

Aventurischer Bote

AVSGABE 154 ❧ Juli/AUGUST 2012 ❧ 3,50 €

AVENTURISCHE ARCHETYPEN:
DIE HOFDAME

SPIELHILFE:
DAS PEVE AL'APPA

ORTSBESCHREIBUNG:
DAS KLOSTER DER
HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ ZU SELEM

ΙΠΠΕΡΑΒΕΝΤΥΡΙΣΧΗ ΠΑΧΡΙΧΤΕΡ:
AUF EINE PFEIFE MIT PRINZ STORKO





Liebe Leserinnen und Leser!

Auch in dieser Ausgabe des Aventurischen Boten wollen wir Ihnen wieder Neuigkeiten und Erwähnenswertes aus den vergangenen beiden Monaten sowie nützliche Spielhilfen für Ihre heimischen Runden präsentieren.

Zu allererst sei auf die dieses Jahr stattfindende Adelsmarschallwahl hingewiesen. In guter alter Tradition sind alle Spieler dazu aufgerufen, ihre Stimme einem Kandidaten ihrer Wahl zu geben und darauf Einfluss zu nehmen, wer die nächsten fünf Jahre die Geschichte des Bornlandes bestimmen soll.

Im inneraventurischen Teil findet sich ein Interview mit Prinz Storko und der geneigte Leser kann mehr über seine Sicht der aktuellen Politik des Mittelreiches erfahren.

Boron-Geweihte der Hand Borons (Schicksalspfade)



Das neue Al'Anfa	3
Szenario: Sturm der Freiheit	8
Das Kloster der Heiligen Noiona zu Selem	14
Das neue Kalifat	18
Sharika ay Mada Basari – Die Gesellschaft des Mondkontors	20
Aventurische Archetypen: Die Hofdame	22
Myranor: Die Effarsnadel	24
Auf zur Urne! Adelsmarschallwahlen 1035 BF	25
Schicksalspfade: Von Helden und Schurken, der Reichsarmee und der Hand Borons	26
Produktvorschau	28
Ratcon 2012 Vorschau	29
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	20
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	30
Impressum, Kontakt, Abonnement	31
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Boron / Hesinde 1035 BF	Beilage

In Al'Anfa trifft derweil die neue Gesandte des Horasreiches ein, um die Beziehungen der beiden Reiche zu verbessern, nichtsahnend, dass sie bald selbst in einen Strudel der Intrigen hineingerät. Ebenso erfährt man, wer das vakante Amt der Hüterin des Rosengartens von Zorgan übernommen hat und was sich Neues in Thorwal zugetragen hat.

Mit großer Spannung erwartet wird auch der Ausgang des Ringens um den Nordmärker Herzogenthron und des Konflikt der beiden Söhne Jast Gorsams. Den Anfang im farbigen Teil des Boten macht eine Beschreibung des Alanfanischen Imperiums nach den Ereignissen in dem Abenteuer **Rabenblut**. Hier werden die Grandenfamilien, die wichtigsten Intriganten und Organisationen vorgestellt, die in den nächsten Jahren zentrale Rollen in der *Pestbeule des Südens* übernehmen werden. Und auch der zweite Teil der Kalifatspielhilfe von Tahir Shaikh beleuchtet die wichtigsten Antagonisten, denen die Helden in zukünftigen Publikationen begegnen können.

Im Szenario *Sturm der Freiheit* begleiten die Helden einen mutigen Tsa-Geweihten nach H'Rabaal und werden zu Anführern eines Sklavenaufstandes gegen die Familie Charazzar.

In der Reihe der Beschreibungen besonderer Örtlichkeiten geht es dieses Mal um das Kloster der heiligen Noiona von Selem. Dort können die Helden nicht nur eine ganze Menge Verwirrte und Wahnsinnige vorfinden, sondern auch Geheimnisse aus der Zeit der Echsen lüften.

Wir hoffen, dass für jeden Leser und jede Leserin spannende Geschichten und Artikel im Boten zu finden sind. Bleibt mir nur noch Ihnen viel Spaß bei der Lektüre des Boten zu wünschen.

Alex Spohr (für die Redaktion)

Liebe Botenleser und -leserinnen,

auf vielfachen Wunsch bieten wir Ihnen den Boten nun auch als PDF-Ausgabe an. Es gibt ihn sowohl als Einzelausgabe im f-shop als auch im beliebten Abo zu sechs Ausgaben. Abo-Bestellungen senden Sie bitte wie immer direkt an die PerCom Vertriebsgesellschaft mbH (die Kontaktadresse und das Bestellformular finden Sie auf der vorletzten Seite des Heftes). Sie müssen jetzt aber nicht befürchten, dass wir Ihr E-Mail-Postfach mit riesigen Datenmengen verstopfen. Sie bekommen bei Erscheinen des neuen PDF-Boten eine E-Mail-Benachrichtigung mit einem Downloadlink, sodass Sie selbst bestimmen können, wann und wie Sie die Daten herunterladen. Bei unserem Boten kommen nämlich schon mal 10 MB oder mehr zusammen. Der Link zum Download des digitalen Boten bleibt bis zum Erscheinen des nächsten Boten, also zwei Monate lang aktiv. Die PDF-Ausgabe kostet 2,90 € das 6-er Abo kostet 14,90 € Die Umstellung von einem Druck- auf ein PDF-Abo kann direkt mit der PerCom vereinbart werden.

Aber wir legen noch eins darauf: Es gibt sogar ein Kombi-Abo, das Druck- und PDF-Ausgabe umfasst. Das Heft kommt wie gewohnt per Post, der Downloadlink per E-Mail. Das 6-er Kombi-Abo kostet nur 25,90 € (Ausland 29,50 €). Auch hier können Wechsel der Aboart mit der PerCom vereinbart werden.

Im Rahmen dieser Neuerungen haben wir den Boten erneut kalkuliert und mussten leider feststellen, dass die vielen Preiserhöhungen in verschiedenen Bereichen der Erstellung über die letzten Jahre uns leider keine andere Wahl lassen, als die Preise für das Einzelheft ab der nächsten Ausgabe (Nummer 155), um 40 Cent auf 3,90 € zu erhöhen. Damit steigen auch die Preise für das 6-er Abo auf 19,90 € (Ausland 23,50 €). Wer bis zum 31.08.2012 ein neues Abo abschließt oder sein Abo verlängert, kann dies noch zum alten Preis tun. Alle Fragen hierzu bitte direkt an den PerCom-Abo-Service, per Telefon über die 04331-844-0 oder per E-Mail an abo@percom.biz.

Auch inhaltlich möchten wir einem weiteren oft geäußerten Wunsch nachkommen und den Ingame-Anteil des Boten vergrößern. Es wird in Zukunft also mehr Berichte und Neuigkeiten aus Aventurien selbst geben und weniger Outgame-Artikel.

Mario Truant



DAS PEVE AL'ANFA

EINE SPIELHILFE ZUM IMPERIUM VON AL'ANFA

VON ALEX SPOHR

Diese Spielhilfe enthält Meisterinformationen zum Abenteuer **Rabenblut**. Wenn Sie diesen Band noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre solange absehen, bis Sie das Abenteuer zu Ende gespielt haben.

Die Spielhilfe setzt zudem die Kenntnisse der Regionalbeschreibung **In den Dschungeln Meridianas** voraus, da alle Anmerkungen auf den dort beschriebenen Informationen beruhen.

DIE POLITISCHEN AKTEURE IN AL'ANFA

Im Laufe des Jahres 1035 BF enden die Ereignisse von **Rabenblut**. Nach der Herrschaft des Patriarchen, des Rats der Zwölf und der kurzfristigen Machtübernahme durch *Irschan Perval* und *Aurelian Bonareth* hat sich die Lage abermals gewandelt. Oderin du Metuant ist in die Stadt einmarschiert und hat sich zum Herrscher des Imperiums aufgeschwungen. Sein Ziel ist es, Al'Anfa zu neuer Größe zu führen.

Oderin hat dazu die Privilegien der Granden beschnitten und setzt bei seinen Plänen nur noch auf die fähigsten Bürger, gleich ob Grande, Fana oder gar Sklave. Zwar stellen die alteingesessenen *Granden* nach wie vor einen großen Machtfaktor dar, denn allein wegen ihrer wirtschaftlichen Macht führt kein Weg an ihnen vorbei, doch auch *Fana* können zu Ansehen und Einfluss gelangen und sind nicht wie früher von den wichtigsten Ämtern ausgeschlossen.

Diese Spielhilfe wird Ihnen einige der entscheidenden Akteure der nächsten Jahre vorstellen, wie sie sich am Ende von **Rabenblut** herauskristallisiert haben. Beschreibungen bereits eingeführter Meisterpersonen finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**.

DIE EINFLUSSREICHSTEN FAMILIEN AL'ANFAS

ODERIN DU METUANT UND SEIN UMFELD

Der Schwarze General ist de facto der Herrscher Al'Anfas, auch wenn Amir Honak nominell immer noch diesen Titel innehat. Mehr zu Oderin finden Sie auch im **Aventurischen Boten 150**.

Bei seiner Herrschaft vertraut Oderin auf einen engen Kreis Vertrauter und fähiger Anführer: **Coragon Kugres**, **Amato Ugolinez-Paligan**, **Alena Perval-Karinor** und **Lucio ter Ubrecht**.

Coragon ist militärisch ebenso bewandert wie Oderin und verwaltet die Armada Al'Anfas. Amato dient ihm als Bindeglied zu den

Granden. Lucio wird von den Fana geschätzt, sodass Oderin ihn einsetzt, um sich die Sorgen des einfachen Volkes anzuhören. Die rechte Hand des Generals ist Alena Perval-Karinor, die unnachgiebig seine Pläne umsetzt.

Oderin weiß, dass er schon fortgeschrittenen Alters ist. Um die Macht im Imperium zu sichern, sucht er nach einem geeigneten Nachfolger, nimmt er doch an, dass ein eigenes Kind möglicherweise nicht alt genug sein wird, um ihn zu beerben.

Familienoberhaupt: keine Familie, Oderin als Herrscher

Hauptfeinde: Florios (vor allem Oboto), Zornbrechts

PEVE STRUKTUREN UNTER ODERIN

Der Schwarze Marschall hat für einige Neuerungen in der Stadt gesorgt, die hier kurz zusammengefasst wurden:

- ◆ Der *Rat der Zwölf* wurde abgeschafft.
- ◆ Bekämpfung von Korruption; auf Bestechung steht die Todesstrafe
- ◆ Jedes Stadtviertel besitzt einen *Kurator*, einen Verwalter, der von einem Stab aus Schreibern und Sklaven unterstützt wird.
- ◆ Ein einheitliches Gesetzbuch wird entwickelt, das ein Gesetz für alle Al'Anfener beinhalten soll.
- ◆ Jedes Stadtviertel bekommt einen eigenen *Richter*.
- ◆ Alle zwei Wochen hält Oderin selbst Recht in der Arena, Götterurteile in Form von Zweikämpfen bleiben erlaubt.
- ◆ Begabte und kluge Fana können in einer Schule ausgebildet werden (aber nicht alle Fana und auch nicht jedes Wissen). Gegenleistung nach Ende der Schulzeit ist Militärdienst.
- ◆ Oderin untersteht direkt eine Truppe aus 250 Mann, die *Schwarze Garde*. Einzelne, verdiente Gardisten werden zu *Greifern* befördert, die sich um politische Gegner kümmern.

DIE HONAKS

Amir Honak bleibt weiterhin das Amt des Patriarchen. Auch wenn er nur selten die *Stadt des Schweigens* verlässt, ist er weiterhin einer der wichtigsten politischen Akteure, um die Oderin nicht herumkommt (mehr zu Amir Honak siehe **Aventurischer Bote 151**).

Ihn beschäftigt zum einen sein Erbe, zum anderen aber auch die Bedeutung des Südkontinents Uthuria für den Boron-Kult. Er unterstützt seine Tochter **Amira**, die in selbstgewähltem Exil lebt. Sie bereist den Süden Aventuriens und sucht nach Abenteurern, die sich nach Uthuria begeben, um einen Ersatz für den Stab des Vergessens zu suchen (siehe Abenteuer **An fremden Gestaden**).

Yasmina Honak und **Viviane Perval** haben sich nach den Ereignissen in **Rabenblut** nach Mirham zurückgezogen.

Familienoberhaupt: Amir Honak

SPIELHILFE

Hauptfeinde: Oderin (will nicht, dass Amira einst Amir beerbt), Zornbrecht (wollen ihre eigene Herrschaft), Florios (vor allem Immuel, der Intrigen gegen Amir spinnt)

DIE BONARETHS

Das alte Familienoberhaupt **Rahjadan Bonareth** hat seinen Tod inszeniert und sich als Vetter neu ins Spiel gebracht (auch dieses Mal hat er den Namen Rahjadan gewählt). Allerdings hat er sich auf seine Plantage *Aria Paradisa* zurückgezogen. Das neue Familienoberhaupt ist seine Tochter **Emilia**, eine kluge, aber vergnügungssüchtige Frau, deren Zwillingsbruder *Doriano* bei den Aufständen ums Leben kam. Ihre engste Vertraute ist die Rahja-Geweihte **Ximena**, die sie zu ihrem eigenen Vergnügen manipuliert. Rahjadans Frau **Gilia** hingegen vertreibt sich die Zeit mit zahlreichen jungen Liebhabern, versteht es aber ihr Vergnügen mit politischem Kalkül zu kombinieren.

Familienoberhaupt: Emilia Bonareth

Hauptfeinde: Karinor (da Shantalla sie als Konkurrenz betrachtet und ihr das Aussehen und die Jugend neidet)

DIE FLORIOS

Während den Unruhen kam das alte Familienoberhaupt *Folsina* ums Leben. Weder **Immuel Florios**, ein Geweihter des Boron und Schatzmeister des Tempels, noch **Oboto**, der Hauptmann der Stadtgarde, wollten das neue Familienoberhaupt werden.

Doch auch weitere Florios erhoffen sich als Sieger aus dem Streit hervorzugehen: **Tirzia**, eine junge Absolventin der Alchimistenfakultät, versteht es geschickt ihre Onkel gegeneinander auszuspielen; **Losian**, ein mit Klugheit gesegneter Mittvierziger, Liebhaber von Kunst und jungen Sklavinnen; **Desmonda**, Obotos Tochter, die gute Kontakte zu Oderin besitzt und die Kontrolle über die Plantage *La Perainaya* besitzt.

Keinem Florios wird es in den nächsten Jahren gelingen, dauerhaft Familienoberhaupt zu bleiben.

Familienoberhaupt: keines

Hauptfeinde: Oderin, Amir, Wilmaan (wegen der Konkurrenz Sannah – Immuel), Paligans (wirtschaftliche Konkurrenz zu Goldo)

DIE KARINORS

Shantalla ist auch weiterhin das Familienoberhaupt der Karinors. Sie trauert ihrer Jugend nach, liefert sich jedoch mit der Rahja-Geweihten Ximena und anderen jüngeren Frauen ein erbittertes Intrigenspiel und versucht die horasische Botschafterin **Carvaia** für ihre Zwecke zu missbrauchen. Da sie weiß, dass Amir Honak einen Trunk der Ewigen Jugend aus Uthuria besitzen soll, wird sie in den nächsten Jahren sich auch darauf konzentrieren, diese Essenz zu erhalten. Mit **Isira Karinor** hat sie eine Verwandte im Horasreich, die von dort aus günstige Handelskontakte knüpft. Auch wenn ihr junger Verwandter **Marbio Karinor** als Taugenichts und Schürzenjäger gilt, so ist er jedoch mit Verstand gesegnet, auch wenn niemand ihm etwas zutraut.

