja die verwegenen Gesellen aus der Einleitung, die beauftragt werden, eine dringende Nachricht an Rohajas reisenden Kaiserhof zu bringen. Dabei ahnen sie nicht, dass das *Mindorium-Korps* (**Schattenlande** 98) die Botschaft abfangen will. Letztlich dient die Dokumentenhülle aber nur als Köder, um das Korps aus seiner Deckung zu locken und einen Verräter in Perainefurt zu entlarven.
- Ucuriman hatte einst eine weit verzweigte Verwandtschaft in Ysilia. Dann haben der Zug der Oger, Borbarads Invasion und Agrimoths Perversionen die Geburtsstadt des Geweihten mehrfach verheert und die Familie ausgelöscht. Aber vielleicht gibt es irgendwo im heutigen *Yol-Ghurmak* noch eine Schwester oder einen Bruder, den Ucuriman retten könnte (und durch den er erpressbar wird). Oder eine Nichte bzw. ein Neffe hat sich dem *Sehenden Sohn* oder dem *Feurigen Vater* angeschlossen und will seine Verwandtschaft zu einem Ucuri-Geweihten für finstere Zwecke nutzen.
- Auch Ucurimans Kinder können Abenteuergeschichten beisteuern: Sein ältester Sohn, *Herdgrimm*, (*1005 BF, blond und blauäugig, groß und kräftig, herrisch und jähzornig) war ein *Gänseritter*, bis der Orden im Jahr 1036 BF aufgelöst wurde. Doch der Junge und einige Gleichgesinnte wollten den Schutz von Heim und Herd nicht aufgeben. Sie gründeten die *Herdfeuer-Miliz*, eine Art Bürgerwehr, die sich dem Schutz von Flüchtlingen jenseits der Schattenlande verschrieben hat. Doch das hehre Ziel geriet bald in Vergessenheit: Die „Feinde“ außerhalb der Schattenlande entpuppten sich als verängstigte Einheimische und die streitlustige pöbelnde Miliz verschärfte das angespannte Klima zusätzlich. Es kam zu wilden Schlägereien. Die Miliz verrohte zusehends und bald schon forderten einige Mitglieder „Gefälligkeiten“ für ihren Schutz oder drangsalierten ihre Mitbürger. Inzwischen betrachten Einheimische wie Flüchtlinge die Herdfeuer-Miliz als groben Schlägertrupp. Als Ucuriman von dieser Entwicklung erfährt, möchte er seinen Sohn diesem „schädlichen Umgang“ entziehen, bevor die Obrigkeit einschreitet. Er beauftragt die Helden, seinem Sohn die Augen zu öffnen und die Miliz nach Möglichkeit zu zerschlagen.

Die Opposition: Tyakrama von Streitzig, vom Orden der Scharlachroten Richter, Baal-Akharaz-Paktiererin im ersten *Kreis der Verdammnis*

„Ich verlange Vergeltung für den Mord an meiner Familie. Sie haben sie umgebracht und ich will, dass jemand dafür büßt.“

„Bestimmt kann ich Euch helfen. Ich habe Erfahrung in solchen Angelegenheiten“, kam die souveräne Antwort aus dem Halbdunkel. „Erzählt mir Eure ganze Geschichte.“

„Nun, wie ihr vielleicht wisst, sind wir ehrbare Bürger und Förderer dieser Stadt. Als der gierige Xeraan das Geld aus den Leuten gepresst hat, mit seinen verfluchten Schergen, waren wir da, um zu helfen. Und als der Fürrstkomut die Kriegssteuer immer höher angehoben hat, haben wir gerne gegeben. Aber jetzt, wo das Banner der Kaiserin wieder über der Stadt weht und Ordnung und Wohlstand Einzug erhalten haben, da zeigen die Menschen plötzlich ihr wahres Gesicht.“

„Ja, mir ist zu Ohren gekommen, dass viele Leute sehr ungehalten waren, als Ihr die Zinsen von zwölf Prozent auf dreiunddreißig Prozent angehoben habt.“

„Ach, Papperlapapp. So ist das Geschäft. Aber das gibt dem Pöbel nicht das Recht, sich gegen uns zu verschwören. Sie haben sich zusammengerottet, am helllichten ten Tag. Und dann haben sie unser Haus gestürmt und unser Hab und Gut geplündert. Sie haben meinen Bruder herausgezerrt und ihn dem Mob vorgeworfen. Er wurde geschlagen und angespuckt und mit Unrat beworfen. Dann haben sie meinen Bruder vor die Rädelsführerin gezerrt. So eine haarlose Frau, in einer roten Kutte. Sie hat ihm schlimme Verbrechen vorgeworfen. Hat unsere Sippe als Wucher beschimpft. UNS! Könnt Ihr Euch das vorstellen?“

„Es muss furchtbar gewesen sein, das alles von Eurem sicheren Versteck aus zu beobachten.“

Für einen Moment stutzte Bork'Nar. Er suchte im Gesicht seines Gegenübers nach Anzeichen für Spott, aber da war nur aufrichtiges Mitgefühl. Der Freundschafts-Zauber, den der Grolm über seinen Gesprächspartner geworfen hat, wirkte also noch.

