

Gilia von Kurkum

Hochkönigin der Amazonen

»Verloren ist nur, was wir verloren geben.«

Eine der berühmtesten Kämpferinnen Aventuriens ist die Hochkönigin der Amazonen, Gilia von Kurkum, die heute auf Burg *Yeshinna* in den Drachensteinen residiert und von dort immer wieder gegen die Schwarzen Lande vorstößt. Doch noch immer steht Königin Gilia im Schatten ihrer berühmten Mutter Yppolita, der legendären Amazonenkönigin von Kurkum, die nach ihrem ruhmreichen Kampfestod in der *Schlacht um Kurkum* heilig gesprochen wurde. Dass Gilia sie zuvor im zornigen Streit verlassen hatte, um lieber einer jugendlichen Schwärmerei zu folgen und dann im Exil überlebt hatte, nagt noch heute tief an ihr. Gilia ist seitdem zu einer Getriebenen geworden, deren Ziel die Wiedererrichtung der zerstörten Burg *Kurkum* ist. Sie will eines Tages ihre Heimat zurückgewinnen und sich mit ihrer toten Mutter versöhnen. Dass ihr diese Ziele nach mehr als einem Jahrzehnt des Kampfes immer noch unerreichbar erscheinen, erfüllt sie mit kaltem Zorn.

Gilia folgt dem pragmatisch-liberalen Weg ihrer Mutter Yppolita, was viele konservative Amazonen nicht gern sehen.

Äußere Erscheinung

Hochkönigin Gilia ist eine athletische Kämpferin in prächtiger Brünne aus leuchtender Bronze samt Schienen, Streifenschurz und Reiterumhang. Auf dem Haupt trägt sie Krone oder Helm mit Pferdehaarzier. Ihre Waffe ist *Valaring*, der uralte Säbel der Königinnen Kurkums. Gilias Blick ist streng, ihre Lippen sind oft aufeinandergepresst mit einem bitteren Zug. Doch ihre harsche, königliche Aura schlägt auch in den Bann und gebietet Respekt.

Lebenslauf

Gilia wurde **996 BF** als Tochter der legendären Hochkönigin *Yppolita von Kurkum* geboren, sie stammt in direkter Erblinie von der ersten Amazonenkönigin *Ayla al'Yeshinna* ab. **1015 BF** befreite sie heldenhaft die Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* aus der Hand von Orks, doch **1017 BF** verließ sie Kurkum im Zorn, als ihre Mutter sie aufforderte, sich zwischen ihrem Schicksal als Amazonenprinzessin oder ihrer Liebe zu dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* zu entscheiden. Als Gilia **1019 BF** erkannte, dass Lindion ein liebloses Spiel mit ihr trieb und ihn gedemütigt verließ, war es zu spät für eine Rückkehr: Kurkum fiel in den Namenlosen Tagen jenes Jahres im Kampf gegen die Schwarzen Horden Borbarads, wurde zerstört und von einem eisigen Nagrach-Hauch überzogen. Königin Yppolita gab ihr Leben in der Schlacht und wurde kurz darauf heiliggesprochen.

Gilia konnte sich nicht verzeihen, dass sie nicht an Yppolitas Seite um ihre Heimat gekämpft hatte, sie drohte in Schuldgefühlen zu versinken. Im **Rahja 1020 BF** jedoch übergab ihr die Rondra-Hochgeweihte der Amazonen *Ayla Ylarsil von Donnerbach* die Bruchstücke der Königinnenklinge *Valaring*. Das Schwert fügte sich auf wundersame Weise zusammen und stand Gilia im Kampf gegen finstere Meuchler bei. Dieser Weisung Rondras beugte sie sich und nahm den Titel der Hochkönigin an.

Unsterblichen Ruhm erlangte Gilia, als sie in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* im **Praios 1021 BF** mit Rondras Hilfe den bislang unbesiegbaren Kriegsdämon *Karmoth* bezwingen konnte. Im **Ingerimm 1021 BF** führte sie ihre Amazonen in die *Dritte Dämonenschlacht*. Anschließend bezog sie Residenz auf Burg *Yeshinna*, um von dort ihren erbitterten Kampf gegen die Erben Borbarads in Tobrien fortzuführen. Zu Gilias bekanntesten Taten dieser Zeit gehören die Auslöschung von zwei Bannern der *Karmanthi von Sokramor* nach wochenlanger Hetzjagd durch die Wälder Transysiliens im **Efferd 1023 BF** und der