Familienoberhaupt: Shantalla Karinor

Hauptfeinde: Bonareths (Konkurrenz, hervorgerufen durch die Geweihte Ximena)

DIE KUGRES

Nach Salix Kugres' Tod ist ein Familienrat an seine Stelle getreten: der Dekan der Seefahrtsfakultät **Anterhin Kugres**, Glaubensbewahrer **Dolgur Kugres** und überraschend die junge **Violanda Kugres**, die einen wachen Verstand und wirtschaftliches Geschick besitzt.

Coragon Kugres hingegen ist mehr dem Umfeld Oderins zu zurechnen.

Familienoberhaupt: Familienrat (Anterhin Kugres, Dolgur Kugres, Viola Kugres)

Hauptfeinde: Oderin (vor allem durch Viola)

DIE PALIGANS

Nach wie vor herrscht **Goldo** „Der Großartige“ über die Familie. Immer noch ist er einer der reichsten Männer Aventuriens und seine Bündnisse bestehen sowohl zu Granden und Fanas und auch zu Oderin (durch ein Abkommen zum Uthuria-Handel).

Sein Ziehsohn **Amato Ugolinez-Paligan** macht ihm jedoch Sorgen, da dieser von ihm unabhängiger wurde. Statt vollkommen auf ihn zu setzen, hat er mit **Esmeraldo Paligan** einen Konkurrenten zu ihm erschaffen, der Oderins Statthalter in Sylla ist.

Wie auch Shantalla Karinors Bestrebungen, gilt Goldos Interesse der Essenz, die Amir in der Stadt des Schweigens aufbewahren soll.

Familienoberhaupt: Goldo Paligan

Hauptfeinde: Zornbrechts (neiden sich gegenseitig den Reichtum), Kugres (Konkurrenz wegen des Reichtums und innerhalb der Geweihtenschaft)

DIE ULFHARTS

Die Ulfharts nehmen eine besondere Position ein, da diese Grandenfamilie aus Spielerhelden besteht. Dementsprechend werden in dieser Spielhilfe weder ihre Motivation noch ihre Ziele erwähnt, da dies auf die individuelle Ausgestaltung Ihrer Spielrunde ankommt. Dafür können die Ulfharts natürlich auch eine Jokerfunktion bzw. jegliche Rolle übernehmen, die Ihnen vorschwebt. Nach Tsaians Tod ist zumindest die Erbfolge abgesichert und die Familie Ulfhart vor dem Aussterben bewahrt worden.

Familienoberhaupt: nicht festgelegt

Hauptfeinde: unterschiedlich

DIE WILMAANS

Die Aufstände haben die Wilmaans hart getroffen. Viele Familienmitglieder, so auch das Familienoberhaupt **Galek**, wurden getötet. Galeks Platz hat gegen alle Erwartung nicht die Boron-Geweihte **Sannah** übernommen, sondern der Dekan **Dragan**. Der gemeine Fana vermutet, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis die Familie zerbricht.

Die Pläne der umtriebigen **Katara Wilmaan** sind derweil niemandem bekannt, doch arbeitet sie an der Zerstörung ihrer eigenen Sippe, die sie abgrundtief hasst.

Familienoberhaupt: Dragan Wilmaan

Hauptfeinde: keine, aber große Feindschaft von Katara gegenüber dem Rest ihrer Familie

FIGUREN DER MACHT

DIE ZORNBRUCHTS

Nach *Narebs* Tod schien das Schicksal der Familie Zornbrecht besiegelt, doch sein Neffe **Rezzan** ist ein würdiger Nachfolger. Mit seiner Gier nach Macht und seiner Skrupellosigkeit steht er seinem Onkel in nichts nach. Auch wenn er ein Zweckbündnis mit Oderin eingegangen ist, so will er doch wieder einen Grandenrat etablieren und plant den Sturz des alten Kriegshelden.

Eine junge Verwandte Rezzans, **Marbonia Denares-Zornbrecht**, arbeitet für ihn auf einer Plantage als Sklavenaufseherin. Sie will selbst einmal das Familienoberhaupt werden und verfolgt insgeheim nur ihre eigenen Interessen. Nach dem Tod Narebs, den sie aus tiefsten Herzen hasste, hat sie ihre Gefühle auf Rezzan übertragen.

Amosh Tiljak hingegen wurde das Amt des Obersten Richters von Oderin abgenommen, Seitdem zürnt er dem Schwarzen General und hält Hetzreden gegen ihn, die Oderin aber nicht weiter interessieren.

Familienoberhaupt: Rezzan Zornbrecht

Hauptfeinde: Oderin, Amir, Paligan, Kugres, Karinor



Amira Honak

An dieser Stelle werden Ihnen einige der wichtigsten Akteure der nächsten Jahre vorgestellt.

AMIRA HONAK, PATRIARCHEPOTCHTER IM EXIL

Agenda: Suche nach einem neuen heiligen Artefakt der Boron-Kirche, Suche nach der eigenen Bestimmung

Hintergrund: Die Unruhen in Al'Anfa haben Amiras politische Karriere schwer beschädigt. Als Kommandantin der Rabengarde musste sie gegen die Aufständischen vorgehen, verlor ihren Posten jedoch durch eine Eskalation und Intrigen ihrer Feinde und wurde aus der Stadt verbannt. Nach dem Ende der Unruhen wurde das Exil zwar aufgehoben, Amira entschied sich jedoch dagegen dauerhaft in Al'Anfa zu bleiben. Stattdessen sucht sie im Auftrag ihres Vaters nach einem neuen heiligen Artefakt der Boron-Kirche. Der Zorn auf Oderin ist mittlerweile verflogen, auch wenn Amira eines Tages lieber wieder die Herrschaft der Boron-Kirche über Al'Anfa sehen würde. Auch wenn noch niemand davon weiß, so hat sie sich während ihrer Reise durch Meridiana in den ehemaligen Sklaven und Schwertmeister **Lucan Queseda** verliebt. Dies hält sie jedoch geheim, da ihr dies als Schwäche ausgelegt werden könnte und sie Angst um seine Sicherheit hat.

Funktion: Nach wie vor ist Amira, wie auch ihr Vater, beim al-anfanischen Volk sehr beliebt. Doch momentan gilt ihr Bestreben nicht nach weltlicher Macht, sondern liegt in der Vollstreckung von Borons Willen. Sie kann als Auftraggeber für Expeditionen nach Uthuria und andere borongefällige Questen dienen (siehe auch **An fremden Gestaden**).

Methoden: Bekehrung, Bündnisse, Dialog, Nachforschungen

Kurzcharakteristik: kompetente Geweihte des Boron, unerfahrene Politikerin (jedoch nicht mehr so blauäugig wie vor ihrem Sturz)

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 13, CH 17, GE 13, FF 11, KO 12, KK 12, SO 16, Altersresistenz, Geweiht, Gut Aussehend, Viertelzauberer, Neugier 7, Rachsucht 8

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Menschenkenntnis 12, Götter/Kulte (Totenkulte) 13 (15), Liturgiekenntnis (Boron) 13

DON MELINO MURENAS, SKLAVENHÄNDLER

Agenda: Stärkung der eigenen Position, Machtgewinn und steigender Reichtum, am Ende am liebsten die Position eines Granden, Heirat mit einer Grandessa (vorzugsweise Amira Honak oder eine Karinor).

Hintergrund: Don Melino erbt vor zwanzig Jahren das Handelshaus seines Vaters und verdiente während des Khômkrieges ein kleines Vermögen. Insbesondere durch das Wohlwollen Amira Honaks stieg sein Ansehen bei einigen Granden, was sich auch nach dem Sturz Amiras nicht änderte (siehe das Abenteuer **Süße Träume** in der Anthologie **Wahl der Waffen**). Seitdem träumt er von Höherem.

Funktion: Murenas ist der politische Windkönig in Al'Anfa. Er versucht sich überall Vorteile zu verschaffen und ist bereit jede nur

SPIELHILFE

erdenkliche Allianz einzugehen – egal ob mit einem Fana, Granden oder Auswertigen. Sein großes Vorbild ist dabei Goldo Paligan, welchen er immer zu seinen Festen einlädt, der allerdings noch nie dort erschienen ist. Melino kann ein nützlicher, aber unsicherer Verbündeter sein, genauso gut aber auch der ärgste Widersacher einer Heldengruppe.

Methoden: Attentate, Bündnisse, Spitzel

Kurzcharakteristik: kompetenter Sklavenhändler und Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 15, CH 12, FF 12, GE 12, KO 15, KK 14, SO 11, Arroganz 8, Goldgier 8, Vorurteile (Novadis) 7

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 10, Handel (Sklaven) 13 (15), Staatskunst 6

CARVAIA YA DERGAMON, GESANDTE DES HORASREICHES

Agenda: Verbesserung der Handelsbeziehungen zwischen dem Horasreich (insbesondere Kuslik) und Al'Anfa (insbesondere dem Haus Karinor). Später auch: Mehrung der eigenen Macht und Einfluss, Befriedigung von Nervenkitzel und verbotenen Gelüsten.



Carvaia ya Dergamon

Hintergrund: In der zweiten Jahreshälfte 1035 BF trifft die junge Adlige Carvaia ya Dergamon aus Kuslik in Al'Anfa ein. Sie soll als offizielle Gesandte des Horas' die politischen wie auch wirtschaftlichen Beziehungen zwischen dem Horasreich und dem Imperium verbessern. Durch Shantallas Einfluss, mit der sich die junge Adlige anfreundet, wird sie mehr und mehr den Verführungen Al'Anfas erliegen. Von Shantalla zu ausschweifenden Orgien eingeladen, wird sie ihren Gelüsten verfallen, abhängig von *Marbos Odem* werden und dennoch (oder gerade deswegen) die Beziehungen zwischen Horasreich und Al'Anfa stabil halten.

Funktion: Carvaia ya Dergamon wird zu Beginn noch geradlinig ihre Anweisungen aus der Heimat befolgen. Doch nach und nach wird es Shantalla Karinor gelingen Carvaia zu verderben und zu manipulieren. Sie wird zu ihrer Vertrauten und Handlangerin, scheut auch selbst nicht davor zurück Intrigen zu spinnen und Menschen zu manipulieren.

Methoden: Bündnisse, Spitzel, Verführung, Verwaltung

Kurzcharakteristik: meisterliche Verwalterin und Botschafterin, kompetente Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 13, CH 15, FF 12, GE 12, KO 11, KK 10, SO 10, Arroganz 9, Eitelkeit 9, Neugier 8 (bald auch Sucht nach Marbos Odem)

Herausragende Talente: Betören 12, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Staatskunst (Intrige) 11 (13)

REZZAN ZORNRECHT

Agenda: Sturz Oderins, Etablierung seiner eigenen Macht

Hintergrund: Kaum ein Al'Anfaner kannte Rezzan, bis dieser nach Nareb Emano Zornbrechts Tod das neue Familienoberhaupt wurde. Und Rezzan ist ein würdiger Nachfolger Narebs. Zwar ist er nicht der geschickteste Intrigant und noch fehlt es ihm an Weitblick, dies macht er jedoch durch seine Skrupellosigkeit und Brutalität wieder weg.

Funktion: Wie schon Nareb vor ihm verkörpert Rezzan die Eigenschaften, die der gemeine Fana von einem Zornbrecht erwartet und weswegen er die Zornbrechts fürchtet. Dies macht Rezzan vor allem zu einem Gegenspieler vieler Helden und weniger zu ihrem Verbündeten, auch wenn man nicht ausschließen kann, dass auch ein Zweckbündnis mit ihm den Helden zum Vorteil gereicht.

Methoden: Attentate, Bündnisse, Gift, Spitzel

Kurzcharakteristik: kompetenter Intrigant und Schläger

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 14, CH 13, FF 12, GE 13, KO 15, KK 16, SO 10, Arroganz 7, Jähzorn 5

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Staatskunst (Intrige) 9 (11)

SPIELHILFE

RHÔNDA, FÜRSTIN TRAHELIENS

Agenda: Machtergreifung in Trahelien, Tod ihrer Schwester, Verbreitung des Boron-Kultes

Hintergrund: Die letzten Jahre der Rebellion gegen ihre Schwester Ela haben Rhônda aufgezeigt, dass es ihr ohne Hilfe nicht gelingen wird, den Thron Traheliens zu erobern. Trotz ihrer Abscheu vor Al'Anfa, Oderin und dem dortigen Boron-Kult, ist sie bereit sich mit ihren ehemaligen Feinden einzulassen, um ihre Ziele zu erreichen. Sogar ihr Glaube ist mittlerweile für sie nicht mehr unantastbar, ist ihr doch die Herrschaft über Trahelien am wichtigsten.

Und Oderin wird ihr die Chance gewähren. In den nächsten Jahren wird sie öffentlich ihrem trahelischen Boron-Glauben abschwören und dafür von Oderin militärische Hilfe erhalten. Zudem wird sie Al'Anfa als Fürstin von Trahelien anerkennen und versuchen ihr Land als Vasallenstaat in das Imperium eingliedern.

Funktion: Rhônda ist die verhasste, kaltherzige Herrscherin, die jedoch weder über besonders große Macht noch Fähigkeiten verfügt.

Methoden: Attentate, Bündnisse, Gift, Spitzel

Rhonda

Kurzcharakteristik: grausame und hasserfüllte Despotin, kompetente Söldnerführerin, unerfahrene Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 12, CH 17, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 12, Neugier 6, Rachsucht 8

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 8, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 15, Kriegskunst 12, Staatskunst 6

KATARA WILMAAN, DIE ROTE JUNGFER

Agenda: Katara hat sich in den letzten Jahren ganz ihren magischen Forschungen der Geheimnisse der Spinnen verschrieben, aber auch Kontakte geknüpft, um die Herrschaft über ihre Familie anzutreten.

Hintergrund: Die verführerische Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen (*1010 BF, attraktiv, dunkle Haare, laszive Bewegungen) hat die Unruhen in Al'Anfa unbeschadet überstanden. Obwohl mit großer Intelligenz gesegnet, wurde sie von ihrer Familie weder mit einem Amt noch mit einer Aufgabe bedacht (man fürchtete sich vor ihrer Zauberkraft). Dies hat sie Galek und den anderen nie verziehen und plant nun schon seit Jahren neues Familienoberhaupt zu werden.

Funktion: Noch ist die Rote Jungfer ein unbeschriebenes Blatt, doch sie arbeitet daran, ihr Netz zu vergrößern. Dabei weiß sie um den Wert von Abenteurern und geht auch Bündnisse mit Fanas ein.

Im Laufe der Zeit wird deutlich werden, dass sowohl ihre eigene Verwandtschaft, als auch die meisten der übrigen Granden ihre Pläne stören.

Methoden: Bündnisse, Dialog, Gift



Katara Wilmaan

Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 13, CH 14, FF 13, GE 12, KO 11, KK 9, SO 10, Eitelkeit 8, Neugier 8, Rachsucht 8

Herausragende Talente: Betören 11, Menschenkenntnis 11, Staatskunst (Intrige) 9 (11)

MÄCHTEGRUPPEN

Außer dem Familien und einigen Einzelpersonen gibt es noch weitere Mächtegruppen, die ihre eigenen Pläne in Al'Anfa verfolgen und deren Ziele in den nächsten Jahren eine größere Rolle für die Stadt spielen werden.