„Ja“, antwortete er schließlich gequält „Sie hat gesagt, er set schuldig und müsse für seine Verbrechen büßen. Dann hat sie ihr riesiges Krummschwert gezogen. Das war fast so groß wie sie selbst und hat ganz golden gefunkelt. Und damit hat sie meinem Bruder den Kopf abgeschlagen.“

Bork'Nar schwieg eine Weile betreten. Dann fuhr er mit schnarrender Stimme fort, „Ich will, dass Ihr diese Frau für mich tötet. Das bin ich meinem Bruder schuldig.“ Wieder eine kurze Pause. „Und ich will, dass Ihr mir dieses funkelnde Schwert bringt. Als Entschädigung für meinen Verlust. Ich weiß, dass mein Bruder das auch gewollt hätte.“

Der Mann im Zwielicht des schäbigen Hinterzimmers kam nicht mehr zu einer Antwort. Plötzlich spürte Bork'Nar, dass sich die dünnen Härchen an seinem runzeligen Kopf aufrichteten. Für einen Moment flackerte das Licht, als hätte jemand auf die kleine Ölflamme gepustet, die den Raum schwach erhellte. Doch das gedimmte Licht hinter dem Lampenglas bewegte sich nicht. Irgendwo in Bork'Nars Gedanken schrie etwas auf, dass es nicht das Licht war, dass sich bewegt hatte, sondern die Dunkelheit, als hätten die Schatten sich gewunden wie lebendige Schlangen.

Dann zersplitterte die Tür mit einem Krachen. Im Türrahmen stand eine Gestalt in nachtschwarzer Robe. Nur zwei rotleuchtende Augen stachen aus der Dunkelheit unter der Kapuze hervor wie glühende Kohlen. In der Linken hielt sie eine blutverkrustete Peitsche, die nervös zuckte wie ein Rattenschwanz, und in der Rechten ein Krummschwert mit breiter werdender Klinge. Mit der düsteren Erscheinung strömte Finsternis in den Raum wie flüssiger Teer und legte sich erstickend auf jeden Funken Licht.

Die plötzliche Dunkelheit schnürte Bork'Nar die Kehle zu und Panik stieg in ihm auf. Instinktiv warf der Grolm sich zu Boden und schlug die Hände über dem Kopf zusammen. Während er leise vor sich hin wimmerte, brach in dem kleinen Hinterzimmer das Chaos aus. Bork'Nar hörte die Peitsche knallen undwie das Schwert des dämonischen Angreifers die Luft zerschnitt. Dann erfüllten die Schmerzensschreie seines Gesprächspartners die Finsternis und eine warme, klebrige Flüssigkeit besprenkelte den winselnden Grolm.

Nur wenige Augenblicke hielt das Getöse an, dann war plötzlich alles still und Bork'Nar hörte nur noch seinen eigenen keuchenden Atem und das Schlagen seines Herzens, das ihm wie Donnerschlag erschien. Ein, zwei Dutzend Herzschläge lag der Grolm einfach da und lauschte in die Lautlosigkeit. Dann zerriss eine Stimme die Finsternis, selbstbewusst und herrisch: „Hinfort mit dir, Aschegeist. Dein Werk ist vollbracht, deine Aufgabe erfüllt. Fahr zurück in die Niederhöllen!“

Ein wütendes Zischen war die Antwort, als wollte der Dämon sich dem Befehl widersetzen. Doch nur Augenblicke später spürte Bork'Nar, wie die unheilige Präsenz von diesem Ort gewichen war wie ein Alptraum am Morgen.

Als er es wagte, den Kopf zu heben und sich halb aufzurichten, bemerkte er zuerst die Blutspritzer auf seinem Handrücken. Ihn schauderte bei dem Gedanken sich umzuwenden, um sich Gewissheit über das Schicksal seines Gesprächspartners zu verschaffen. Dafür fiel sein Blick, durch die Finger hindurch, auf die neue

Gestalt, die den Türrahmen ausfüllte. Die glatzköpfige Frau in der blutroten Robe, die schon seinen Bruder erschlagen hatte, versperrt dem Grolm den Weg in die Freiheit. Sie hatte ihr furchteinflößendes Krummschwert neben sich aufgerichtet und die wuchtige, breiter werdende Klinge reichte ihr bis zur Schulter; den Grolm überragte die Waffe dagegen um mindestens eine Haupteslänge. Trotz seiner verzweifelten Lage kam Bork'Nar nicht umhin, den goldenen Glanz des Metalls zu bewundern, das tödlich und kalt vor seinen Augen funkelte.

„Hab ich Dich, du Sünder! Jetzt büßt Du für Deine Verbrechen!" riss die Henkerin den Grolm aus seinen Gedanken. Gehetzt huscht Bork'Nars Blick durch den Raum. Es musste doch einen Ausweg für ihn geben …

— *Irgendwo in Shamaham im Frühjahr 1040 BF*

Vita

Arwyn von Streitzig hatte eine glückliche und erfüllte Jugend. Sie wurde 1000 BF als fünftes Kind einer verarmten tobrischen Adligen geboren. Ritterliche Tugenden, wie Reiten und Fechten, sind ihr abgegangen, aber Arwyn lernte eifrig Lesen, Schreiben und Rechnen sowie Staatskunst und Rechtskunde, um ihrer Familie als Verwalterin dienen zu können. In jungen Jahren heiratete Arwyn einen talentierten Feinschmied und schenke ihm zwei prächtige Kinder.

Dann fielen die *Schwarzen Horden* in Tobrien ein. Sofort beim ersten Ansturm geriet Arwyn in Gefangenschaft. Niemanden von ihrer Familie sollte sie je wiedersehen. Stattdessen musste sie den *Schwarzen Rittern* als „Marketenderin" dienen; um drakonischen Strafen zu entgehen und ihr Leben zu retten musste Arwyn für den täglichen Bedarf und persönliche Ansprüche ihrer Feinde sorgen.