waghalsige Entsatz, der Herzog *Bernfried von Tobrien* (Seite XXX) im **Rahja 1028 BF** vor einem Hinterhalt des ‘Dunklen Herzogs’ *Arngrimm von Ehrenstein* (Seite XXX) bewahrte. Es heißt, der Dämonenkaiser *Galotta* hätte sieben Mal erfolglos versucht, Gilia von seinen *Roten Rächern* meucheln zu lassen. Im **Rondra 1024 BF** geriet die Königin jedoch in einen Hinterhalt von Galottas Marschallin *Lutisana von Perricum* (Seite XXX), die Gilia bis zur Unbedachtheit zu provozieren verstand – Gilia überlebte das Massaker als einzige ihrer Eskadron nur durch die Hilfe weißtobrischer Freischärler.

Als im **Travia 1031 BF** das *Große Donnersturmrennen* ausgerichtet wurde, schloss sich Gilia dem Teilnehmerfeld in der Hoffnung an, mit Rondras *Donnersturm* dereinst die Ruinen von Kurkum befreien zu können. Obwohl sie das Rennen nicht gewann, schöpfte sie Mut und dringt seitdem von ihrer Stammburg in den Drachensteinen aus weit nach Tobrien vor, um die Grenzen der Fürstkomturei von *Helme Haffax* (Seite XXX) auszutesten.

XXX GRAUER KASTEN ANFANG XXX

Valaring, das Löwenschwert

Valaring ist die uralte, von Rondra geheiligte Klinge der Königinnen von Kurkum. Beim Tod einer Königin zerbricht das Schwert und erstet für die rechtmäßige Nachfolgerin neu – bislang hat es stets die Erbfolge bestätigt. Königin Yppolita starb mit *Valaring* in der Hand, als sie den Dämon Nirraven (Seite XXX) bezwang. Gilia besiegte mit *Valaring* den Dämon Karmoth und focht damit in der *Dritten Dämonenschlacht*.

Der lange, schwere Reitersäbel mit Griffkorb weist eine gerade, schmale Klinge aus blauschimmerndem Stahl auf, sein Griff ist mit einem rotem Lederband umwickelt und eine vergoldete, sprungbereite Löwin formt Heft und Handschutz.

Im Kampf gegen Dämonen schlagen weiße Flammen aus der Klinge, die zuweilen die Hand der Königin anleitet.

XXX GRAUER KASTEN ENDE XXX

Gilia von Kurkum am Spieltisch

Charakterspiel: Du brüllst deinen Feinden ins Gesicht, du reitest mit dem Sturm, du schlägst zu wie der Blitz. Du bist die Königin, Prinzessin, Tochter. Dein Palast ist das Schlachtfeld, dein Thron ist der Pferderücken, dein Szepter ist Valaring, das Schwert der Ahninnen. Das Volk der Amazonen blickt auf dich. Du bist heimatlos, und mit dir deine Schwertschwestern. Doch deine Klinge wird nicht eher ruhen, bis aller Frevel getilgt ist. Mutter, ich komme zurück, siehst du mich kämpfen?

Größte Stärke: Göttlicher Zorn. In der Schlacht ist Gilia eine mitreißende Heerführerin, sie erscheint als geleitet von göttlichem Zorn, der sie inspiriert und über ihre Gefolgsleute erhebt. Sie zeigt stets absoluten Einsatz und lässt keine Amazone in Feindeshand zurück – eher tötet sie sie eigenhändig. Im Kampf inspiriert sie in ihren Frauen das amazonische Ur-Ideal der Kameradschaft: Deswegen reitet sie so häufig aus, denn auf Burg *Yeshinna* fühlt sie sich einsam und fehl am Platz.

Größte Schwäche: Selbsthass und Jähzorn. Gilia ist getrieben von den Geistern der Vergangenheit, immer wieder erlebt sie in Träumen den Fall *Kurkums* und den Tod ihrer Mutter als ohnmächtige Zuschauerin. Wer ihre königlich-kühle Fassade durchdringt und ihre Schuldgefühle provoziert, erntet offenen Hass und kann sie zu unbedachten Taten treiben.

Konfliktverhalten: Provokation und Angriff. Bei Konflikten mit Verbündeten bleibt Gilia lange schweigsam, bis ihre Wut durchbricht. Dann lässt sie nicht mehr locker, greift mit scharfen Worten an und scheut keine Duellforderung. Auf Burg *Drachenhaupt* sprengte Gilia so schon manchen Kriegsrat und ritt allein mit ihren Amazonen davon.