DIE VISRAREBELLEN

Oberhaupt: Rose

Größe: mittel

Agenda: Abschaffung der Granden, Sturz Oderins.

Unter der jungen **Rose** haben sich diejenigen Rebellen vom Visrberg versammelt, die Lucio ter Ubrecht nicht gefolgt sind und ihn Verräter nennen. Ihr Ziel ist das Ende der Grandenherrschaft und die Errichtung einer Herrschaft der Fana.

Gegenspieler: Granden, Oderin, Schwarze Garden, Stadtwache, Greifer

Methoden: Attentate, Entführungen, Gift

Mögliches Szenario:

Rose hat Lucio ter Ubrecht noch immer nicht verziehen, dass er nun für Oderin du Metuant arbeitet. Sie plant zwar im Augenblick nicht ihn zu ermorden, aber sie will seinem Ruf schaden und lässt ihn in einer Taverne mit vergifteten Wein betäuben. Als er aufwacht, befindet er sich im Bett mit der toten Tochter des Wirtes. Lucio wird verdächtigt das Mädchen betrunken ermordet zu haben, und sucht Hilfe bei den Helden, um seine Unschuld zu beweisen. Der Mord geht auf einen Streuner namens **Juren** zurück, der alles arrangiert hat und sich nun eine Weile im Schlund versteckt.

DIE SKORPIONBANDE

Oberhaupt: Der Skorpion

Größe: klein

Agenda: Bekämpfung der Hand Borons, Erwerb von Reichtum
Der **Skorpion**, ein weibliches, ehemaliges Mitglied der Hand Borons, hat im Laufe der letzten Jahre Diebe, Erpresser und Schlägetots um sich geschart. Die dabei entstandene Verbrecherbande ist die einflussreichste der Stadt geworden und trotz vieler Versuche der Garden und auch der Hand konnte der Skorpion bislang jedes Mal entkommen.

Gegenspieler: Garden, Stadtwache, Hand Borons

Methoden: Attentate, Entführungen, Gift, Verbrechen

Mögliches Szenario:

Der junge Grandensohn *Marvallo Kugres* wurde von der Skorpionbande entführt, um den Familienrat zu erpressen. Während die übrigen Kugres dem Skorpion möglicherweise das Geld (2.000 Dublonen) geben will, ist *Violanda Kugres* dazu nicht bereit. Sie wirbt die Helden an, um *Marvallo* zu finden und der Bande den

Gar auszumachen. Die Bande verbirgt den Jüngling im Keller eines Bordells in den Brabaker Baracken. Zwar mag es den Helden gelingen, die Schläger des Skorpions zu stellen, der Schurke jedoch entkommt (Geheimgang, Magie, Täuschung etc.)

FATAS SEİTEN

◆ *Shantalla Karinors* Konkurrenz nimmt in den nächsten Jahren zu. *Emilia Bonareth* und ihre Verbündete *Ximena* sind jünger als sie und lassen es sie merken. Zusammen mit *Carvaia*, die für sie Freundin, Schwester und Verbündete zugleich ist, wird sie einen regelrechten Krieg der Intrigen gegen sie führen.

◆ Durch die Unterstützung *Oderins* wird es *Rhonda* in den nächsten Jahren gelingen ihre Ansprüche durchzusetzen. Sie wird zur Fürstin *Traheliens* ernannt und es droht ein Krieg zwischen ihr und ihrer Schwester *Ela*.

◆ *Rezzan* wird versuchen seine Macht zu konsolidieren und sich aus dem größten Ärger raushalten. Er wird einer der größten Gegenspieler *Oderins* und *Goldos* werden.

STURM DER FREIHEIT

VON ALEX SPOHR MIT DANK AN MIRIAM COPELLY

Stichworte zum Abenteuer: Dschungelreise nach H'Rabaaal, Aufstand der Sklaven, Freiheitskampf gegen die Familie Charazzar

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis erfahren

Ort und Zeit: Brabak, H'Rabaaal

Was dem Geweihten jedoch nicht bewusst war: In H'Rabaaal herrscht seit langer Zeit die Familie Charazzar mit eiserner Hand und lässt dort, trotz des königlich-brabakischen Verbotes, Sklaven auf den Plantagen arbeiten.

WAS BISHER GESCHAH ...

Während den Unruhen im *Jahr des Feuers* entstand in *Almada* eine häretische Gruppe von *Tsa-Geweihten*, die der Philosophie der *Bilderstürmer* nahestand (**WdG 106**). Unter ihnen war auch der junge *Eliado Gerricone*, der Sohn eines einfachen Malers und Bildhauers. Die Gruppe versuchte die alte Ordnung zu zerschlagen und eine neue herzustellen, ganz im Sinne ihrer radikalen Glaubensvorstellungen.

Die Lage der Häretiker verschlechterte sich jedoch, als nach den Unruhen des Jahres des Feuers die Machthaber *Almadas* wieder Ordnung einkehren ließen. Die Mitglieder der Sekte wurden von der Inquisition verfolgt und wurden gefasst oder flohen. Zu jenen die entkamen gehörte auch der junge *Eliado*.

Er reiste nach *Brabak*, wo er sich sicher vor Verfolgung fühlte, und gab sich als verarmter Adliger namens *Eliado della Monte* aus. Dort begann er sich neuen Erkenntnissen seines Glaubens zu zuwenden und wollte mehr über den Zusammenhang zwischen der menschlichen und der echsischen Verehrungsform seiner Göttin *Tsa* herausfinden. So beschloss er nach *H'Rabaaal* zu reisen, wo er am ehesten eine Antwort finden würde. Denn dort, so hieß es, lebten viele *Achaz*, die den alten Bräuchen ihres Volkes folgten.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖPPTEN

Die Helden werden von *Eliado* in *Brabak* angeworben, um ihn auf seiner Reise nach *H'Rabaaal* zu begleiten, denn der Weg durch den Dschungel ist nicht ungefährlich. Nachdem sie gemeinsam die Gefahren des Regenwaldes überwunden haben, erleben sie in *H'Rabaaal* das bittere Joch der Sklaven. Gerade der Geweihte empfindet deren Schicksal als grausam und die Sklaverei steht im Widerspruch zu den Lehren, denen er anhängt. *Eliado* versucht gemeinsam mit den Helden die Familie *Charazzar* zu stürzen und stachelt die Sklaven zu einem Aufstand an.

Die Unruhen bringen auch *Essirta*, das derzeitige Oberhaupt der Familie *Charazzar*, in Bedrängnis. Da er offenbar nicht Herr der Lage wird, beschließt der alte *Azzaph*, Vorgänger *Essirtas* und einstiger König der Stadt, selbst die Ordnung wiederherzustellen und geht dabei besonders kaltblütig vor.

WARUM SIND DIE HELDEN IN BRABAK?

Warum die Helden in *Brabak* weilen, wissen Sie als Meister am besten. Das Abenteuer muss übrigens nicht in *Brabak* starten. Sie können auch fast jeden anderen Ort wählen.

Es folgen nun einige beispielhafte Aufhänger:

ABENTEUER

- ◆ Kriegsvolk, wie Söldner oder Schwertgesellen mögen vom ihrem letzten Auftrag hier angeschwemmt worden sein.
- ◆ Magier und andere Zauberer interessieren sich für die Akademie der Stadt oder seltene südländische Rohstoffe. Zudem gibt es in Brabak eine Niederlassung des Bundes des Roten Salamanders.
- ◆ Vielleicht sind die Helden aber auch Südländer oder Freunde Eliados, was ihren Aufenthalt in Brabak umso wahrscheinlicher macht.

DIE ANWERBUNG IN BRABAK

Die Helden werden in Brabak direkt von Eliado angesprochen oder suchen nach einem Auftrag. Er sucht Begleiter, die ihn durch den Dschungel führen können, also Glücksritter wie die Helden. Der Geweihte kann einen Silbertaler pro Tag und Person anbieten. Verhandlungen mittels *Überreden*-Proben führen dazu, dass jeder TaP* einen zusätzlichen Heller pro Tag einbringt.

MEISTERPERSONEN UND STERNCHEN

Nachfolgend finden Sie hinter Personen, deren weiteres Schicksal nicht mehr offiziell verfolgt wird, ein Sternchen (*). Diese Meisterfiguren können sowohl während des Abenteuers sterben, als auch von ihrer heimischen Runde weitergeführt werden.

DIE REISEGRUPPE

Eliado reist nur mit einer kleinen Gruppe Richtung H'Rabaa. Außer ihm und den Helden wird nur die kemische Schreiberin *Ankhsa* (25, schwarze lange Haare, ängstlich und tapsig) die Reisegesellschaft begleiten, ebenso wie der erfahrene Dschungelkundige *Hey-Mo** (40, Utulu, spricht fließend ein halbes Dutzend Waldmenschendialekte) und vier weitere Diener und Gepäckträger*. Eliado lässt zwei Esel mit allen notwendigen Gerätschaften, Proviant und Ausrüstung beladen. Sollten die Helden besondere Gegenstände mit sich nehmen wollen, müssen sie diese selbst organisieren.

DIE ROUTE

Die Reise durch den Dschungel ist keinesfalls ungefährlich (konsultieren Sie dafür auch die Anmerkungen in *Meridiana 15ff.*). Der genaue Weg, den die Helden wählen, bleibt ihnen überlassen. Grundlegend braucht man mindestens 12 Tage, wenn der Weg Brabak-Sylphur-H'Rabaa eingehalten wird. Dies ist aber nur der Zeitraum, der von den günstigsten Bedingungen ausgeht.

DURCH DEN DSCHUNDEL

Nachfolgend finden Sie eine Handvoll Gefahren, auf welche die Helden während ihrer Dschungelreise stoßen können.

- ◆ Vor der Reisegruppe tut sich eine tiefe (50 Schritt) und breite (20 Schritt) Schlucht auf, die nur über eine wackelige Hängebrücke überwunden werden kann (ein Umgehen kostet mindestens zwei zusätzliche Tage). Leider wurde die Brücke von Waldmenschen

absichtlich beschädigt, sodass sie bei einer größeren Belastung droht, in die Tiefe zu stürzen. Sobald ein Gewicht von 60 Stein und mehr die Mitte der Brücke belastet, reißt die Brücke innerhalb von 4 KR von der Seite der Helden aus ab. Die Abenteurer können sich an der Brücke festhalten, erleiden durch den Aufprall an der Wand 1W6+2 SP und müssen mit einer *Klettern*-Probe-3 nach oben gelangen. Bei einem Scheitern stürzt der Held auf einen 1W6+1 Schritt tieferen Vorsprung. Berücksichtigen Sie hierbei die Sturzschadenregel (*WdS 144*).

- ◆ Bei einer Flussüberquerung kommen den Helden 1W6+2 Alligatoren gefährlich nahe. Die Tiere greifen die unachtsamen Abenteurer an, und fliehen, sobald sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Sobald zwei Alligatoren geflohen sind, zieht sich auch der Rest zurück.

Alligator

Schwanz: INI 8+W6 AT 12* PA 5 TP 1W+2 DK N

Biss: INI 8+W6 AT 12* PA 5 TP 2W DK H

LeP 45 AuP 35 WS 8 RS 4 MR 4 GS 6/7

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen, Niederwerfen (10)

*) Der Alligator hat zwei AT pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

- ◆ Die Helden stoßen auf eine Jagdgruppe von 1W6+4 Waldmenschen. Bei 1-3 gehören sie dem Stamm der *Napewanha*, bei 4-6 den *Keke-Wanaq* (siehe *Meridiana 155/157*). Sie sind gegenüber den Helden misstrauisch, aber nicht auf Ärger aus. Zunächst verbergen sie sich vor der Gruppe und können nur mittels einer *Sinnenschärfen*-Probe +7 entdeckt werden. Sind sie in der Überzahl, treten sie der Heldengruppe einige Zeit später gegenüber und machen ihnen klar, dass sie in ihre Jagdgründe eingedrungen sind. Allerdings lassen sie sich durch Geschenke friedlich stimmen (*Überreden*- oder *Etikette*-Probe +3).

- ◆ Die Gruppe findet die Fußabdrücke eines Riesenaffen und bemerkt, dass dieser ganz in der Nähe sich über Bananenstauden her macht. Ob es zu einer Konfrontation mit dem Affen kommt, hängt von dem Verhalten der Helden ab. Das Tier ist eher neugierig und wird versuchen die Menschen zu ‚untersuchen‘, bei Gefahr aber auch angreifen. Der Affe interessiert sich besonders für rothaarige Frauen und wird sie gegebenenfalls versuchen zu entführen, falls sich eine in der Gruppe befindet. Mittels einer *Tierkunde*-Probe +6 kennt ein Held das richtige Verhalten, um den Riesenaffen zu beruhigen (ruhig bleiben, keine hastigen Bewegungen, Banane als Geschenk).

Riesenaffe

Prankenhiel: INI 8+W6 AT 10 PA 7 TP 3W6 DK N

LeP 52 AuP 20 WS 9 RS 2 MR 0/5 GS 7

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen (4), großer Gegner, Raserei (3, bei 16 bis 20 auf 1W20)

ANKUNFT IN H'RABAAL

H'Rabaal für den eiligen Leser

Einwohner: 1.200 (10% Waldmenschen, 5% Achaz), dazu noch 1.000 Achaz und 200 Ziliten in den Sümpfen der Umgebung

Wappen: schwarze Panzerkröte auf grün

Herrschaft/Politik: Familie Charazzar unter Prinz Essirta

Garnison: 20 Stadtgardisten, 10 Königlich Brabaker Hellebardiere, 30 Achaz-Tempelwachen, unterschiedliche Zahl an Söldnern und Glücksrittern

Tempel: Chr'Ssir'Ssr, Hesinde, H'Szint Kha, Tsa/Zsahh, weitere Tempel im Tempelbezirk

Besonderheiten: großer Tempelbezirk vom Dschungel überlagert, Häuser teilweise aus den Panzern großer Schildkröten erbaut.

Stimmung in der Stadt: Fremden gegenüber abweisend, alles ist von der Herrschaft der Charazzar geprägt, Verhältnis von Achaz und Menschen ist in den letzten Jahren immer spannender geworden.

Was die H'Rabaaler über ihre Stadt denken: Hier lebt die Vergangenheit und verbindet sich mit der Gegenwart. H'Rabaal hat eine große Zukunft vor sich.

Nach vielen Tagen im Dschungel findet die Gruppe die ersten Spuren H'Rabaals. Zunächst sind es einige echsische Ruinen und halbverfallene Sakralbauten, danach die ersten Plantagen und schlussendlich die echtem Gebäude aus Stein.

SZENEEN DES ALLTAGS

Während Eliado und die Helden sich einen Überblick über H'Rabaal verschaffen und sich auf die Spuren der Tsa-Verehrung machen, können Sie die Stadt und den Alltag mit folgenden Szenen ausgestalten:

◆ Ein einzelner Achaz schlendert mit einigen aufgespießten Fischen an ihnen vorbei und fragt sie in gut verständlichem Garethi, ob sie ihm einen Speisefisch abkaufen wollen. Kaufen die Helden einen Fisch und benehmen sich gegenüber dem Achaz freundlich, kann dies später bei *Ksisfiz* einen Bonus bei *Gesellschaftlichen Talenten* bedeuten.