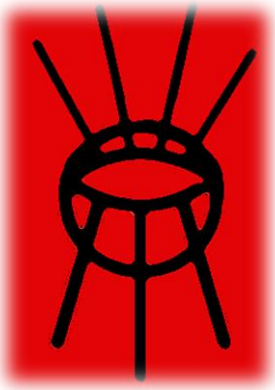
Zwei Jahre dauerte die Tortur, bis Arwyn nach der *Dritten Dämonenschlacht* die Flucht gelang und sie sich in das Lager der Mittelreicher retten konnte. Doch die Edlen dort misstrauten der Überläuferin. Obwohl Arwyn bereitwillig alle ihre Informationen preisgab, wurde sie als opportunistische Verräterin der Inquisition übergeben. Nach einer qualvollen, aber ergebnislosen Hochnotpeinlichen Befragung wurde Arwyn in *Auraleth* eingekerkert. Zwölf Jahre erduldete Arwyn dort Schikane, Misshandlungen und Folter durch die Bannstrahler, bis sie 1033 BF von den Schergen eines Schwarzmagiers befreit wurde. Aus dem lebensfrohen Mädchen war inzwischen eine verbitterte Frau geworden.

Arwyns zaubermächtiger Befreier wollte sie in seine Dienste nehmen und, nachdem Arwyn abgelehnt hatte, mit magischer Folter zur Gefolgschaft zwingen. Doch sie wiederstand der Tortur und bei der nächsten günstigen Gelegenheit bestrafte Arwyn den Magier, indem sie ihm kochendes Wasser in seinen Hals goss.

Für dieses Verbrechen sollte Arwyn in der *Blutroten Festung* von Yol-Ghurmak eingekerkert bleiben, bis sie verschimmelte. Doch in Yol-Ghurmak entwickeln sich die Dinge manchmal anders als vorgesehen. Nach drei Jahren Haft und etlichen blutigen Auseinandersetzungen mit Wächtern und Insassen wurde aus der Gefangen eine Kerkermeisterin. Jetzt war es Arwyn, die über das Schicksal der Häftlinge von Transysilien entscheiden konnte. Und sie genoss diese Macht.

Schließlich war es der geifernde Irrhalk *Ascheherz* (**Schattenlande** 64), der Arwyn den letzten Schubs gab, ihren Seelenbund mit Baal-Akharaz zu besiegeln. Nach einer niederhöllischen Feuertaufe legte Arwyn ihren alten Namen und alle Reue über ihr bisheriges Leben ab. Fortan würde sie von Ort zu Ort ziehen, um Selbstjustiz zu predigen, Hass zu schüren und Zwietracht zu säen. Fortan würde sie Rache nehmen an den selbstgefälligen Adligen und Despoten, an den hochmütigen Gildenzauberern und Beschwörern, an den heuchlerischen Geweihten und Paktierer. Fortan sollten sie alle fürchten lernen, die sie malträtiert und gedemütigt hatten, nicht als Arwyn, das hilflose Opfer, sondern als *Tyakrama, die Scharlachrote Richterin.*

Habitus



Mit dem kahl rasierten Schädel, den hohlen Wangen und der Hakennase ähnelt die verhärmte Tyakrama in gewisser Weise dem verstorbenen Dämonenkaiser Galotta. Dass ihr Dämonenmahl ihre Haut rot färbt, wie nach einem starken Sonnenbrand, verstärkt diesen Eindruck ungemein. Und auch die tief in den Höhlen liegenden Augen mit den dunklen Rändern fügen sich ins Bild. Ihren mageren Körper mit den unzähligen Narben verbirgt Tyakrama gerne unter weiten Gewändern in Rot und Schwarz. Auf Reisen schützt sie sich mit einem Eisenmantel. Ihr Wappen ist das siebenstrahlige schwarze Ascheauge des Sehenden Sohnes auf blutrotem Grund. Das Symbol ähnelt dem Praiosauge, nur dass die Schwingen fehlen und vier Strahlen über dem Lid eingebrannt sind.

Die schwere Robe in dem tiefen, dunklen Rot, das ihr Titel verspricht, legt Tyakrama nur an, wenn sie als Scharlachrote Richterin auftritt. Dann inszeniert sie einen Schauprozess für das einfache Volk, bei dem sie gegen vermeintliche Verbrecher Anklage erhebt , selbst das Urteil über die Beschuldigten fällt und schließlich mit ihrem Richtschwert das Todesurteil vollstreckt, das sie vorher verhängt hat. Dabei ist es Tyakrama gleichgültig, ob sie über echte Verbrechen urteilt oder gefühlte

Ungerechtigkeiten sühnt. Vorrangig ist, ob ihr Opfer sich auch als Täter präsentieren lässt und ob die Menschen bereit sein werden „so jemanden“ zu hassen und ihm den Tod zu wünschen. Tyakrama stürzt sich daher gerne auf Mitglieder von Randgruppen, Andersartige oder Schwächere. Zauberkundige jeder Repräsentation gehören zu Tyakramas bevorzugten Opfern. Aber auch herumtreibende Glücksritter passen ins Schema. Doch die Scharlachrote Richterin ist auch bereit einen Mob gegen ungeliebte Adelige, tyrannische Kriegsherren oder herrische Götterdiener aufzuhetzen.

Und die Menschen hören ihr zu. Einige fühlen sich seit langem alleine gelassen von den guten Göttern und dem Kaiserreich. Andere haben Angst vor den Dingen, die da kommen mögen, und suchen Schutz vor allem Fremden. Wieder andere sind einfach unzufrieden mit ihren Lebensumständen. Sie alle lassen sich aufwiegeln zu einem wütenden Mob, der seine Wut an Minderheiten, Schwächeren und Andersartigen entlädt.