Gegenüber Gegnern schlägt sie schnell und hart zu. Die bewegliche Amazonen-Taktik der schnellen berittenen Manöver, des Zuschlagens und Verschwindens, beherrscht Gilia in

Perfektion. Auch wenn sie versucht, sich rondragefällige – würdige und wehrhafte – Ziele in den Schwarzen Landen zu suchen, nimmt sie auch Schaden am einfachen Volk in Kauf.

Darstellung

Gilia lächelt selten, ihre Gesten sind ungeduldig, ihr Ton ist herrisch. Von ihren Amazonen fordert sie unbedingten Gehorsam. Milde ist Gilia ebenso fremd wie unnötige Grausamkeit. Gegen Männer oder Zauberervolk hat sie anders als viele Amazonen keine besonderen Vorurteile. Helden, die sich von Gilias Härte nicht einschüchtern lassen, ihren Launen auch einmal Paroli bieten und sie ansonsten mit Taten überzeugen, können in der Königin eine gute Kameradin und sogar Freundin finden, gerade weil sie unter den Amazonen nur wenige Freundinnen hat.

Zitate

»Die Erzfrevlerin Lutisana, Nakika und ihr Pack, die verbliebenen Diener des Eisigen Jägers, Fracke der Feigling in Arngrimms Wäldern, Riburia die Treulose, die ich verstieß, Xarfenias taubrimorische Rotte, Pertel der Einhändige, ... die Liste ist lang, Ylarsîl, und wird Jahr für Jahr länger statt kürzer ...«

»Blitz und Donner, aufgesessen Kameradinnen! Heut' kann der Tod uns ereilen, doch er wird uns aus dem Sattel reißen müssen. Jetzt gilt's – für Rondra!«

Verwendung im Spiel

Gilia hat das Erbe Yppolitas noch nicht angetreten. Eine wahre Herrscherin kann sie erst sein, wenn sie sich selbst vergeben kann, ihrer Mutter in der Stunde ihres Todes nicht beigestanden, sich nie mit ihr versöhnt zu haben. Auf diesem Weg können Heldengruppen ihr wenig helfen, Gilia wahrt Distanz zu Fremden und geht nur zeitweilige Zweckbündnisse ein.

—**Verbündete:** Helden gewährt sie Hilfe in der Not oder bei einem rondragefälligen Unternehmen, sofern es keine unverhältnismäßigen Opfer ihrer Amazonen erfordert. Aufgrund ihrer Waghalsigkeit kann sie aber auch selber Hilfe benötigen.

—**Mentorin:** Wer sich in ihren Augen beweist oder – gerade als Amazone – treu an ihrer Seite gekämpft hat, den vergisst Gilia nicht. Dann ist sie auch bereit, ihr Wissen über den Kampf mit mutigen Helden zu teilen oder von den glorreichen Zeiten der Amazonen zu berichten, die einst waren und dereinst wieder kommen werden.

—**Zufallsbegegnung:** Die Hochkönigin der Amazonen reitet viel in Spähtrupps und Kommandomissionen aus und kann Heldengruppen unvermittelt in den Drachensteinen, Weißtobrien oder den Grenzlanden zu den Schwarzen Landen begegnen. In großen Gefahrensituationen eilt sie mit ihrem Schwertschwestern zur Hilfe herbei, ebenso kann es aber auch geschehen, dass sie ihre Mission nicht in Gefahr bringen will und auf die Stärke von Helden vertraut, sich selbst zu helfen.

Verbündete und Feinde

—**Ayla Ylarsîl von Donnerbach** (*991 BF, feurig, arrogant, steifes Bein; siehe **Invasion der Verdammt** 73) ist die Rondra-Hochgeweihte der Amazonen. Ayla ist Gilias Cousine und direkte Erbin, sollte die Königin ohne Tochter sterben. Sie hat den Fall Kurkums überlebt und Gilia die Bruchstücke *Valarings* überbracht. Ayla ist Gilias älteste und treueste Weggefährtin, ihre Freundin und gelegentliche Bettgenossin – und die einzige Amazone, deren Rat Gilia gern annimmt und häufig sucht.

—Die frühere Königin von Burg *Yeshinna*, **Antiarna** (*985 BF [XXX \[tz\]](#) [Datum neu gesetzt](#), [aus Mission des Raspyrizz extrapoliert XXX](#), eisblaue Augen, hartes Gesicht, humorlos), ist zwar als Reitmeisterin die höchste Offizierin Gilias, konnte jedoch den Verlust ihrer Königinnenwürde nie verwinden. Sie dient Gilia verlässlich, bleibt ihr gegenüber aber stets

formal und sorgt strikt dafür, dass ‘ihre’ Amazonen nie zu freundlich mit der Hochkönigin werden.