◆ An einer Taverne wird ein Steckbrief aufgehängt. Gesucht wird der aufrührerische Waldmensch *He-Sche (Meridiana 190)*. Zu seiner Ergreifung sind 50 Dublonen Belohnung ausgesetzt. Hintergrund: Vor einigen Monaten hat der Waldmensch das Reich der Eidechse ausgerufen und viele Sklaven befreit. Auch die Charazzar haben so manchen Sklaven verloren, der He-Sches Verheißung folgt (siehe **AB 150** und **152**).

◆ Alanfanische Söldner vom Schwarzen Bund des Kors sind in der Stadt eingetroffen (1W6+3). Sie sollen im Auftrag des alanfanischen Sklavenhändlers Don *Melino Murenas* neue Waren einkaufen.

DIE UNTERREDUNG MIT KSIKFIZ

Früher oder später wird Eliado *Ksisfiz (Meridiana 189)* aufsuchen. Der Achaz-Kristallomant ist in der Stadt der mächtigste Sprecher der Achaz. *Ksisfiz* stimmt einem Treffen zu und empfängt die Menschen in seinem Zuhause im Viertel der Echsenmenschen. Jedoch zeigt sich relativ schnell, dass der Achaz an Eliado kein sonderlich großes Interesse hat und das Gespräch schnell beendet wird.

EINLADUNG DES KÖNIGS

Die Ankunft Eliados und der Helden bleibt auch den Charazzar nicht verborgen. Essirta schickt Darion aus, um die Fremden zu finden und ihnen eine Einladung zu schicken. Diese wird ihnen über die Haushofmeisterin Essirtas, *Demola Corvinus** (23, sehr bleich, macht einen ungesunden Eindruck) überbracht werden. Sie erhalten eine Audienz in der Königspyramide der Familie und sollen sich Essirta vorstellen. Helden mit dem Talent *Etikette* wissen, dass es eine Beleidigung wäre, wenn sie nicht erscheinen würden. In der Pyramide empfängt sie Essirta wie Könige, geht dann aber sehr schnell zu einem Bankett über, bei welchem die Helden und Eliado Ehrengäste sind.

◆ Essirta selbst wird sich als neugieriger und staatsmännischer Herrscher geben, der sowohl Traditionen achtet, als auch Interesse für Neues aufbringt. Im Grunde spielt er dies den Helden aber nur vor (was sie mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +6 erahnen können).

◆ *Darion* und *Sandro** sind typische Vertreter ihrer Familie, geheimniskrämerisch, unfreundlich und Befürworter der Sklaverei. Sie reden mit den Helden, machen aber klar, dass diese Stadt einer eigenen Ordnung folgt und die Macht in ihren Händen liegt. Wo Darion aber nur Verachtung für die Helden übrig hat, will Sandro ihnen imponieren und wird sie am späten Abend zu seiner Plantage einladen.

◆ *Azzaph* wird sich ebenfalls den Helden zeigen. Er wird von vier Waldmenschenklaven auf einem Thron hereingetragen. Er ist launisch und böse, gerade gegenüber Eliado. Selbst von seinen Verwandten lässt er sich nichts sagen.

◆ *Valaria*, Darions hübsche Frau, hingegen ist eher zurückhaltend, stellt aber interessierte Fragen und scheint von den Helden fasziniert zu sein. Als einzige außer Essirta scheint sie der Gruppe und Eliado wohlgesonnen zu sein.

DAS LEID DER SKLAVEN

Richten Sie es so ein, dass Eliado und die Helden auf Sandros Plantage eingeladen werden. Dort sehen sie deutlich das Leid der Sklaven. Die gefangengehaltenen Napewanha und Keke-Wanaq arbeiten zusammen mit Nordländern, die aus Al'Anfa gekauft wurden.

Eliado ist davon so entsetzt, dass er, sobald er Gelegenheit dazu hat, mit den Helden sprechen wird. Er kann seiner Ansicht nach diesen Zustand nicht dulden, da die Sklaverei gegen alle Prinzipien seiner Göttin verstoßen würde. In seinem Glauben ist die Sklaverei ein Verbrechen gegenüber Tsa und so bittet er die Helden, ihm dabei zu helfen, die Befreiung zu planen und auszuführen.

ṚSA UND GEWALT

Als Tsa-Geweihter verabscheut Eliado Gewalt, doch er ist auch kein Narr und ein Realist. Er weiß, dass es notwendig sein wird, die Wachen zu überwältigen. Er billigt dieses Mittel, möchte aber, dass jeder so wenig Gewalt wie möglich anwendet. Wachen sollen nicht getötet, sondern gefangen werden.

DER AUFSTAND

Eliado wird die Helden darum bitten, ihn im Kampf gegen die Charazzar zu unterstützen. Sein erstes Ziel ist dabei die Befreiung der Sklaven auf Sandros Plantage. Dort befinden sich nur vier Wächter, die über insgesamt 15 Plantagenarbeiter unterschiedlichster Herkunft wachen. Sandro befindet sich ebenfalls, gemeinsam mit einem halben Dutzend weiterer Sklaven auf seiner Hazienda. Eliado wird es sich nicht nehmen lassen, mit den Sklaven zu sprechen. Er wird sie von dem Gelingen des Aufstandes überzeugen können und sie werden mit ihm und den Helden zusammenarbeiten.

IM NAMEN ṚSAS

Die Befreiung der Sklaven auf der Plantage war aber nur der erste Schritt Eliados. Er will das Leid aller Sklaven in der Stadt beenden. Mit Hilfe der Helden und den bereits befreiten Sklaven wird er versuchen auch die restlichen Plantagen zu befreien und auch gegen die Machthaber in der Stadt vorzugehen. Der zeitliche Rahmen für diese Aktionen ist nicht streng vorgegeben, bis Ende 1035 BF sollte der Aufstand aber ein Ende finden.

Was nun genau geschieht hängt sehr von den Aktionen der Helden ab. Sie finden nun einige Vorschläge und wichtige Informationen um den Aufstand von H'Rabaaal umzusetzen:

- ◆ Eliado und die Sklaven werden es gegen die geballte Macht der Charazzar (noch) nicht aufnehmen können. So besteht der Plan zunächst darin, weitere Plantagen zu befreien und Waffen einzusammeln. Es existieren 15 Plantagen in der Größenordnung von Sandros Besitz. Zudem werden will der Geweihte den Charazzar kleine Nadelstiche versetzen und z.B. ein Familienmitglied entführen.
- ◆ Allerdings weiß Eliado auch, dass er Verbündete braucht und wird die Helden aussenden, um Kontakte zu potenziellen Freunden zu stricken. Darunter fällt die Bevölkerung H'Rabaaals, aber auch die Achaz (als verräterische Verbündete), die Brabaker Hellebardiere und Valaria Geraucis.
- ◆ Ein wichtiges Thema sind auch die Eidechsenkrieger des Waldmenschen He-Sche. Er wird als Heilsbringer betrachtet und die Sklaven schlagen vor, ihm eine Botschaft zu senden. Eliado hat nichts dagegen und schickt Botschafter weg, die He-Sche benachrichtigen sollen.
- ◆ Schlussendlich will der Tsa-Geweihte die Pyramiden und Paläste der Herrscher erstürmen und die Familie Charazzar für immer vertreiben.

DIE MÄCHTEGRUPPEN

Sie finde hier nun eine Zusammenfassung der wichtigsten Mächtegruppen der Stadt, sowie ihre Ziele und Ressourcen.

DIE FAMILIE CHARAZZAR

Die Charazzar sehen sich noch immer als die Herrscher der Stadt an, allen voran Essirta.

Verhalten: Essirta und Darion werden versuchen hart gegen die Aufständischen vorzugehen. Sollte sich wegen ihrer Unterzahl auf einer der Plantagen eine Niederlage einstellen, so werden sich die Charazzar in der Stadt und in ihren Palästen verschanzen.

Ressourcen: 20 Stadtgardisten (mittlere bis geringe Moral), 10 Söldner (dienen als Palastwachen, mittlere Moral), etwa 20 Familienmitglieder, viel Gold, Plantagen, etwa 50% aller Sklaven.

DIE BRABAKER

Die Lanze der Königlich Brabaker Hellebardiere wurde von König Mizirion nach H'Rabaaal geschickt, um ein Auge auf die Familie Charazzar zu haben. Unter ihrem Weibel *Lafonzu du Valla* (42, dicklich, aber stark, nicht sonderlich intelligent und goldgierig) hat sich eine gewisse Gleichgültigkeit und Faulheit breit gemacht.

Verhalten: Halten zunächst zu Essirta, können jedoch unter Umständen davon überzeugt werden, dass die Charazzar gegen den König von Brabak intrigieren (*Überreden* +8 oder *Überzeugen* +4)

Ressourcen: 9 Hellebardiere, 1 Weibel

DIE ACHAZ UND ZILITEN

Verhalten: Die Achaz hören auf den Kristallomantenrat und werden nur aktiv, wenn es ihre Herren befehlen. Sie Ksiszif wird nach den Verhandlungen mit Essirta sich auf die Seite der Charazzar stellen. Die Ziliten versuchen sich aus den Angelegenheiten der Menschen und der Achaz vollkommen herauszuhalten. Auch Ksiszif kann sie nicht dazu bewegen, sich den Charazzar anzuschließen. Wenn allerdings Tempel in Gefahr sind, werden sie versuchen diese zu schützen.

Ressourcen: 30 Achaz-Tempelgardisten, dazu bis zu 50 weitere Achaz-Stammeskrieger und 7 Kristallomanten, etwa 30 bewaffnete Jäger und Fischer der Ziliten

DIE SKLAVEN

Die Sklaven kommen aus vielen verschiedenen Kulturen, die meisten sind aber Waldmenschen.

Verhalten: Sie unterstellen sich der Führung Eliados und der Helden und wollen ihre Freiheit erkämpfen.

Ressourcen: etwa 120 kampfbereite Sklaven auf den verschiedenen Plantagen und in der Stadt (Moral hoch bis gering)

SZENEN DES AUFSTANDES

Nachfolgend finden Sie Szenen, die Sie während der Aufstände benutzen können:

TOD DER VERRÄTERIN

Azzaph ist dahinter gekommen, dass Valaria die Familie verraten hat und sendet zwei Söldner aus, die sie zunächst schänden und dann töten sollen. Die Helden befinden sich ganz in der Nähe von Valarias Residenz in der Stadt und können die Söldner dabei beobachten, wie sie in das Haus Valarias eindringen. Es liegt nun an den Helden, der Unschuldigen zu helfen.

ANGRIFF DER FLUGECHSEN

Sobald die Kämpfe einige Zeit lang gewütet haben, gelingt es Essirta endlich ein Bündnis mit den Achaz zu schließen. Diese greifen einige der aufständischen Sklaven mit Flugechsen an. Eines der Ungetüme hat es auf die Helden abgesehen. Gelenkt wird die Flugechse vom einem Achaz-Krieger, der versucht mit einem Speer die Helden aufzuspießen.

DER ALTE KÖNIG

Azzaph sieht in den Aufständen die Macht seiner Familie bröckeln. Alles was er Jahrzehnte lang aufgebaut hat, zerfällt. Um dies zu verhindern ist der alte König bereit sogar ein Bündnis mit den Mächten der Niederhöllen einzugehen. Er wendet sich an die Erzdämonin Asfaloth, die ihn wieder mit Kraft und Stärke ausstatten soll, damit er den Aufstand selbst niederschlagen kann und wieder die Herrschaft über die Stadt an sich zu reißen.

Er führt seine Königsgarde selbst durch die Stadt und lässt Freund wie Feind erschlagen. Ihm zur Seite stehen zwei Wolfsechsen. Als die Lage ungemütlich wird, zieht er sich in seinen Palast zurück und verbarrikadiert sich. Es ist nun die Aufgabe der Helden (und Eliados), den alten verrückten König zu stellen.



Wolfsechse

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 4/5

Biss: INI 11+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H

LeP 42 **AuP** 120 **MR** 13 **WS** 8 **RS** 5 **GS** 12

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)

Besondere Eigenschaften: KL 4, Nachteil Kälteempfindlichkeit

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Wache, Warte

DIE EIDECHSENKRIEGER

Kurz nachdem die Achaz sich auf die Seite Essirtas gestellt haben und die Lage immer bedrohlicher aussieht, erscheinen die Eidechsenkrieger He-Sches vor der Stadt. Die Achaz wie auch die Sklaven setzen die Kämpfe aus und es bietet sich die Gelegenheit die Überlebenden zu He-Sche zu bringen. Dieser glaubt nicht daran, dass es der richtige Weg ist die Kämpfe fortzusetzen, lädt die Sklaven aber ein als freie Männer und Frauen mit ihm zu ziehen.

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Folgende Ereignisse sollten am Ende des Aufstandes erfüllt sein:

- ◆ Nach den Aufständen wird das Geschlecht der Charazzar weiterhin die Stadt beherrschen. Essirtas Position ist geschwächt, aber mit Hilfe von Ksiszif ist es ihm gelungen, die Herrschaft zu behalten.
- ◆ Die Stadtgarde wird in den nächsten Monaten wieder aufgefüllt. Für den Schutz der Charazzar wird eine Garde aus zwanzig Achaz-Kriegern zur Verfügung gestellt. Dafür wird der Rat der Kristallomanten und Priester zu den Beratern der Charazzar.
- ◆ Mutig durch seinen Erfolg und durch Einflüsterungen seiner Familie nimmt er den Titel eines Königs von H'Rabaal an. Tribute gegenüber Brabak werden komplett eingestellt, was aber die Königsfamilie De Sylphurs erst in einigen Monaten bemerkt.
- ◆ H'Rabaal hat viele seiner Sklaven verloren, wird gegebenenfalls seine Kontakte nach Al'Anfa bemühen und um die Verluste auszugleichen (was aber das Privatvermögen der Charazzars mindern wird).
- ◆ Ksiszif langfristiger Plan, die Macht in der Stadt wieder in die Hände der Achaz zu legen, ist mit den Ereignissen beschleunigt worden. Da er jedoch in langen Zeiträumen plant, begnügt er sich vorerst mit der Rolle des Beraters an Essirtas Seite.
- ◆ He-Sche wird die entlaufenen Sklaven in seinem Reiche der Eidechse aufnehmen. H'Rabaal wird er in den nächsten Jahren als ein wichtiges Ziel seiner Mission ansehen. Für ihn ist H'Rabaal ein heiliger Ort, der für seine Göttin erobert werden muss, jedoch auf friedliche Art. Den Charazzar steht er als Sklavenbefreier feindlich gegenüber, was er von den Achaz halten soll, weiß er noch nicht genau.
- ◆ *Zaraphine Charazzar* ist von den Ereignissen in H'Rabaal alles andere als erfreut. König Mizirion wird sie zu einer Unterredung laden, aber sie kann sich vorerst noch als Familienoberhaupt behaupten. Dennoch wird sie gezwungen sein, sich in Zukunft mit Essirta auseinanderzusetzen.
- ◆ Darion und Valaria Charazzar überleben die Aufstände. Valaria entstammt der Familie Geraucis aus Brabak und wurde an die Charazzar verheiratet, um die Handelsbeziehungen beider Familien zu verbessern. Sie ist mit ihrer Lage unglücklich, hegt Mitleid mit den Sklaven und ist ihrem brutalen Ehemann Darion ausgeliefert. Dafür schwärmt sie heimlich für einen der Helden (oder Eliado) und wird ihnen helfen. Darion hingegen wird mit harter Hand für Ruhe und Ordnung sorgen und das Kommando über die Stadtgarde übernehmen.
- ◆ Falls Eliado noch lebt, wird er sich He-Sche anschließen. Er wird jedoch nicht mehr offiziell aufgegriffen werden und steht zur freien Verfügung jeder Spielrunde.