Modus Operandi

Der Herr der Rache, BAAL-AKHARAZ, machte seiner Scharlachroten Richterin ein fürstliches Geschenk bei ihrem Seelenbund: der blutige Marschall der Heshthotim, *Beli'Häza,* überbrachte ihr das Richtschwert *Gnadenehmer.* Die dämonische Klinge gleicht einem Großen Sklaventod und besteht komplett aus ‚GEIßELGOLD‘, womöglich einem dämonischen Unmetall aus der Domäne von *Tyakra'man.* (siehe Anhang S. 23). Das Richtschwert trinkt das Blut von Lebewesen und speichert die magische Essenz ihrer Lebenskraft, auf dass ihr Träger damit neue Schrecken aus *Tyakra'mans* Folterhölle heraufbeschwören kann. Dabei hat sich das Blut von Zauberkundigen als überaus potent erwiesen, während Tierblut kaum astrale Macht birgt (zur *Blutmagie* siehe **Wege der Zauberei** 33ff).

Die Scharlachrote Richterin muss viel Blut vergießen, bis ihr Richtschwert genug Kraft gesammelt hat, um ihr eine Beschwörung zu ermöglichen. Dann aber nutzt Tyakrama blutmagische Rituale und die Macht der *Wahren Namen*, um einige Niedere Dämonen aus den Niederhöllen heraufzubeschwören: Um Sünder angemessen zu strafen ruft sie *Heshthot* als heimlichen Henker, *Gotongi* um Zauberkundige zu identifizieren und Flüchtlinge aufzuspüren, und gerne *Gurgulum* als Folter-Schlinge. In ihrem Repertoire befindet sich aber auch das Wissen um *Ivash* als reinigende Flamme, und *Pershirash* als Augenjäger. Für die Beschwörung gehörnter Schrecken reicht die Kraft ihres Schwertes nicht aus, aber wenn Tyakrama Rückschläge erleidet (zum Beispiel durch bestimmte Heldengruppen), könnte sie in einen höheren *Kreis der Verdammnis* eintreten, damit der *Herr der Rache* den unbarmherzigen Verfolger *Irhiadhzal* an ihr Reitpferd bindet (zum *Pandämonium der Dämonen* siehe **Wege der Zauberei** 205ff und **Tractatus contra Daemones** 67f).

Die Lodernde Hand der Vergeltung

Tyakrama reist nicht allein. Sie hat eine kleine Gruppe von Halsabschneidern um sich geschart, die zusammen eine ‚Borbaradianische Hand‘ (sechsgliedrig) bilden:

Die Söldnerin **Gerlinde Schattenpfeil** (*985 BF, stämmig, breites Gesicht, Glatze, zahlreiche Hautbilder und Ziernarben am ganzen Körper und im Gesicht, Wappenrock in rot und schwarz) ist eine exzellente Schützin mit ihren beiden leichten Armbrüsten. Ihr wertvollster Besitz ist eine erbeutete Balestrina. Als „Dienstälteste“ betrachten die anderen Mitglieder der *Lodernden Hand* Gerlinde als inoffizielle Anführerin nach Tyakrama.

Der Gardist **Haakon Bellrechter** (*993 BF, unscheinbar, müde Augen und rote Wangen, Haar und Bart sind struppig und schmutzig grau, trägt Gambeson und Lederweste darüber) war erst Straßenwächter in Ysilia und danach Yol-Ghurmak. Nun dient er halt bei der *Lodernden Hand.* Er ist geübt im Umgang mit seiner Hellebarde und kann damit Fliehende festnageln (zur *Sonderfertigkeit* siehe **Wege des Schwerts** 62 & 74). Befehle führt Haakon aus, ohne sie groß zu hinterfragen und oft plagt ihn im Nachhinein Mitgefühl mit den Delinquenten.

Der Fallensteller **Nukuan** (*1008 BF, drahtig, pockiges Gesicht, nivesische Augen, rotblondes Haar, wetterfeste Kleidung) ist ein wortkarger Gesell. Es ärgert ihn, wenn man ihm ein nivesisches Erbe unterstellt, da er unter Mittelreichern aufgewachsen ist und seine leiblichen Eltern nie kennen gelernt hat. Trotzdem ist Nukuan ein erfahrener Fährtenleser und Tierfänger sowie kompetenter Jäger mit Kurzbogen und Kurzschwert.

Zwar behauptet **Rowena die Schlitzerin** (*1017 BF, mager, eingefallene Wangen, weit auseinander stehende Augen, dunkles Haar, das ihr ständig ins Gesicht fällt) von sich, eine meisterhafte Meuchlerin zu sein, tatsächlich ist sie aber eher eine hinterhältige Wegelagerin. Mit ihren zwölf am ganzen Körper versteckten Messern und Dolchen kann sie leidlich werfen oder aus dem Hinterhalt zustechen.

Dem walwütigen Thorwaler **Hallbrecht Grimoodson** (*1006 BF, hünenhaft, langes rotes Haar, einarmig, am liebsten mit freiem Oberkörper) wurde die rechte Hand abschlagen, nachdem er bei einem Angriff auf die Piratenküste in Gefangenschaft geraten war. Inzwischen führt er seine Orknase mit der Linken und greift ohne Rücksicht auf das eigene Leben alles an, was ihm vor die Axt kommt. Mit seiner Wildheit und rohen Kraft konnte er bisher jeden Gegner überrumpeln.

Ihr schweres, rotgolden schimmerndes Richtschwert ist ideal geeignet, um Verurteilten auf dem Richtblock den Kopf abzu-

schlagen. Im Kampf kann Tyakrama das Zweihand-Schwert hingegen kaum effektiv führen. Lieber lässt sie ihre Peitsche knallen, um ihre Gegner zu fesseln. Ansonsten verlässt sich die Scharlachrote Richterin auf die Schlagkraft der anderen Glieder ihrer ‚Lodernden Hand der Vergeltung'. Um ihr Leben zu retten würde Tyakrama aber jeden ihrer Gefolgsleute bereitwillig opfern. In diesem Fall können bei späteren Begegnungen Mitglieder der *Lodernden Hand* nach Belieben ausgetauscht oder ersetzt werden.