—Gilia hat als eine unter sehr wenigen Amazonenkönninnen ein gutes Verhältnis zum Schwert der Schwerter der Rondra-Kirche, **Ayla von Schattengrund** (Seite XXX), ebenso zu der bornischen Bronnjarin **Thesia von Ilmenstein** (Seite XXX), einer alten Freundin Yppolitas. Mit dem tobrischen Herzog **Bernfried von Ehrenstein** (Seite XXX) verbindet sie der Verlust der Heimat und ein lockeres tobrisches Kriegsbündnis, auch wenn Gilia die häufige Schwermut des Herzogs nur schwer erträgt. Die verfemte Söldnerführerin **Lutisana von Perricum** (Seite XXX) konnte ihr Wissen um Gilias Schwäche einst zu einem Sieg über sie nutzen, Gilia wartet noch auf ihre Rache.

Was andere über Gilia sagen

—Herzog Bernfried von Ehrenstein: *»Ich verstehe Königin Gilia nicht. In ihrem Blick sehe ich die gleiche Sehnsucht, wie ich sie empfinde: In das Land der Ahnen zurückzukehren und mit Würde herrschen zu können statt im Exil. Doch wenn ich erwähne, was wir beide verloren haben, dann sieht sie mich an, als ob sie mich erschlagen wolle – solche Wut. Ich wünschte Rondras Zorn würde auch mich einmal derart erfassen, doch mein Herz ist kalt.«*

Meisterinformationen

Blick in die Zukunft

Gilia wird in einigen Jahren ihre Schicksalsqueste erleben, *Kurkum* zurückerobern und den eisigen Nagrach-Hauch zerstreuen können, selbst wenn ihr die Rache an Lutisana von Perricum verwehrt bleibt. Burg Kurkum wird wieder errichtet und die Dörfer des Tals wieder bewohnt werden. Gilia wird endlich als würdige und verehrte Amazonenkönnin herrschen und über das Grab ihrer Mutter wachen können, der sie in nichts mehr nachstehen wird. Dann wird die Königin auch endlich eine Erbin zeugen müssen – und der Vater muss ein wahrer Held sein, um ihren Ansprüchen zu genügen.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Thesia Gilia von Kurkum

Titel: Königin von Kurkum und Hochkönigin der Amazonen (Hoheit)

Wappen: drei goldene Krokus-Blüten auf blauem Grund, eins über zwei

Geboren: 3. Rondra 996 BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: blau

Wichtige Wesenszüge: streng, jähzornig, mitleidlos (auch gegen sich selbst), ungeduldig, stolz, pragmatisch, rondragläubig; fordernde aber aufopferungsvolle Verbündete

Ziele und Motivation: Wiedererrichtung des Königreich Kurkums (Rückkehr zu ihren Wurzeln und Antritt ihrer ‘richtigen’ Herrschaft), Wacht über Yppolitas Grab (Versöhnung mit der toten Mutter)

Besonderheiten: gilt als Auserwählte Rondras; Gilias Streitross ist *Fayrisel*, eine narbige Fuchsstute

Verwendung im Spiel: Verbündete und Hilfsbedürftige (im Kampf gegen Übermacht), Mentorin, Zufallsbegegnung (Tobrien) und Rettung in der Not

Wichtige Publikationen: Roman **Das zerbrochene Rad** (1997), Kampagnenband **Invasion der Verdammten** (2006), Spielhilfe **Schild des Reiches** (2007)

Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, brillante Kriegsherrin, vollendete Kämpferin

Beziehungen: sehr groß (zum Mittelreich, dem Bornland und der Rondra-Kirche; **SO** 18)

Finanzkraft: hinlänglich

MU 18 KL 13 IN 15 CH 16 FF 12 GE 16 KO 17 KK 16

LE 41 AE - KE - AU 35 WS 9 MR 10

Vor- und Nachteile: Eisern, Begabung (Schwerter); Jähzorn 7, Raumangst 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Ringen 19, Schwerter 21

(Waffenmeisterschaft Amazonensäbel), Bogen 19 (Spezialisierung Kurzbogen), Staatskunst 11, Kriegskunst 17 (Spezialisierung Taktik), diverse körperliche Talente 15+, Wildnisleben 13