ABENTEUER

Die Helden haben sich mit dem Bestehen des Abenteurers, egal welchen Ausgang es nahm, eine Belohnung von **250 Abenteurerepunkten** und **drei Spezielle Erfahrungen** auf wichtige und häufig benutzte Talente und /oder Zauber verdient (z.B. *Wildnisleben, Götter und Kulte, Überzeugen*). Ob sie auch materielle Belohnungen erhalten oder erringen konnten, hängt von dem Verlauf des Abenteurers ab.

DRAMATIS PERSONAE

ELIADO GERRICONE ALIAS ELIADO DELLA MONTE†

Erscheinung: Ein großgewachsener junger Mann mit einem hübschen, von einem lichten Bart eingerahmten, Gesicht. Seine Kleidung ist eine einfache, regenbogenfarbene Kutte, ein Ornat der Tsa-Kirche.

Hintergrund: Eliado wuchs in einfachen Verhältnissen auf. Seine Jugend war durch das Chaos des Jahrs des Feuers geprägt und führte ihn in die Hände einer Bilderstürmer-Sekte der Tsa-Kirche. Dort blühte sein Intellekt auf, er begann philosophische Werke zu lesen und sich zu bilden. Aber auch sein Fanatismus wurde durch die Lehren der Sekte verstärkt. Dies änderte sich nach der Auflösung der Sekte und seiner Flucht nach Brabak. Noch immer vom Geist der Freiheit erfüllt, wandte er sich der Erkundung der echsischen Tsa-Verehrung zu, doch nachdem er das Leid der Sklaven erblickt hat, wächst in ihm der Zorn und das Gefühl, den Sklaven helfen zu müssen.

Funktion: Der junge Geweihte ist sowohl der Auftraggeber der Helden, als auch die Identifikationsfigur des Aufstandes.

AZZAPH CHARAZZAR†

Erscheinung: Ein uralter, faltiger Mann mit schlohweißem Haar und einem leicht irren Blick. Gekleidet ist er in die archaische Tracht der Herrscher von H'Rabaal.

Hintergrund: Die weit über Hundertjährige hatte viele Jahrzehnte lang die Macht in H'Rabaal in seinen Händen. Er galt als Tyrann, der unerbittlich gegen seine Gegner vorging. Mit Essirta hat er einen würdigen Nachfolger gefunden, der ihn langsam aus seinem Amt drängte.

Funktion: Azzaph hatte sich schon vor Jahren zur Ruhe gesetzt und überließ Essirta die Macht in der Stadt. Nachdem er jedoch bemerkt, wie seinem Verwandten alles aus dem Ruder läuft und seine Dynastie in Gefahr gerät, entscheidet er sich zu einem gewagten Schritt, um die Macht zu erhalten.



Azzaph Charazzar

Azzaph (durch Asfaloths Macht gestärkter Körper)

Eigenschaften: MU 18 KL 17 IN 13 CH 14 FF 12 GE 15 KO 17 KK 18

Stab: INI 14+1W6 AT 17 PA 18 TP 1W6+6 DK NS

LeP 50 **AuP** 100 **MR** 16 **WS** 16 **RS** 3 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Verjüngung, Chimärenerschaffung

GEGNER

Stadtwachen, Söldner, Sklavenjäger, Hellebardiere

Brabakbengel: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+5 DK N

Säbel: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+3 DK N

Hellebarde: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+5 DK S

Dolch: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H

Raufen: INI 9+W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W+1 DK H

LeP 32 **AuP** 33 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 5

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Sklaven, Waldmenschen, Träger und Stadtbewohner

Keule: INI 10+W6 AT 12 PA 12 TP 1W+2 DK N

Säbel: INI 10+W6 AT 12 PA 12 TP 1W+3 DK N

Dolch: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H

Raufen: INI 9+W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W+1 DK H

LeP 29 **AuP** 31 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

AVENTURISCHE KLEINANZEIGEN

Gelangweilt von den hochmäsigen Kurtisanen der Oberstadt und unsicher, ob die Dirnen im Hafen euch nicht etwas anderes mitgeben als nur eine mäßige Erinnerung? Besucht das Todeshörchen von Don Dorio Bocacilio in der Nähe des Schlunds!

Exotische Sklaven gesucht: Olivgrüne Menschen, Neckermädchen, Keimpelzorks. Don Murenas hat keine Vorurteile und kauft sie alle!

Folgt dem Ruf des Aves! Versauert nicht in Werkstatt, Kemenate oder auf der Scholle. Auf zu neuen Ufern! Swafnirland wartet auf Euch. Segelt mit den Nordleuten ins Abenteuer. Haltet die Augen auf in den Hafenstädten am Meer der Sieben Winde! Die Paradiesvogel wartet auf Euch – immer wieder zwischen Dröl und Olport. Fragt nach Silja Avessa!

Lass Dir kein X für ein U vormachen!

18-15-19-5-14-19-20-15-3-11

Alrik

Model für engasalische Schönheitszauberei gesucht. Zu groß gibt es bei uns nicht!

Saubere Damen und Lustknaben für den Mittelstand mit Geschmack. Das Todeshörchen – jeder Stoß ein kleiner Tod!

DAS KLOSTER DER HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ ZU SELEM

VON MARC JEPPEBEN UND MICHAEL KEIL

„Ich brauche dich – du wirst die Brut nähren ...“

—eine Erscheinung zu einem am nächsten Morgen verstorbenen Insassen, neuzeitlich

„Dieser Ort bringt keine Heilung vom Wahnsinn – dieser Ort ist das Unausprechliche! Hier werden Wahnsinnige geschaffen.“

—aus dem Gespräch Bruder Chriazls mit einem Patienten

KURZBESCHREIBUNG DES KLOSTERS

Von Selem aus drei Stunden szintoaufwärts liegt auf einer Insel inmitten des Schlangenflusses das Hauptkloster des Ordens der Noioniten, in dem sich mehr als zwei Dutzend Geweihte und ein Dutzend Laien um eine sicherlich dreimal so große Zahl Erkrankter kümmern.

GESCHICHTE DES KLOSTERS

In echsischer Zeit: Gegen Ende des Zweiten Drachenkrieges reißt der Szinto eine echsische Kultstätte des V'Sar in die Fluten und die Insel, auf der sich das heutige Kloster erhebt, entsteht.

In den Dunklen Zeiten: Während eines Beschwörungsrituals in den Ruinen der Kultstätte erscheint ein schwärzlicher und klammer Nebel, dessen Berührung Juckreiz verursacht und aus dessen Inneren unheimliche Geräusche dringen – der Nebel verweilt wochenlang an einer Stelle und versinkt dann in den Mauern der Kultstätte.

197 v.BF: Eine Maru-Söldnereinheit verfällt ohne erkennbaren Grund in einen Kampfrausch und richtet in den nördlichen Außenbereichen Selems ein Blutbad an.

281 BF: Die Selemer Magierakademie *Halle der letzten Geheimnisse* wird geschlossen, da dämonische Präsenzen Überhand nehmen.

594 BF: Bei einer Beschwörung *Ishayadins* in Brabak werden zwei komplette Heere wahnsinnig. Die Überlebenden drängen in den Folgejahren in alle Städte des Südens, bis sich die Heilige Noiona ihrer 20 Jahre später annimmt.

617 BF: Gründung des Ordens, um den überlebenden Opfern der Magierkriege eine sichere Zuflucht zu bieten.

625 BF: Errichtung des ersten Noioniten-Klosters in Selem.

665 BF: Die Heilige *Noiona* stirbt.

787 BF: Bruder *Gysorian*, vor seinem Ordensbeitritt selbst Patient, wird Großmeister und ersinnt bizarre Ordensregeln, die Verrückten den Weg in den Orden ebnen – bis heute gelten einige seiner Erlässe. Als er sich im Kloster verschanzt, muss das Gebäude mit Gewalt gestürmt werden.

818 BF: Großmeister *Marawan Bargani* gelingt es einen mehrgehörnten Dämon aus der Domäne des *Amazeroth* zu bannen; er stirbt Jahre später in der Kammer des Wahns.

1008 BF: *Beni Szintau* plündern das Kloster auf der Flucht vor den vorrückenden Al'Anfanern.

1023 BF: Ordensleisterin *Pervinia LaSiam* stirbt, *Josmabith saba Marbod* wird ihre Nachfolgerin.

DIE ARCHITEKTUR DES KLOSTERS

Auf einer ungewöhnlich großen Binneninsel erhebt sich ein mächtiges Gebäude aus dunklem Granit wie eine Festung aus den umliegenden Gärten und Feldern. Der Bau schmiegt sich an die Flanke eines sehr gleichmäßig geformten Felsens, der am Nordrand des länglichen Eilandes steil aufragt, gen Süden hin flacher wird und auf mittlerer Länge der Insel abrupt endet.

AUßERAPLAGEN

Es scheint als würde der Szinto selbst diesen Ort meiden. Anders ist es kaum zu erklären, warum die Insel Bestand hat, wo die trüben Fluten sie mit sich reißen sollte. Es hat sich eine Bastion inmitten des Flusses gebildet, die es den Insassen des Klosters schwer macht die zweieinhalb Rechtmeilen messende Insel zu verlassen. Nur zur Trockenzeit ist es möglich, das Gewässer über eine schlammige Furt zu überqueren. Ansonsten sind die Fluten so tückisch, dass nur wenige Boote die Überquerung wagen, und schon viele Wahnsinnige haben ihren Fluchtversuch mit dem Tode bezahlt.

Der südliche Teil der Insel wird von ausladenden Gemüsegärten und Kräuterbeeten geprägt, die zum Ufer hin in einen sumpfigen Schilfgürtel übergehen. Dort hausen kleine Rotten von Selemferkeln und verschiedene Geflügelarten. Viele der nur leicht Verwirrten arbeiten in den Gärten, um sich hier bis zu ihrer Entlassung auf die Rückkehr ins normale Leben vorzubereiten.

Dieser Arbeitsdienst stellt nicht nur die Ernährung der Bewohner sicher, sondern erwirtschaftet darüber hinaus ein bescheidenes Einkommen: So wurden schon bei der Gründung des Klosters *Lebensbäume* angepflanzt, deren Harz zur Herstellung des alchymistischen *Friedenswassers* benötigt wird. In kleinen Gewächshäusern bauen die Ordensmitglieder auch ein wenig *Ilmenblatt* und andere Dschungelpflanzen an, die bei den Behandlungen eingesetzt werden. Während im sumpfigen Süden Zuckerrohr und Reis gedeihen, wachsen auf den uralten Terrassen im Norden der Insel Brabaker Rohr und Papyrusstauden. Was nicht im Kloster selbst als Nahrung verbraucht oder dazu verwendet wird Dächer auszubessern oder Schriftrollen herzustellen, verkauft man nach Selem oder Malkillahbad. Der Landungssteg liegt im Westen, und es ist ein stetiger Kampf ihn von Sumpfpflanzen zu befreien.

Nachts verliert die Insel jede Ähnlichkeit mit einer beschaulichen, fruchtbaren Plantage. Auf dem bedrückenden, ja verstörenden Ei-

land voll bizarrer Schatten und undefinierbarer Geräusche weisen zwar mannshohe Pechfackeln den Weg zwischen den Gärten, ohne jedoch ein Gefühl von Sicherheit zu schenken. So ist in diesem Szenario das monotone Rauschen des Szinto das einzige, was Bestand hat – alles andere scheint sich ständig neu zu formen und eine Stimme zu finden, wie einem Fiebertraum entsprungen.

DAS GEBÄUDE VON AUßEN

Das Kloster ist aus örtlichen Gesteinsarten erbaut. Wie viele Gebäude Selems aus der Zeit der Esamididen besticht auch das Kloster durch eine klare Linienführung, gepaart mit typisch elemitischen Rundbögen und Säulen. Der Baustil ist nüchtern und distanziert sich deutlich vom verspielten spät-eslamidischen Stil des südlichen Mittelreichs.

Das Fundament der bis zu drei Schritt dicken Mauern besteht aus dem ursprünglichen Felssockel. Die darüber liegenden Etagen wurden mit dem Aushub aus Sockel- und Kellergewölben erbaut. Erst dann wurden die Mauern mit Steinziegeln verkleidet. Je höher man steigt, desto dünner werden die Wände und desto größer die Fenster.

Das vierflügelige Gebäude weist einen großzügigen Innenhof auf, der allerdings stets im Schatten der bis zu 18 Schritt hohen Wände liegt. So suchen die Kranken in dem kargen Hof vergeblich nach Zerstreuung. Lediglich die filigranen Säulen, die die Umlaufgänge begrenzen, sind ein Blickfang.

Das Flachdach umgibt eine niedrige Brüstung mit tulamidischen Rundzinnen. Hier finden sich einige Baldachine, unter denen man leicht den Wahnsinn wenige Etagen tiefer vergessen könnte, gäbe es nicht die permanenten Schreie.

EIN RUNDGANG DURCH DAS GEBÄUDE

Neben dem oberirdischen Teil besitzt das Kloster noch drei unterirdische Geschoße. Während in den unterirdischen Kammern die hoffnungslosen Fälle verwahrt werden, finden sich in den Geschossen darüber die fortschreitenden Stufen der Heilung. Dies ist vor allem an der Größe der Fenster zu erkennen, die von unten nach oben zunimmt.

Durch das große schmucklose Zederntor gelangt man in die große **Eingangshalle**. Alle weiteren Wege, sei es in den Innenhof oder zu den einzelnen Stockwerken sind mit mehreren verrosteten Gittern gesichert, die tief in die weiß getünchten Wände eingelassen wurden. Des Weiteren findet sich hier auch eine **Regenwasserzisterne**, die durch ein komplexes Rohrsystem stets mit frischem Trinkwasser gefüllt ist.

Weiterhin gibt es eine Vielzahl von **Lagerräumen** und kleineren **Werkstätten**, in denen ebenfalls Laien mit nahezu geheilten Insassen zusammen arbeiten. Mit mehreren Türen gesichert, bilden der **Speisesaal** mit **Küche**, **Brunnenhaus** und **Vorratskammer** das Zentrum des Erdgeschoßes. Man kann diesen Bereich komplett abschotten, falls es zu einem Aufstand während des Essens kommt. Allerdings ist es nur leicht Verwirrten gestattet, die Mahlzeiten im Speisesaal einzunehmen.

Eine Treppe führt von der Eingangshalle hinauf in den abgeschoteten Verwaltungsflügel. Dieser ist baulich vom Rest des Klosters getrennt. Zuerst gelangt man in einen **Vorraum**, an den sich eine große **Kapelle des Boron** anschließt. Hier kommt es regelmäßig zu Glaubensdiskussionen zwischen den Noioniten, die ja beiden Kulturen der Boron-Kirche entstammen. Verborgenen hinter samtene Vorhänge gibt es eine **Krypta**, in der die Toten des Klosters für ihre letzte Reise vorbereitet werden.