Markante Zitate

„Ich habe dich der Ketzerei und Häresie für schuldig befunden. Mach dich bereit deine Strafe zu empfangen."

„Du widersprichst mir? Ich finde das sehr verdächtig. Steckst du etwa mit den Frevlern unter einer Decke? Vielleicht sollte ich dich einmal einer eingehenden Befragung unterziehen."

„Da sind noch mehr von denen. Ergreift sie!"

Profil

Konzept: durch unglückliche Umstände von der vermeintlichen Heldin zur Schurkin
Kompetenz: meisterliche Rädelsführerin und Vigilantin, kompetente Verweserin
Seelentier: Rotauge (tückisch, lauernd, karnivor)
Geboren 15. Praios 993 BF **Größe** 1,78 Schritt
Haarfarbe kahlköpfig **Augenfarbe** grün
Beziehungen hinlänglich **Lebensstil** annehmbar **SO** 6
MU 15 **KL** 13 **IN** 11 **CH** 14 **FF** 10 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14
Gnadenehmer **INI** 9+W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 2W+4 **DK** NS **BF** -
Peitsche **INI** 11+W6 **AT** 20 **PA** 9 **TP** W **DK** S **BF** 4
LeP 30 **AuP** 31 **KaP** - **MR** 6 **RS** 3 **WS** 6 **Ausweichen** 5 **GS** 5
Vor- & Nachteile: Amtsadel, Schwer zu verzaubern, Vom Schicksal begünstigt, Zäher Hund / Arroganz 10, Gerechtigkeitswahn 10, Rachsucht 12
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Finte & Umreißen für die Peitsche, Hammerschlag, Niederwerfen, Sturmangriff & Wuchtschlag für den Großen Sklaventod
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Reiten 8, Menschenkenntnis 12, Überreden 14 (Aufwiegeln 16), Überzeugen 12 (Predigt 14), Magiekunde (Dämonologie 12), Rechnen 9, Rechtskunde 10, Staatskunst 11 (Verwaltung 13), Hauswirtschaft 9
Schwarze Gabe: Richtschwert *Gnadenehmer* aus Geißelgold (siehe Anhang S. 23)
Dämonenmahl: gerötete Haut

Agenda

- Es ist nicht schwer, mit Tyakrama aneinander zu geraten. Die Helden müssen nur als Unruhestifter auffallen, eine Zauberkundige in ihren Reihen haben oder (auch wenn es unwahrscheinlich ist) es an Respekt gegenüber der ‚Lodernden Hand der Vergeltung' mangeln lassen.
  Bei der Konfrontation mit der Anti-Heldengruppe um die Scharlachrote Richterin wird diese versuchen, die Bevölkerung mit Verleumdungen und Hasspredigten gegen die wahren Helden aufzubringen. So kann es passieren, dass die Gruppe sich unversehens gegen einen wilden Mob voller rechtschaffender, aber aufgepeitschter Menschen verteidigen muss.
- Die Symbole und Gewandungen der ‚Lodernden Hand der Vergeltung' ähneln denen der Praios-Kirche. Und da auch Tyakrama gegen Rechtsbrüche und Ungerechtigkeiten vorgeht, können die Helden zeitweise sogar mit ihr zusammen arbeiten. Vielleicht entspinnt sich daraus eine kleine Kampagne:
- Anfangs versucht die Scharlachrote Richterin womöglich die Helden als „Henkershelfer" einzuspannen. Sie erzählt ihnen von einer bösartigen Trollzacker-Schamanin und ihren Schergen, die Menschen zu Ehren ihrer finsteren Götzen zu Stein erstarren lassen. Um die versteinerten Opfer retten zu können, muss die Zauberin lebend (und möglichst unversehrt) gefangen werden. Letztlich läuft es aber nur darauf hinaus, dass Tyakrama die Schamanin eigenhändig enthaupten will, damit ihr Richtschwert sich am magischen Blut laben kann. Es liegt an den Helden, diesen Ausgang der Geschichte zu verhindern.
- Der gewiefte Grolm *Bork'Nar* konnte bei seiner letzten Begegnung mit der Scharlachroten Richterin knapp entkommen. Nun heuert er die Helden als Leibwächter an, um nach seinem schweren Schicksalsschlag in seine Heimat, die Beilunker Berge, zurückkehren zu können. Tatsächlich verhält er sich dabei aber so auffällig, dass Tyakrama ihn unweigerlich aufspüren kann. Der Grolm hofft, dass die Helden stark genug sind, um die Scharlachrote Richterin zu besiegen, damit er doch noch in den Besitz des goldenen Schwertes gelangt. Für seine Flucht hat er dabei schon die AXXELERATUS-Stiefel angelegt. (Spielwerte für einen Grolm liefert die Box **Die Dunklen Zeiten**. Alternativ empfehle ich einen Halbzauberischen Alchemisten (ein Nandurion Original) in Kombination mit *Zwergennase, Zwergenwuchs, Schlechtem Ruf* und ordentlich *Goldgier* sowie hervorragenden Kenntnissen in *Handel, Menschenkenntnis, Schätzen* und *Überreden*.)
- Bei einem späteren Zusammentreffen sind die Helden vielleicht gezwungen sich mit der ‚Lodernder Hand der Vergeltung' zu verbünden, um gemeinsam die machthungrige *Mordaza Maraneta* (**Schattenlande** 149) aufzuhalten. Im entlegenen Transbosquirien hat die Dämonologin, Nekromantin und Chimärologin in den Gewölben unter ihrer Feste *Blutfels* die *Standarte der Untoten* (**Aventurischer Bote Nr. 147** Seite 10) von