Besondere Ausrüstung: Königsschwert *Valaring*

Kampfwerte

Säbel *Valaring*: **INI 19+W6 AT 22 PA 25 TP 1W+8 DK N**

Waffenlos: **INI 19+W6 AT 20 PA 19 TP(A) 1W DK H**

Amazonenbogen: **INI 19+W6 FK 28 TP 1W+4**

Amazonenbrünne: **RS 4 BE 2 GS 7**

Kampf-Sonderfertigkeiten: sehr viele Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Reitersäbel und Amazonenschild, Kampfgespür, Kriegsreiterei, Berittene Schützin, Scharfschützin

Besonderheiten im Kampf: kämpft in der Regel mit einem Amazonenschild (Paradebonus bereits oben eingerechnet)

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

Designer's Notes

Gute Aspekte der Figur

Archetyp: Archetypische Amazone, wertetechnisch eine hochstufige 'Musterheldin'.

Profil: Gilia ist keine allzu glatte, gelackte Heldin, sie hat eine Vergangenheit mit Brüchen (wie Yppolita). Das sollte man noch stärken.

Kämpferin für das Gute: Beispielhafte und starke Kämpferin gegen die Schwarzen Lande.

Problematische Aspekte der Figur

Folgenlos

Gilia kämpft laut Quellenlage seit 10 Jahren unermüdlich in erster Front gegen die Heptarchen – aber es ist kein einziger konkreter Erfolg und auch keine Niederlage beschrieben worden. Und die Gesamtlage in Transysilien hat sich ja publikatorisch auch nie geändert, was Gilia seltsam irrelevant aussehen lässt, obwohl ihre Kurzbeschreibungen in diversen Publikationen sie als große tolle Königin darstellen.

Lösungsansatz: Im Personentext einige denkwürdige Ereignisse konkretisieren, und genauer darstellen, *wie* sie diesen Kampf führt. Im Historien-Teil der Schattenlande-RSH deutlich machen, dass das Bemühen Gilias und Bernfrieds durchaus wichtige Konsequenzen hatte.

Unrund

Gilia fehlt Hintergrund: Sie ist nominell bereits die perfekte und unumstrittene Amazonenköigin, die vollendete Erbin ihrer Über-Mutter Yppolita, aber eigentlich fehlt ihr zum wahren, erzählerischen Königin- und Erbin-Sein noch der Thron, nämlich Burg Kurkum. Zur Zeit regiert sie von Yeshinna aus, einer Burg, die bereits eine Königin (Antiarna) hatte – was ist mit der? Es ist kaum vorstellbar, dass die mit großer Freude Platz gemacht hat.

Lösungsansatz: Die persönliche 'Heimreise' Gilias stärker thematisieren: Erst mit der Rückeroberung Kurkums kann sie wirklich den Platz der Hochkönigin einnehmen. Das gibt ihr eine konkrete Langzeitmotivation über das vage "der Kampf gegen die Schwarzen Lande ist total wichtig" hinaus, so dass ihre Erfolge auch einen konkreten Sinn machen und ihr Scheitern um so bitterer sein kann.

Funktionslos

Gilia ist zwar eine starke, sehr bekannte Meisterperson, sie ist aber nicht Teil eines Metaplots und sie erfüllt auch auf der Abenteuer-Ebene keine richtige Funktion. Als Auftraggeberin eignet sie sich nicht übermäßig gut, weil sie selber über viel womanpower verfügt und so starke rondrianische Prinzipien hat, dass sie nur sehr 'weiße' Heldengruppen zu Rate ziehen würde. Eine Helden-Unterstützerin ist sie höchstens als Joker/Rettende Kavallerie in den Schattenlanden (dafür braucht man aber eigentlich keine Amazonen-Hochkönigin) oder in einer Kriegskampagne als Bündnispartnerin, die mit ihren Amazonen einen bestimmten Part erfüllt, um die Aktionen der Heldengruppe zu entlasten (wohl ein ziemlich seltenes Szenario).

Lösungsansatz: Nicht unbedingt nötig. Letztlich bleiben Gilia ihre Rolle als Vorbild-Figur und ihr erzählerischer Wert. Als Figur, der man gelegentlich gerne zuschaut, von der man aber nicht will, dass sie überall Erste Geige spielt, sollte sie publikatorisch weiterhin sparsam, aber mit mehr Relevanz und Konkretion verwendet werden. Ihre persönliche Geschichte sollte langsam hier und da weitererzählt werden, letztlich soll sie auf der wiedererrichteten Burg Kurkum eine neue Yppolita sein.