Im dritten Stock liegt der Großteil der Räumlichkeiten zur Behandlung der Erkrankten. Eine weitere Treppe, die sogenannte **Irrentreppe**, die im Innenhof beginnt, komplett mit Gittern verkleidet ist und in der Krankenabteilung endet, ermöglicht es die Patienten problemlos hierher zu bringen.

Hier finden sich hinter der **Wachkammer** kleinere **Behandlungszimmer**, **Laboratorien** wie auch zwei **Räume** für **karmale** und **magische Exorzismen** mit dazugehörigen Spezialbibliotheken und Lagern für Apparaturen. Auch die große **Bibliothek** mit angehängtem **Scriptorium** findet dort ihren Platz. Es heißt die Bibliothek beherberge sogar noch Werke aus der untergegangenen Selemir Magierakademie. Die meisten Schriften darin beschäftigen sich aber mit der Boron-Kirche. Hier lagern die unzähligen Patientenakten, die sich im Laufe der Jahrhunderte angesammelt haben und nur selten geordnet wurden.

Die oberste Etage wird von den Noioniten bewohnt, wobei Geweihte spärlich eingerichtete Einzelzimmer bewohnen und sich die Laien zu zweit einen Raum teilen müssen. Den größten **Wohnbereich** besitzt die Großmeisterin, der als einziger der Luxus zweier Fenster vergönnt ist, die einen Blick auf den Hof und die Gärten zu Füßen des Klosters gewähren.

Die übrigen Flügel beherbergen die etwa sechzig **Zellen** der leichteren und mittelschweren Fälle, in den Ecken liegen jeweils **Wachräume**. Letztere sind regelrechte Gitterkäfige, die die einzelnen Flügel voneinander trennen und die Treppen mit einschließen. In den Waffenschränken dieser Räume gibt es auch Armbrüste und Stangenwaffen, sollte es einmal zu einem Aufstand kommen.

In den restlichen Flügeln gibt es jeweils 20 Zellen für die Insassen. Je nach Krankheitsgrad werden die Patienten auf die verschiedenen Stockwerke verteilt. Deutlich sichtbarstes Zeichen sind die Fenster der Zellen: im ersten Stock nur handbreite Öffnungen, die weiter oben zu normalen Fenstern werden. Hier leben die Kranken, bei denen noch die Hoffnung besteht sie durch Kräuterkuren oder anderen Behandlungsmethoden wieder heilen zu können.

TIEF UNTER DER ERDE

Der überwiegende Teil der Insassen wird jedoch wohl nie wieder den Himmel zu sehen bekommen und vegetiert in den Tiefen des dreistöckigen Untergeschosses vor sich hin. Hier befinden sich weitere 40 **Zellen** für die schweren Fälle und einige ‚exotische‘ Behandlungsräume (wie etwa die **Eiskammer**, die von einem Eisdübel stetig kalt gehalten wird). Die übrigen Räume, in denen frühere Großmeister ihre Theorien nachgingen, sind mit Geräten vollgestellt. Was auffällt, ist die Tatsache, dass es hier unten regelmäßig zu Geistererscheinungen kommt.

ΠΕΡΣΟΠΕΠ

ΙΟΣΜΑΒΙΘ ΣΑΒΑ ΜΑΡΒΟΔ

Josmabith saba Marbod (*981 BF) ist eine meisterliche Seelenheilkundlerin und die fünfte Großmeisterin der Noioniten, so wie es ihre Vorgängerin auf dem Sterbebett bestimmte. Die Stellung der gertenschlanken Tulamidin ruht auf tönernen Füßen, da sie selbst dem Wahnsinn nahe ist. In ihrer Brust streiten drei Seelen um die Vorherrschaft: die zaghafte und oft abwesende *Josmabith*, die den Puniner Zweig begünstigt, die den Al'Anfanern nahe stehende und skrupellos vorgehende *Shomata Naderos* sowie die visionäre und die Neutralität des Ordens predigende *Relyta Nudred*.

BRUDER CHRIAZZL

Bruder *Chriazzl* (*974 BF) ist ein aufgeschlossener Achaz. Er gilt als weltoffen und pflegt gute Kontakte zu den Achaz im Seleger Umland. Sein ausgeprägtes Interesse an der Fremdartigkeit der Menschen trieb ihn aus den Echsensümpfen nach Selem, wo er in den Noioniten ein geeignetes Mittel für seine Forschung am menschlichen Geist fand.

XELIANDER VON CHETOBA

Der stets lächelnde *Xeliander* (*975 BF) ist ein profunder Kenner der Geistheilung und versucht den Kranken wieder das Lachen beizubringen.

GROßKÖNIG UND GESICHTSLOSER

So lange sich die Geweihten des Klosters erinnern, lebt im tiefsten Keller ein Gefangener, der stets von einem *Gesichtslosen* des Königs bewacht wird. Dieser wird alle 12 Jahre ausgetauscht und verlässt das Kloster selten bei geistiger Gesundheit. Von dem anderen Gefangenen erzählt man sich, dass es sich um den Vorgänger von Großkönig *Ghulshev von Selem* handelt.

Es ist sehr schwer, die beiden zu Gesicht zu bekommen, da sie ihre Zelle nicht verlassen dürfen. Doch gerade Bruder Chriazzl und die Ordensgroßmeisterin gewähren von Zeit zu Zeit Altertumsforschern Zugang zu den beiden.

◆ **Der Gesichtlose:** Bei der derzeitigen Wache handelt es sich um einen kräftigen Mann (Ende 20, wirkt ein Dutzend Jahre älter, bleiche Haut, fast alle Haare sind ausgefallen, die Rüstung wird nur selten getragen), der nunmehr seit vier Jahren hier einsitzt und mittlerweile verzweifelt versucht, seinen Verstand zu bewahren. An seinem Hals befinden sich mehrere faulende Wundstellen.

◆ **Der Großkönig:** Bei dem angeblichen Großkönig (uralt, lange weiße Haare, zu Klauen verwachsene Finger- und Fußnägel) handelt es sich offenkundig um einen hochgradig Verrückten. Ständig

lallt er, starrt mit wirrem Blick um sich oder gibt wirre Prophezeiungen von sich. Häufig erzählt er Geschichten, in der alle Zeitebenen durcheinander gewirbelt werden.

DER WAHNSINN IN PERSONA

Stellvertretend für viele mehr oder weniger Irre sind hier einige exemplarisch beschrieben. Bemühen Sie sich beim Darstellen von Insassen, diese nicht der Lächerlichkeit preiszugeben und versuchen Sie öfters den tragischen Aspekt dieser Gestalten zu berücksichtigen. Bei der Interaktion dürfen sich überschwängliche Gefühle, im Positiven wie im Negativen, gerne schlagartig abwechseln – bis sich die Helden fragen, ob sie selbst nicht manchen dieser Geschöpfe ähnlicher sind als sie es sich eingestehen wollen.

◆ **Der Halbfelf:** Seit Jahrzehnten bewohnt ein zungen- und zahnloser Halbfelf das Kloster, der dennoch in der Lage zu sein scheint, schreckliche, zweistimmige Disharmonien zu Ehren *Sz'Yss'Ssars* zu singen.

◆ **Die Tänzerin:** Kaum Glanz ist der alten Sharisad geblieben, nachdem sie einer jungen Konkurrentin auflauerte und dieser bei lebendigem Leib die Haut vom Gesicht schnitt, um sich diese selbst aufs Antlitz zu nähen. Seither bemalt sie die Zellenwände mit unzähligen schrecklich schönen Fratzen.

◆ **Der Baumeister:** Tempel hatte der Albernier früher entworfen, ehe er über Nacht damit begann, unmögliche Gebäude zu zeichnen, deren Bau keinem Dschinn gelingen könnte. Seither schlendert er, vertieft in Selbstgespräche, durch die Gänge, um dort „sich selbst erreichende Treppen in die Tiefe“ zu graben.

◆ **Die Alchimistin:** Angetrieben durch unbändigen Forscherdrang gelang es der Boron-Geweihten, ein Pulver zu entwickeln, das den Geist beeinflussen konnte. Bei dem Versuch, einen Irren damit zu heilen, verabreichte sie sich selbst versehentlich eine Überdosis und zerstörte ihren eigenen Verstand.

◆ **Der Pfleger:** Der ehemalige Noionit pflegte seine Mutter im Kloster bis zu ihrem selbst gewählten Tod. Nach dieser Zeit erkannte er die Erlösung, die im Tode liegt, und beförderte nicht wenige Insassen willentlich in Borons Hallen, ehe er selbst eingesperrt werden konnte.

◆ **Der Handwerker:** Früher hatte der Koscher mechanische Puppen gefertigt, entwickelte aber aus verschämter Liebe eine Obsession für junge, mittellose Mädchen, die er ebenso kontrollieren musste wie sein Spielzeug.



Xeliander von Chetoba

MYSTERIA ET ARCANIA

DIE KAMMER DES WAHNS

Unterhalb des letzten Untergeschosses liegt eine einzelne größere Zelle, die nur *Die Kammer* genannt wird. Von all den Geisteskranken, die nach Selem gesandt werden, landen dort die, bei denen keinerlei Hoffnung auf Heilung besteht. Diese armen Seelen überlässt man seit jeher ihrem Schicksal. Die Wände sind mit den unleserlichen Lettern von unzähligen Gefangenen übersät, die oftmals nur mithilfe der blutigen Finger in das feuchte Mauerwerk eingekratzt wurden. Undeutlich heben sich hinter dem Gestammel der Jahrhunderte die Überreste echsischer Glyphen ab. Die meisten Insassen verlassen diese Kammer innerhalb eines Götterlaufs als Leiche, mit angstverzerrtem Gesicht. Nur zwei Ausnahmen sind bekannt, die erst später starben oder die Kammer auf wundersame Weise verlassen konnten. Vom ehemaligen Großmeister Marawan heißt es, er habe dort die letzten vier Jahre seines Lebens verbracht, ehe auch er sich der Kammer geschlagen gab. Bereits vor Jahrhunderten soll es einem Magier gelungen sein, die Kammer lebendig zu verlassen. Mit welchen Mächten er sich jedoch verbündet haben muss, entzieht sich dem Wissen des Ordens. Bis heute ist es dem Orden nicht gelungen, die Geheimnisse der Kammer zu entschlüsseln. Aus den vielen Schriftzeichen wäre es einem verständigen Magier möglich den Wahren Namen von Thar'Nha'Lhaoth, einem viergehörnten Dämon aus der Domäne des Amazeroth mit den Beinamen Lähmende Erkenntnis und Das-Flüstern-in-den-Schatten und zu rekonstruieren, die dort von einem brabakischen Magier vor Jahrhunderten hinterlassen wurde.

DIE INSEL

Bereits vor drei Jahrtausenden war es den Echsen von *Cisk'hr* gelungen, den Verstand ihrer menschliche Sklaven allein durch die Macht eines Artefaktes zu brechen. In alten Innschriften des Chrmk heißt es, dass sie Menschen auf eine längliche Pyramide aus dunklem Stein führten und dort etwas aussetzen, das sie alles vergessen ließ, was menschlich an ihnen war. Selbst die Natur schien diesen Ort des düsteren Hrange V'Sar zu meiden. Die ersten Menschen von Lem riefen die Macht des alten Schlangengeistes an, als den sie den Szinto verehrten (manche behaupten, ein Kophta der Pandjashtra hätte einen Djinn gerufen), um die Stufenpyramide vom Festland zu trennen. Daraufhin umfasste der Schlangenfluss die Insel und hält sie bis heute in seinem unruhigen Griff. Heute erinnert nur noch wenig an die gewaltige Stufenpyramide, die sich einst im Zentrum der Insel erhob. Die Menschen von Lem fanden das Eiland verlassen vor und mieden es bis weit in die Dunklen Zeiten hinein. Bisher hat niemand alle der alten Tunnel und letzten Reste der alten Kultstätte erkundet, die tief unter dem verwitterten Felsen, versunken im Sumpf oder vom Szinto überspült bis heute überdauert haben.

CHRIAZZLS FORSCHUNGEN

Bei Bruder Chriazzl handelt es sich um die wiedergeborene Seele des mächtigen Achaz-Kristallomanten Skar'ssa'Khr aus den Dunklen Zeiten. Der zog den unvergebenden Zorn der V'Sar-Priesterschaft auf sich, weil er an ihrem heiligen Ort ein dämonisches Wesen beschworen hatte und an die Insel band. Skar'ssa'Khr wurde verflucht auf ewig wiedergeboren zu werden. Vor kurzem fand Bruder Chriazzl in alten Schriften Hinweise darauf, dass die Insel aus irgendeinem Grund den Dämonen Thar'Nha'Lhaoth anzieht und er selbst in der Vergangenheit daran Schuld trägt. Seit dem müht Chriazzl sich redlich seine Schadtaten zu sühnen, denn er wünscht sich nichts sehnlicher, als endlich dauerhaft in Borons oder genauer V'Sars Reich einzugehen. Auch wenn er sich nicht sicher ist, ob er den Fluch mittlerweile gebrochen hat, spürt Chriazzl, dass er noch seine Rolle im Kampf gegen den Dämon zu spielen hat.

DAS VERSCHWINDEN DER INSASSEN

Schon seit längerem verschwinden Insassen im Kloster. Es ist sicher, dass diese ihre Zellen nicht verlassen haben – und doch finden sich keine Leichen. Die Lösung findet sich in einer uralten Höhle tief unter dem Kloster: Dort liegen die Reste der verschwundenen Insassen. Aus ihren Körpern wurde ein Becken aus Fleisch und Knochen geformt. Es wurde gefüllt mit Menschenblut, in dem kleine, etwa fingerlange grau-weiße Würmer schwimmen.

Es liegen etliche Skelette herum, und an den Wänden hängen Leichen, deren innere Organe entfernt wurden. Dieser Ort ist die Keimzelle eines Plans der Rache – Rache an der Boron-Kirche. Zählt man die Leichen und Knochen, so kommt man auf mehrere hundert Tote, deren Überreste hier zu sehen sind. Zugang zu dieser Höhle erhält man nur von zwei Orten aus: Eine der Steinbänke des Innenhofs verdeckt den einen Zugang, während sich der andere in einer momentan leer stehenden Zelle befindet.

ABENTEUERAUFHÄNGER

POLITISCHE GEFANGENE

Schon immer dienten die Klöster der Noioniten als Stätten, an denen Adlige, Erben wichtiger Handelshäuser und ähnlich begüterte Personen ihre Konkurrenten unterbringen konnten. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Abgeschobene als Priester oder als Insasse ins Kloster kommt: Erstaunlich viele der Betreuenden sind aus politischen oder finanziellen Erwägungen von Verwandten hierher geschickt worden. Doch auch unter den Patienten finden sich verschiedene wichtige Personen. Diese wurden mit Magie oder Rauschmitteln in die richtige ‚Verfassung‘ gebracht, und dann sorgte ein bestochener Priester dafür, dass dieser Insasse regelmäßig besondere Anwendungen erhielt. Doch nun werden die Helden beauftragt, eine der Insassen zu befreien, einen der Priester davon zu überzeugen, das Kloster zu verlassen, oder gar einen der hier Einsitzenden endgültig zum Schweigen zu bringen. Womöglich können die Helden aber auch einen Ring von Rauschkrauthändlern ausfindig machen, der regelmäßig die stärksten Rauschkräuter ins Kloster schmuggelt – und keines dieser Mittel eignet sich besonders gut zur Seelenheilkunde.