Aroqa von Punin (**Schatten über Bosparan** Seiten 76f) aufgespürt. Unter dem dämonischen Feldzeichen hat sie eine Armee von Untoten zusammen geschart, mit einem Tatzelwurm-Gerippe, einer Familie Oger-Zombies, einem halben Dutzend verwesender Harpyien und etlichen menschlichen Untoten. Ihr Kronjuwel ist aber ein Blutbestien-Ahn (**Von Toten und Untoten** 46 & 128) mit den Ahn-Mächten *Immunität gegen profane Waffen* und *Teilung*. Mit dieser Streitmacht belagert Mordaza seit einiger Zeit die Amazonenburg *Keshal Rondra*, um danach das beinahe ungeschützte Bosquirtal beherrschen zu können. Die Helden und die Anti-Helden der ‚Brennenden Hand' werden auf die Gefahr aufmerksam, als sie einen kleinen Schwarm Nephazzim-Krähen verfolgen, der die Gegend erkundet, um „alte Knochen" zu rekrutieren. Im Angesicht der Übermacht müssen sich die Helden entscheiden, ob sie mit ihren Kontrahenten zusammenarbeiten (wobei Tyakrama für sich beansprucht die Anführerin töten zu dürfen), oder ihr Glück alleine versuchen.

- Schließlich begegnen die Helden Tyakrama erneut, als diese sich mit einem geketteten Gefangen in ihre Obhut flüchtet. Es stellt sich heraus, dass der junge Mann in ihrer Begleitung ihr erwachsener Sohn *Greywin* ist. Der Hellsicht-Magier aus dem *Informations-Institut zu Rommilys* wurde von der ‚Lodernden Hand der Vergeltung' bei der magischen Spionage erwischt und Tyakrama zur Hinrichtung vorgeführt. Doch die Scharlachrote Richterin erkannte ihr Kind. Sie warf ihr dämonisches Richtschwert fort und flüchtete mit dem Jungen. Um Tyakramas Seele und das Leben ihres Sohnes zu retten, müssen beide gegen die verbliebenen Mordbuben der Brennenden Hand verteidigt werden. Und auch der blutige Marschall der Heshtotim, *Guul'Häza* (siehe Anhang), hat sein Erscheinen angekündigt, um die Scharlachrote Richterin für ihren Paktbruch in der Seelenmühle ewig zu martern.

Anhang I: neue Liturgien

Die Gnade des Sonnenfürsten

Grad: I
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Praios (Jilaskan)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streckt eine Hand der Sonne entgegen, während er die andere Hand auf die Stirn des knienden Empfängers legt. Dabei dankt der Geweihte dem Sonnenfürsten lautstark für das Geschenk von Licht und Wärme der Praiosscheibe.
Auswirkung: Für den Empfänger der Liturgie wird es leichter große Hitze zu ertragen. Bei der Temperatur-Skala aus dem **Liber Cantiones (HC)** (Seite 52) gilt für den Empfänger jeweils eine niedrigere Kategorie. Obwohl die Anrufung vor allem gegen Sonnenbrand schützen soll, wirkt der Effekt auch in einer Schwitzhütte oder beim Wandeln auf glühenden Kohlen.
Anmerkungen: Während der Zeit der Priesterkaiser wurde die Liturgie entwickelt, um den Sonnenlegionen die Eroberungen in der Khom-Wüste zu erleichtern. Danach geriet sie weitgehend in Vergessenheit. Dass die Liturgie bei größter Kälte auch wärmend wirken kann, ist heute niemandem mehr bekannt.

Kerker aus Licht

Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Praios (Obaran-Glaube der Utulu)
Ritualdauer: Zeremonie (einen Tag)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte platziert ein (meist magisches) Artefakt an einem sonnigen Platz. In den kommenden Stunden schreitet er immer wieder um den Gegenstand herum und streicht darüber. Dabei lobt er den Herrn der Sonne.
Auswirkung: Nach und nach überzieht sich das Artefakt mit einer Schicht aus goldschimmerndem Bernstein, bis es ganz ummantelt ist. In dieser Hülle ist das Objekt konserviert und vor Satinavs Hörnern geschützt. Vor allem aber werden die astralen Kräfte eingeschlossen. Wenn die LkP*+5 der Liturgie die gespeicherten AsP des Artefaktes überschreiten, ist das Artefakt vollständig abgeschirmt. Es kann nicht mehr ausgelöst werden, sich nicht mehr regenerieren und eine magische Untersuchung offenbart keine Zauberkraft mehr. Damit das Artefakt entsprechend ummantelt ist, kann die Liturgie auch mehrmals gewirkt werden.
Die Bernstein-Hülle hat eine Resistenz gegen magischen Schaden. Mit purer Gewalt oder großer Hitze lässt sich der Panzer aber aufbrechen. Dazu müssen LkP*+5 SP angesammelt werden. „Überzählige" Schadenspunkt können allerdings das eingeschlossene Artefakt beschädigen.
Anmerkungen: Vor Äonen wurde eine solche Liturgie von den feliden Dienern des Sonnenfürsten genutzt, um unheilige Artefakte einzuschließen. Ob es damals auch eine Variante für Zauberwesen gab, lässt sich heute nicht mehr rekonstruieren. Seltene Funde von Bernsteinen mit eingeschlossenen Insekten legen die Vermutung allerdings nahe.
Die junge Lichtbringerin *Daradoria Güldenschein* wird die Liturgie während ihrer Reise auf den Süd-Kontinent Uthuria rekonstruiert.