EXORZISMUS

Befindet sich unter den Helden ein Antimagier beziehungsweise ein Seelenheiler, so mag er eines Tages nach Selem eingeladen werden, um herauszufinden, wie gut seine Fähigkeiten sind. Denn in das Kloster wurde ein kleines Mädchen eingeliefert, das offensichtlich besessen ist. Ob dieses Mädchen, das mehrere Menschen getötet haben soll, wirklich von einem Dämon eingenommen wurde oder ein unschuldiges Opfer ist, sein Ihnen überlassen. Allerdings wurde zumindest eine ganze Anzahl wesensverändernder Zauber auf die Kleine angewandt – und sei es nur, um den Eindruck des Wahnsinns vorzutäuschen.

DER ENTFLOHENE IRRE

Die Helden werden angeworben, einen entflohenen Irren wieder einzufangen. Doch schnell wird klar, dass es sich bei diesem um einen alanfanischen Grandensohn handelt, der Opfer einer politischen Intrige wurde – und Beweise für den Handel seines Vaters mit der Warunkei sammelte. Es obliegt den Helden den Entflohenen wieder einzufangen oder sich an seinem Aufklärungsfeldzug zu beteiligen. In letzterem Fall kommt erschwerend hinzu, dass der betreffende Grandensohn vor einigen Jahren Oderin de Metuant bis aufs Blut beleidigte. In den letzten Jahren änderte sich Oderins Stellung ein wenig, wovon der Grandensohn nichts ahnt. Und da er im Kloster mittlerweile wahnsinnig wurde, denkt er, dass der Protector Al'Anfas nur ein Sinnbild für seine Feinde ist, das er vernichten muss.

DAS NEUE KALIFAT

EINE SPIELHILFE ZUM REICH DES KALIFEN, TEIL II

VON TAHIR SHAIKH

Nach der Vorstellung der Getreuen des Kalifen im **Aventurischen Boten** 153 finden Sie in diesem Artikel einige Gegenspieler, die in der nächsten Zeit dem Kalifen Malkillah einige Probleme bereiten werden.

RASCHUL BEDI AL-NOVAD, HOHER MAWDLI ZU KEFT

Agenda: Er glaubt zunehmend von Rastullah auserwählt zu sein, die Geschicke des Kalifats in seine Hände zu nehmen.

Hintergrund: Raschul (*994 BF, 184, schwarze Haare, schwarze Augen, trägt Henriquaterebart und Keffiya, schlanke Gestalt, einnehmendes Wesen) ist der geistige Ziehsohn und Nachfolger des greisen Eremiten Ruhollah Marwan al-Hendj. Er ist für seine fanatische Auslegung der 99 Gesetze bekannt und berüchtigt. In jungen Jahren zog er vom Raschtulswall hinab in die Täler, um Rechtschaffenheit unter die Menschen zu tragen. Seitdem verkündet er seine dogmatischen Auslegung der alten Gesetze, der sich alle Menschen zu unterwerfen haben. Mit seinen mitreißenden Reden versteht es der charismatische Raschul, seine Zuhörer für sich einzunehmen und in ihnen glühende Verehrung auszulösen.

Funktion: Der spirituelle Führer der Nomaden, der von seinem Umfeld manipuliert wird und sich den Verlockungen der Macht hingibt. Er ist der erzkonservative Gegner des Fortschritts, der sich im Intrigenspiel um den Kalifenthron verstrickt, aus dem er dann keinen Ausweg mehr sieht.

Methoden: Bündnisse, Aufwiegeln, Predigten, Mord

Kurzcharakteristik: fanatischer Mawdli und inspirierender Glaubensführer

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 17, FF 12, GE 13, KO 13, KK 14, SO 12; Gut Aussehend, Prophezeien; Arkanophobie 6, Prinzipientreue (Rastullah-Glaube), Speisegebote (Rastullah)

Herausragende Talente: Reiten 10, Menschenkenntnis 12, Überreden (Aufwiegeln) 12 (14), Überzeugen (Predigt) 17 (19), Wildnisleben 12, Geographie (Kalifat) 12 (14), Götter/Kulte (Rastullah) 16 (18), Philosophie 7, Sagen/Legenden 11, Rechtskunde 14, Staatskunst 7,

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadis)

MARISCHA SABA KURCHIDA

Agenda: Den Kalifen stürzen und ihrem Sohn den Weg auf den Thron bereiten.

Hintergrund: Marischa (*989 BF, 176, lange schwarze Haare, funkelnde dunkelbraune Augen, alternde Schönheit) war die erste Frau des Kalifen und wurde von ihm auf Grund ihrer Kinderlosigkeit verstoßen (wobei sie später das Kind eines anderen Mannes empfangen hat). Sie sinnt auf Rache und ist die treibende Kraft hinter Raschul Bedi al-Novads Ambitionen, der nicht ahnt, dass sie ihn nach dem Umsturz beseitigen will. Sie nutzt ihre alten Kontakte in den Palast, um unter den Frauen des Kalifen Neid und Missgunst

zu sähen und Verbündete zu gewinnen. Erst durch ihre Einflüsterungen entsteht in Raschul der Wunsch, den Kalifen zu stürzen.

Funktion: Die rachsüchtige Ehefrau, die alles und jeden manipuliert, um ihre selbstsüchtigen Ziele zu erreichen. Die Drahtzieherin hinter den Kulissen.

Methoden: Bündnisse, Lügen, Aufwiegeln, Manipulation, Mord

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 15, CH 16, FF 12, GE 13, KO 10, KK 11, SO 7; Gut aussehend, Wohlklang; Arachnophobie 7, Rachsücht 9

Herausragende Talente: Tanzen 14, Betören 15, Menschenkenntnis 16, Überreden (Lügen, Aufwiegeln) 15 (17), Brett-/Kartenspiel (Kamelspiel) 11 (13), Geographie (Kalifat) 12 (14), Götter/Kulte (Rastullah) 8 (10), Sagen/Legenden 11, Rechtskunde 14, Staatskunst 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadis)

SULTAN RASTAFAN II. VON CHABABIEN

Agenda: In ihm brennt der Drang das Werk seines Ahnen Tugruk Pascha zu verwirklichen und endlich Neetha einzunehmen.

Hintergrund: Der kampfgeklärte Sultan der Beni Brachtar (*984 BF, 191, dunkelbraune Augen, schwarze Haare, graue Strähnen im Bart, narbenübersäter Körper) gehört zu den berüchtigtsten Würdenträgern des Kalifats. Sein Angriff auf die Stadt Neetha im Jahre 1026 BF haben ihn auch über die Grenzen des Kalifats hinaus bekannt gemacht. Der Kalif hat ihm die Hand seiner Tochter Dschinja versprochen, um sich seiner Treue zu versichern. Nachdem er aber erfährt, dass diese aus Unau geflohen ist, fühlt er sich betrogen.

Funktion: Der wankelmütige Sultan, der aus verletzten Ehrgefühl mit Verrat kokettiert, dabei beide Parteien in Sicherheit wiegt. Er agiert im Hintergrund und versteht es seine Absichten zu verschleiern, ohne sich offen zu einer Seite zu bekennen.

Methoden: Einschüchtern, Erpressung, Entführung, Mord

Kurzcharakteristik: brillanter Krieger, meisterlicher Heerführer und vorbildlicher Stammesultan

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 13, CH 14, FF 12, GE 14, KO 17, KK 16, SO 12; Eisern, Zäher Hund; Prinzipientreue (Rastullah-Glaube), Krankhaftes Ehrgefühl 7

Herausragende Talente: Säbel (Doppelkhunchomer) 17 (19), Reiten 15, Sinnesschärfe 12, Überreden (Einschüchtern) 14, Wildnisleben 11, Götter/Kulte (Rastullah) 9 (11), Kriegskunst 15, Staatskunst 11, Sagen/Legenden 10

Sonderfertigkeiten: Alle gängigen SF für den Kampf mit dem Doppelkhunchomer, dazu Aufmerksamkeit, Festnageln, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 11, Reiterkampf, Kriegerreiterei

GULSHEV BEN SAHIR BEN KASIM

Agenda: Das Kalifat von allen äußeren (sprich nicht-novadischen) Einflüssen befreien, die Bekämpfung des Zwölfgötterglaubens und die Errichtung eines novadischen Großreichs unter der Führung eines strenggläubigen Kalifen.

Hintergrund: Der Sultan der Beni Kasim (*978 BF, schwarze Haare, schwarze Augen, Gesichtsschleier) spielte als junger Mann mit dem Gedanken eine Ausbildung zum Mawdli zu absolvieren. Nach dem Tod seines älteren Bruders im Khôm-Krieg aber nahm er dessen Position als designierter Sultan ein. Nur zwei Jahre später konnte er die Stimmen der Stammesältesten für sich gewinnen und folgte seinem Vater als Stammesultan der Beni Kasim nach. Die fehlende Unterstützung des Kalifen bei der Schlacht im Szintotal hat er Malkillah III. nie verziehen. Zutiefst verbittert, lässt er seither keine Gelegenheit aus, um die Stellung des Kalifen zu untergraben.

Funktion: Der intolerante Gegner des Kalifen, der von glühendem Eifer getrieben zu allen Schandtaten bereit ist und für die Erfüllung seiner Ziele bereitwillig über Leichen geht und sein Leben in die Waagschale wirft. Da er weiß, dass sein Schicksaal besiegelt ist, wenn er mit seinen Plänen scheitert, wird er alles unternehmen, um den Kalifen zu stürzen. Er wähnt sich im Recht und glaubt, dass der Kalif Gott und Volk verraten hat. Im Verlauf des Konflikts wird er zum erklärten Feind des Kalifen und mobilisiert seine Stammesbrüder für den Kampf gegen ihn.

Methoden: Scharmützel, Hetze, Mord, Bestechung

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, durchschnittlicher Stammesultan und Heerführer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 12, IN 13, CH 14, FF 12, GE 14, KO 15, KK 15, SO 11; Eisern, Kampfrausch; Speisegebote, Streitsucht 8, Vorurteile gegen alle Ungläubigen 9

Herausragende Talente: Geographie (Kalifat) 14 (16), Götter/Kulte (Rastullah) 10 (12), Kriegskunst 12, Reiten 14, Staatskunst 13, Menschenkenntnis 8, Schwerter 16, Sinnenschärfe 12, Wildnisleben 15

Sonderfertigkeiten: die üblichen SF zum Kampf mit dem Krummschwert

WEITERE ANTAGONISTEN

◆ **Hasnabah ben Ghaspa:** Hasnabah (*979 BF, 188, schwarze Haare mit grauen Strähnen, graumeliertes Vollbart, fettleibig, begabter Zitterspieler) ist der Gemahl von Marischa. Als einflussreicher Scheich der *Beni Schebt* unterstützt er seine Frau und wiegelt seine Stammesbrüder gegen den Kalifen auf.

◆ **Hasrabal von Gorien:** Der Sultan (und seine Sippe) ist lediglich nominell Untertan des Kalifen. De facto hat er ein unabhängiges Reich gegründet und schert sich nicht um Weisungen aus Unau. In den Konflikt um den Kalifenthron greift er nur am Rande ein, indem er beide Seiten wechselnd mit Waffen und Informationen unterstützt. Letztendlich ist ihm ein schwacher Malkillah lieber, als ein auf Expansion schielender Raschul. Zudem beansprucht die wachsende Spannung mit Aranien seine Aufmerksamkeit (**Erste Sonne 147ff.**).

◆ **Sultan Dolguruk:** Der Schwarzelf wird sich nicht offen in den Konflikt einmischen, versucht aber die Lage zu seinem Vorteil zu

DIE KASIMITEN

Oberhaupt: Sultan Gulshev ben Sahir ben Kasim

Größe: ca. 1.500

Agenda: Die Kasimiten leben als Nomaden in der Khôm-Wüste zwischen dem Wal-el-Khômchra und dem Khoram-Gebirge. Sie sind radikal-orthodoxe Rastullah-Gläubige, die vielerorts Ungläubige bekämpfen. Sie lehnen jeden Einfluss von außen ab und verschmähen sogar Güter, die nicht aus der Khôm kommen, selbst wenn sie von Novadis hergestellt oder gehandelt werden. In ihrem Streben, allem und jedem ihren Glauben aufzuzwingen, isolieren sie sich zunehmend vom Rest der Novadis. In der Gestalt des Raschul Bedi al-Novad glauben sie einen geeigneten Nachfolger für Malkillah III. gefunden zu haben. Die Kasimiten gelten als furchtlose Schwertkämpfer, die keinem Kampf aus dem Weg gehen.

Funktion: Die bekennenden Gegner des Kalifen, die offen gegen seine Herrschaft aufbegehren. Die von Fanatismus geblendete Sekte bildet die Speerspitze im Kampf gegen die Truppen des Kalifen.

Gegenspieler: Alle dem Kalifen loyal ergebene Personen, besonders: der Mautaban und Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim.

DIE MUTALAH

Oberhaupt: Sheik Hassan ibn Sabbah (*954, 192, hager, langer, weißer Vollbart, tief liegende, dunkle Augen, faltiges Gesicht, ruhige Stimme, brillanter Rhetoriker und weiser Philosoph)

Größe: ca. 100

Agenda: Die Mutalah (Die Erleuchteten) ist eine Meuchlergilde, die in einem befestigten Kloster in den Tiefen der des Khoram-Gebirges lebt und über die Jahrhunderte immer wieder in die Geschicke des Kalifats eingegriffen hat. In Zeiten politischer Unsicherheit sind sie am aktivsten und versuchen mittels gezielter Attentate Einfluss auf die herrschende Klasse zu nehmen. Im Jahre 832 BF mordeten sie gar Kalif Yerdawan al-Nadab, der im Verdacht stand heimlich dem Zwölfgötterglauben anzuhängen. Zu verschiedenen Zeiten haben Sultane und sogar Kalifen versucht, die Organisation auszulöschen, doch alle Kriegszüge scheiterten kläglich an der Kampfkraft der Meuchler und der unzugänglichen Lage des Klosters. Sie sehen ihr Handeln als Dienst am Staat und Rastullah an und verfolgen keine eigenen Ziele. Im Gegensatz zu vielen anderen Organisationen agieren die Meuchler nicht im Verborgenen, sondern verüben ihre Morde in aller Öffentlichkeit. Flucht oder Aufgabe kommt für die Bruderschaft nicht in Frage. Nach begangener Tat stellen sie sich den Wachen oder Gardisten und nehmen bereitwillig die zu erwartende Strafe – zumeist den Tod – auf sich.

Gegenspieler: Alle novadischen Potentaten, die in den Augen der Bruderschaft von Rastullah abgefallen sind, sich als korrupt erweisen, unfähig oder verräterisch erscheinen.

nutzen, indem er versucht strittige Grenzgebiete zu annektieren. Nicht zu Unrecht geht er davon aus, dass der Kalif in dieser explosiven Stimmung keinen weiteren Krisenherd eröffnen wird (**Erste Sonne 159**).