Bindendes Wort

Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Praios (Gareth)
Ritualdauer: Stoßgebet (20 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte packt dem Empfänger am Arm und spricht folgende Worte: „Im Namen von Praios, dem Gerechten, Schelachar, dem Unbeugsamen, und Urischar, dem Aufrechten, im Namen von Kaiserin und Reich und im Namen des Volkes, Ihr seid verhaftet. Von nun an seid Ihr mein Gefangener, bis Ihr Euch vor einem Gericht für Eure Taten verantwortet habt."
Auswirkung: Mit der Liturgie nimmt der Geweihte einem Angeklagten, den er verhaftet, den Fluchtwillen. Um einen Befreiungsversuch unternehmen zu können, muss dem Betroffenen eine Probe auf Selbstbeherrschung erschwert um LkP*+5 gelingen.
Anmerkungen: Bei der Liturgie handelt es sich um eine Variante des Großen Eidsegen. Eine Aufstufung auf mehrere Personen gleichzeitig ist nicht möglich.

Sonnenspiegel des Heiligen Gilborn

(entspricht weitgehend ARGELIONS SPIEGEL)
Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Praios (Stadt des Lichts)
Ritualdauer: Gebet (eine Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Empfänger legt die Hand auf eine glatte, möglichst spiegelnde Fläche und singt den VII. Choral zu Ehren des heiligen Gilborn von Punin.
Auswirkung: Die berührte Oberfläche bekommt einen goldenen Glanz und die Härte steigt während der Wirkungsdauer um LkP*+10. Außerdem wird ein Zauber, der direkt auf den Geweihten oder auf ein Ziel in seiner unmittelbaren Umgebung gewirkt wird, auf den Anwender zurück geworfen, wenn es dem Geweihten gelingt seinen Sonnenspiegel in die „Flugbahn" des Zaubers zu bringen. (Schildparade)
Anmerkungen: Die Liturgie ähnelt auffallend der Hesinde-Liturgie ARGELIONS SPIEGEL. Mit einer mächtigeren Variante der Liturgie werden die zauberreflektierenden Sonnenschilde der Sonnenlegionäre geweiht.
Variante auf Grad V: Nach einem mehrtägigen Zyklus wirkt die Liturgie permanent oder zumindest solange, bis der geweihte Gegenstand zerstört wird.

Ucuris Siegel

Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Ucuri
Ritualdauer: Gebet (1 SR)
Wirkungsdauer: LkP* Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ucuriat versiegelt seine silberne Pergamenthülse mit gewöhnlichem Siegelwachs. Dabei betet er zum Goldenen Falken UCURI für die sichere Übermittlung des Inhaltes und spricht die Namen aller möglichen Empfänger laut aus.
Auswirkung: Die versiegelte Pergamenthülse lässt sich nur noch von den Empfängern öffnen. Alle anderen Versuche, egal ob mit Geschick, Gewalt oder Magie, sind um die KaP zuzüglich LkP*+5 erschwert. Bei einer gewaltsamen Öffnung werden außerdem alle überzähligen Punkte als Strukturschaden auf den Inhalt der Pergamenthülse angerechnet.
Beispiel: Ucuriman hat bei seiner Liturgie-Probe 4 Punkte übrig behalten. Dadurch sind alle Öffnungsversuche von Unbefugten um (15+4+5) 24 Punkte erschwert. Der Schwarzmagier Brandibos versucht trotzdem das Wachs mit einem IGNIFAXIUS zu schmelzen. Er feuert eine 38 TP Feuerlanze auf die Pergamenthülse und das Siegel bricht. Allerdings erleidet der Inhalt noch (38 TP – 24 LkP*) 14 TP und verbrennt zu Asche.
Der Ucuriat kann LkW/2 Personen benennen, die berechtigt sind, das Siegel ohne Probleme zu öffnen. Kennt der Geweihte einen Empfänger nicht persönlich, sondern nur dem Namen nach, ist die Probe zusätzlich um 2 Punkte erschwert. Ist dem Geweihten nur der Titel oder das Amt des Empfängers bekannt (*„Eine wichtige Nachricht an den Gildenmeister der Zuckerbäcker von Thalusa."*), wird die Probe um 5 Punkte erschwert.
Anmerkungen: Die Liturgie kann auf Grad II herabgestuft werden. Dann sind alle Öffnungsversuche um KaP 10 zuzüglich LkP/2+5 erschwert. Auf Grad IV steigt die Schwierigkeit einer unbefugten Öffnung auf KaP 20 zuzüglich LkP*10.
Die Versiegelung eines anderen Behältnisses als die Pergamenthülse des Ucuriaten ist um zwei Punkte erschwert. Bei sehr großen Objekten kann der Spielleiter eine Aufstufung verlangen. Nutzt der Geweihte Siegelwachs, das mittels OBJEKTSEGEN karmal aufgeladen wurde, ist die Liturgie-Probe um 4 Punkte erleichtert.

Goldener Falke

Grad: IV
Ziel: G
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Ucuri
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: In großer Not fasst der Ucuriat seinen Heroldstab und ruft seinen Gott an: „Goldener Falke, göttlicher Herold, steh mir bei. Lass mein Werk nicht scheitern."
Auswirkung: Das hölzerne Bildnis von UCURI, das den Heroldstab ziert, wird zu einem lebendigen Falken mit goldschimmerndem Gefieder. Der Vogel ergreift die silberne Pergamenthülse des Ucuriaten, während dieser dem Falken noch eine Botschaft mit auf den Weg gibt. Dann schraubt sich das Tier mit kräftigen Flügelschlägen in die Höhe.
Der Goldene Falke hat dieselben Spielwerte wie ein *Blaufalke* (**Zoo-Botanica Aventurica** Seite 95). Nur MR steigt auf LkP*+10 und die Ausdauer ist unerschöpflich. Außerdem kann der Geweihte LkP*+10 Punkte verwenden, um einzelne Werte zu verbessern. Für je 2 Punkte steigen AT, PA, GS oder INI um 1. LeP können im Verhältnis 1:1 angehoben werden. Kein Wert sollte das Anderthalbfache des Grundwertes überschreiten.

Mit maximaler Geschwindigkeit (30) steuert der Goldene Falke den nächsten Menschen (oder Elfen, Zwergen, Ork usw.) mit ‚treuem Herzen und standhaftem Wesen' an. Diesem Auserwählten legt der Vogel die silberne Pergamenthülse in die Hand (oder notfalls vor die Füße) und entschwindet anschließend am Horizont. Gerne nutzt der Falke dabei die Sonne, damit mögliche Beobachter geblendet werden und ihn aus den Augen verlieren.

In seiner nächsten Schlafphase erscheint dem Erwählten der Anwender der Liturgie im Traum und wiederholt die Botschaft, die er vorher dem Goldenen Falken mit auf den Weg gegeben hat. Häufig sind es das Ziel der Botschaft, aber auch andere ‚letzte Worte' sind möglich, wie die Identität eines Verräters oder eine Warnung vor einem Verfolger.

Anmerkungen: Wie und woran der Vogel die Tugenden des „Erwählten" erkennt, bleibt ein Mysterium des Spielleiters. Es soll schon vorgekommen sein, dass der Auserwählte unter den Wegelagerern war, die kurz zuvor den Anwender der Liturgie überfallen haben. Und angeblich ist dieser Wegelagerer heute ein geachteter Ucuriat.

Anhang II: Schwarze Gaben und Dämonen

Schwarze Gabe: Geißelgold

Geißelgold gehört möglicherweise zu den dämonischen Unmetallen aus der Domäne von BLAKHARAZ. Das rotgoldene Metall ist etwas schwerer als Eisen und erinnert den Betrachter vielleicht an dunkles Kupfer. Es saugt Lebenskraft auf, entweder, weil es als Waffe verwendet wird oder wenn ein Lebewesen darauf geopfert wird. Die geraubten LeP werden als AsP in dem Unmetall gespeichert, gemäß den Regeln für *Blutmagie* (**Wege der Zauberei** 33ff). Pro Stein Gewicht können maximal 7 AsP gespeichert werden.

Hat sich das Geißelgold vollgesogen, kann der kundige Besitzer die gespeicherte Astralkraft für dämonische Zauber nutzen, wie ECLIPTIFACTUS, HERZSCHLAG RUHE, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, PANDAEMONIUM, STEIN WANDLE oder TLALUCS ODEM. Es steht dem Spielleiter frei, auch blutmagische Rituale anderer Repräsentationen zuzulassen. Alle magischen Anwendungen unterliegen den Regeln für Blutmagie und müssen vom Anwender separat erlernt werden; das Geißelgold liefert nur die Astralkraft.

Kosten: 100 Pakt-GP pro Stein

Beli'Häza (MZ. unbekannt, vermutlich einzigartig)

der blutige Marschall der Heshtotim, Schattenrichter von BAAL-AKHARAZ; ein dreigehörnter Diener BLAKHARAZ

Wo die Heshtotim scheitern, wird Beli'Häza gerufen. Der Marshall der Schwarzkutten bleibt unter einer blutigen Robe aus abgezogener Menschenhaut verborgen. Nur zwei rotglühende Augen stechen aus der Finsternis unter der Kapuze hervor. Seine Schultern laufen in blutigen Hörnern aus; ein drittes Horn bildet die spitz zulaufende Kapuze, mit der Beli'Häza im Zorn seinen Gegner auch aufspießen kann. (*Sturmangriff* mit AT 14, TP W6+3 und anschließender *Wurf*)

In der rechten Klaue führt der Dämon mühelos ein Zweihandschwert mit gebogener Klinge, gleich dem *Großen Sklaventod* aus dem Süden Aventuriens. Mit der anderen Klaue schwingt Beli'Häza eine dreizehn gliedrige Geißel, die er „Dämonenpranke" nennt. Obwohl die dornenbesetzten Peitschenschnüre eigentlich nur einen Schritt lang sind, vermag Beli'Häza sie über mehre Schritt auswerfen, um ein Opfer zu fangen und zu fesseln.

Beli'Häza

Beschwörung +12
Beherrschung +18
Wahrer Name 1/2
Basiskosten 20

INI 14+W6 **PA** 12 **LeP** 60 **AsP** 30 **RS** 4
Dämonenpranke **DK** N **AT** 18 **TP** W6+2
Großer Sklaventod **DK** NS **AT** 16 **TP** 2W+4
GS 12 **MR** 8 **GW** 15

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, einmal pro Gegner kann die ‚Dämonenpranke' mit einer AT+8 bis auf Distanzklasse P geschwungen werden. Kann das Opfer dem Angriff nicht ausweichen, wird es von 2W6+1 Peitschenschnüren umschlungen. Jede dieser Fesselungen mindert AT, PA, INI und GS um 1 Punkt. Solange der Dämon das Opfer gefesselt hat, kann er mit der dreizehngliedrigen Geißel nicht mehr zuschlagen, aber er kann sein Opfer von den Füßen reißen und herumwirbeln.

Das Opfer kann jede Runde einen Strang mit einer gelungenen Probe auf Entfesseln aufknoten oder mit 6 SP durchtrennen. Schlägt ein anderer Kämpfer auf die Peitschenschnüre ein, besteht eine 50%ige Chance, dass der Gefesselte getroffen wird.

Besondere Eigenschaften: Existenz, Langer Arm (Dämonenpranke), Lichtempfindlich, Regeneration I, Suche nach dem Unbekannten

Zauber: DUNKELHEIT (20), ECLIPTIFACTUS nur in der Variante *Schattenspringer* (20)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Paktvermittlung, Suche und Vernichte, Zauber