SHARIKA AY MADA BASARI – DIE GESELLSCHAFT DES MONDKONTORS

Wappen/Symbol: eine Mondscheibe in Silber vor türkischem Hintergrund

Tracht: Türkis und Silber, dezente Symbole des Phex

Herkunft: Gründung des aranischen Fürstenhauses

Bedeutende Mitglieder: Mondsilbersultana *Sybia al'Nabab von Zorgan* (*962 BF, 1,70 Schritt, stets in prächtige, tulamidische Gewänder gehüllt), Mondsilberwesir *Salamon ibn Dafar* (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gewinnendes Lächeln, gepflegte Hände), Beyrouna und Mondsilberwesira *Siminja al'Fenneqil* (*997 BF, 1,82 Schritt, ein wenig füllig, hübsches Gesicht, lange rot-schwarze Haare)

Personen der Historie: keine

Niederlassungen: Zorgan (Gründungshaus), Barbrück (Haupthaus), Elburum, Fasar, Khunchom, Baburin, Mendlicum, Perricum, Anchopal, Palmyramis, Yasirabad, Jindir, Floezern, Malqis, Nasir Malkid, etwa ein Dutzend größere Karawansereien

Besitzungen: diverse Plantagen in den Sultanaten Zorgan und Elburum, die Klingenanufaktur von Baburin, diverse Minen im Raschtulswal

Beziehungen: immens (Aranien), sehr groß (Südost-Aventuriens), groß (der restliche Kontinent)

Finanzkraft: immens

Mitglieder: sehr groß

Zitat: „Also, was hätten wir? Zwei Ballen Seide aus Al'Anfa, einen halben Quader Altoumer Marmor, zwölf Schritt Dröler Spitze, Khunchomer Pfeffer, Unauer Salz ...“

„Bei Stoorrebrandt hättet Ihr das Doppelte bezahlt!“

Volkes Stimme: Bei der Mada Basari kannst du alles kaufen, selbst Macht und Einfluss

Quellen: Land der Ersten Sonne 126

Bei der Mada Basari handelt es sich um einen Zusammenschluss aranischer Händler mit der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie* unter dem Schutz der Phex-Kirche. Man handelt vornehmlich mit Lebensmitteln und den natürlichen Reichtümern Araniens, darüber hinaus befördern die Schiffe der Mada Basari Waren von der gesamten Ostküste Aventuriens.

GESCHICHTE

Das Lebenswerk der ehemaligen Fürstin von Aranien, Sybia al'Nabab, ist der wohl bekannteste Händlerorden Aventuriens. Schon kurz nachdem Sybia die Regierungsgeschäfte für ihren Ehemann übernahm, begann sie die kleine *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie* zu vergrößern. Dazu schloss sie Bündnisse mit mehreren einflussreichen Händlersippen und Baronen. Durch die Übernahme gingen auch Kontore, Karawansereien und Lagerhäuser im Zorganer Umland in der Compagnie auf. Per fürstlichem Dekret war es nach der Abspaltung Araniens vom Mittelreich ausschließlich der Compagnie vorbehalten über Zorgan zu handeln.

Dies war auch ein schwerer Schlag für das Handelshaus Dhachmani aus Khunchom, das mehrere Besitzungen in Zorgan aufgeben musste.

In den Folgemonaten wiederholte sich dieses Spiel in Elburum und Mendlicum. Am Tag, als das Gesetz auch in Khunchom in Kraft treten sollte, sagte sich die Stadt von Aranien los. Dieses Gesetz war einer der vorgeschobenen Gründe für die Unabhängigkeit Khunchoms, allerdings hätte sich die Stadt auch ohne dieses Gesetz irgendwann aus Aranien gelöst.

Der Verlust Khunchoms traf Sybia schwer. Kompensiert wurde dies mit der Gründung eines Botendienstes – den *Blauen Pfeilen* –, die verhindern konnten, dass das Handelshaus Stoorrebrandt in Aranien mit seinen *Silbernen Falken* Fuß fassen konnte.

Mit der Etablierung der Heptarchie Oron wurde es jedoch notwendig, das Handelshaus zu stabilisieren und unter den Schutz der Phex-Kirche zu stellen. Sybia führte die neu entstandene *Sharika ay Mada Basari* (Gesellschaft vom Mondkontor) durch den Konflikt mit der Heptarchie, der im Krieg-der-35-Tage eskalierte. Doch als Oronier besiegt waren, zersplitterte die Mada Basari: Die Mondsilberwesire versuchten nun ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Sie eigneten sich Teile des bisher straff geführten Spionagenetzes an und spielten fortan ihr eigenes Spiel. Dieser Kampf gipfelte darin, dass Mondsilbersultana Sybia al'Nabab einen Schlag erlitt und sich weitgehend aus den Geschäften zurückgezogen hat.

DIE HIERARCHIE DER MADA BASARI

Das Handelshaus hat eine klare Hierarchie: Während die Agenten der Mada Basari fast ausnahmslos *Mondsilberhadjin* sind, stehen darüber nur die Vorsteher von Karawansereien, Kapitäne von Schiffen und ehemaligen Besitzer kleinerer Handelshäuser, die in die Mada Basari aufgegangen sind. Diese werden *Mondsilberwesire* genannt und meist gibt es nur einen in jeder Stadt. In Zorgan befindet sich auch der Sitz der Vorsteherin der Mada Basari, der *Mondsilbersultana* Sybia.

DAS HANDELSHAUS

Das Handelshaus selbst ist straff organisiert: Man kauft regelmäßig Überschüsse der Bauerndörfer entlang der Küste und des Laufs des Barun-Ulahs und in der Umgebung der größeren Städte. Jeweils auf dem kürzesten Weg werden die Waren zu den nächsten Häfen oder zu Veredelungsbetrieben befördert und von dort aus weiter zu ihrem Ziel. Es gibt nur eine schlanke Bürokratie. Dies liegt darin begründet, dass ein Mondsilberwesir ein Vorkaufsrecht für alle Güter und Waren besitzt, die in sein Territorium gebracht wird. Würde ein Schiff Sybias voller Waren nun den Hafen Elburums anlaufen, so könnte Salamon sämtliche Waren aufkaufen – und zwar zum ortsüblichen Preis. Dieser wiederum wird vom örtlichen Mondsilberwesir zumindest teilweise bestimmt. Ähnliches gilt für alle Einrichtungen der Mada Basari: Möchte ein Mondsilberwesir ein Schiff oder eine Lagerhalle nutzen, fordert er Soldaten der Basarigarde zum Schutz an, so muss er dafür zahlen. Damit werden zwar die Gewinne der einzelnen Händler geschmälert (da auch der Vermietende einen Teil seiner Einnahmen in die Gesamtkasse der Mada Basari einzuzahlen hat). Damit die Verluste der einzelnen Händler nicht zu groß ausfallen, werden sie durch niedrige Einfuhrzölle (und häufig keine Ausfuhrzölle) belohnt.

DIE FLOTTE DER MADA BASARI

Theoretisch kann man von zwei Flotten sprechen, die sich im Besitz der Mada Basari befinden. Zum einen ist dies die Kornflotte, die aus fünf großen und schwerfälligen Zedrakken und Potten besteht. Diese Schiffe sind jeweils im Besitz eines Mondsilberwesirs, welche die Schiffe allerdings der Mondsilbersultana unterstellen. Mit diesen Schiffen, deren Haupthäfen Zorgan und Mendlicum sind, werden die großen Kornlieferungen ins Mittelreich, ins Bornland und nach Al'Anfa abgewickelt. Darüber hinaus gelang es dem elburischen Mondsilberwesir Salamon ibn Dafar mehrere ältere Schiffe der oronischen Flotte mit seinem privaten Vermögen zu kaufen. Diese Schiffe sind in Elburum und Yasirabad stationiert und es handelt sich mehrheitlich um Biremen und Dromonen, die sich vornehmlich um den Küstenhandel kümmern. Einige wenige Schiffe sind auch für die Blauen Pfeile bereitgestellt und liefern entlang der aranischen Küste private Briefe und Pakete aus. Insgesamt befinden sich in Salamons Besitz vier Biremen, zwei alte Dromonen, eine Thalukke und eine große Transport-Zedrakke.

DIE PRODUKTIONSSTÄTTEN

Zwar gibt es überall in Araniern Plantagen und Minen im Besitz der Mada Basari, Zentrum dieser Besitzungen ist aber die strategisch wichtige Stadt Barbrück. Diese wurde nach der Eroberung durch Helme Haffax während der letzten Jahre neu befestigt, dabei wurde ausreichend Platz für neue Hafenanlagen, zahlreiche Lagerhäuser und etliche Produktionsbetriebe geschaffen, in denen die Rohwaren veredelt werden und so die Einnahmen der Mada Basari enorm vergrößern. Nach dem Verschwinden der Mondsilberwesira *Shahane ay Zedrakkin* kämpfen deren Cousins *Arjunna ay Zedrakkin* (*1013 BF, 1,78 Schritt, kurze, schwarze Haare, Balayan, diplomatisch ungeschickt, aber wegen ihrer aggressiveren Art bei den Waffenherrschern des Nordens beliebt) und *Shealdja ay Zedrakkin* (*1016 BF, 1,66 Schritt, zierlich, blass, eher die Schreiberin und Verwalterin der Güter der Familie) um den Titel der Mondsilberwesira.

DIE BLAUEN PFEILE

Dieser Botendienst gleicht den Beilunker Reitern, sein Gebiet konzentriert sich allerdings auf Araniern, den Balash und das novadischen Kalifat. Allerdings gibt es üblicherweise jede Tagesreise in Dörfern oder Oasen Wechselstationen, wo die Botenreiter frische Pferde bekommen. Diese Wechselstationen sind üblicherweise an einen Tempel des Phex, der Peraine, Tsas oder Rahjas angegliedert oder im Haus eines örtlichen Großbauern oder eines Vertreters des örtlichen Herrschers eingerichtet. Üblicherweise kann man dort Briefe und kleine Päckchen aufgeben. Dabei spielt nicht nur die Länge der Strecke, sondern auch deren Gefährlichkeit bei der Preisberechnung eine Rolle.

DAS AGENTENNETZ DER MADA BASARI

Neben den übrigen Geschäftszweigen ist der Informationshandel eine weitere Grundlage der Macht der Mada Basari. Aus diesem Grund gibt es ein weitreichendes Netz aus Agenten und Zuträgern. Nachdem es ein knappes Jahrzehnt aktiv war, zersplitterte das Netz allerdings im entscheidenden Moment, als der Angriff Orons begann. Zahlreiche im Sultanat Elburum und Gorien stationierte Agenten wurden nicht für ihren Anteil am Sieg über die Heptarchie belohnt, sondern für ihr Unvermögen den oronischen Angriff rechtzeitig mitzuteilen, bestraft.

In der Folge wechselten die Loyalitäten zahlreicher Agenten innerhalb des Agentennetzes und es gelang manchem Mondsilberwesir sein eigenes Netz aus Zuträgern zu schaffen. Die größten dieser Gruppen unterstehen nach wie vor der Mondsilbersultana (etwa 25 Agenten und 60 Zuträger), *Salamon*



Salamon

ibn Dafar (etwa 15 Agenten und 40 Zuträger) und der Zedrakkin-Sippe (10 Agenten und 30 Zuträger).

Salamons persönliche Sekretärin arbeitet insgeheim für Sybia, die stellvertretende Leiterin des Zorganer Kontors hingegen für Salamon.

Aus diesem Grund werben alle Parteien mittlerweile gerne unabhängige Spezialisten an: Dabei handelt es sich häufig um Helden, gelegentlich aber auch um Fasarer Meuchler. Mehr zu den Aufgabengebieten dieser freien Agenten finden Sie in der Regionalspielhilfe **Erste Sonne 126**.

DIE BASARIGARDE

Sybia ist in den letzten Jahren ein besonderer Glücksgriff gelungen: Es gelang ihr von Mhaharani Eleonora Shahi die Erlaubnis zu erkämpfen, eine eigene Garde der Mada Basari aufzustellen. Dieses wird allgemein nur *Basarigarde* genannt. Allerdings wurde erst vor kurzem damit begonnen, dieses Regiment aufzustellen, so dass es derzeit eine Kopfstärke von etwa zwei Kompanien besitzt und nicht mehr als 100 Mann umfassen wird. Nominelle Oberkommandierende des Regiments ist die Mondsilbersultana, de facto wird die Einheit von der ihr unterstellten Mondsilberwesira *Manjula saba Perizel* geleitet (*991 BF, 1,75 Schritt, kahl geschoren, Peitschenwunden überall am Körper, ehemalige Agahi im fürstlichen Leibregiment Skorpiongarde, die 1022 BF zur Verräterin Dimiona überlief. Manjula verweigerte sich der Heptarchin und wurde dafür zur Rudersklavin auf einer oronischen Trireme). Sie ist Sybia treu ergeben.

WAS ... ÜBER DIE MADA BASARI DENKT

Das Handelshaus Stoerrebrandt: „Die Mada Basari ist nicht mehr und nicht weniger als unser größter Konkurrent in den Tulamidenlanden. Seitdem das Feindbild Oron fehlt, ist die Einheit der Mada Basari Geschichte. Nun sind wir bereit für die nächsten Schritte ...“

MYSTERIA ET ARCANIA

Das Handelshaus Dhachmani: „Diese Söhne und Töchter des Geizes.“

Die Fasarer Phex-Kirche: „Die Einigung unter ihrer Führung war Sybias Meisterstück. Hat quasi jeden Händler um sein Gewerbe bestohlen und ihn zu einem Phexensjünger gemacht. Dies verdient Respekt!“

WAS DIE MADA BASARI ÜBER... DENKT

Oronier: „Lange Jahre haben wir all unsere Kräfte gebündelt und dann den Feind besiegt, als er sich vollkommen siegessicher glaubte. Die Handvoll Ewiggestriger ist keine Gefahr mehr. Nun können wir uns um uns selbst kümmern ...“

Gorien: „Das Reich Hasrabals wird in der Zukunft für Aranien zunehmend zu einer Bedrohung. Momentan ist es schon schwierig unser Netz von Botenreitern in Gorien aufrecht zu erhalten. Sollte sich die Lage in Zukunft wieder verschärfen, so müssen wir diese Verluste mit dem Verkauf von Waffen an das aranische Heer kompensieren.“

VERBINDUNG VON POLITIK, RELIGION UND GELD

Die gesamte Führungsspitze der Mada Basari ist mittlerweile einem stetigen Kampf um die Führung gebunden. Lediglich Sybia al’Nabab gelang es, sich mit ihrem Schlag aus diesem Kampf herauszuziehen. Sie muss sich momentan nur mit Salamon ibn Dafar auseinander setzen. Dennoch versucht jeder Mondsilberwesir derzeit auf Kosten seiner Standesgenossen den größten Gewinn und die höchste Machtposition zu erringen. Dabei spielt der Einfluss der Mada Basari auf den Staat Aranien eine weitere Rolle. Örtliche Adlige, Offiziere des Heeres und Geweihte sind mit den Mondsilberwesiren verwandt. Dadurch verändert sich auch deren Position. Dass die Mada Basari eine der Haupteinnahmequellen des aranischen Staates ist, sollte ebenfalls erwähnt werden. Aber auch Phex selbst sieht den Kampf um die Macht innerhalb der Mada Basari mit Wohlgefallen: Denn nur dem Fähigsten wird es gelingen, den Händlerorden zu erneuern. Doch dafür muss ein zukünftiger Führer der Mada Basari erst die Prüfungen und Fallen Sybias bestehen. Und ein erster dieser Tests wird im Abenteuer Schleiertanz offenbar.

Zwei in **Blutrosen** und **Marasken** thematisierte Mysterien wollen wir an dieser Stelle aufgreifen und mit einigen Hintergrundinformationen versehen.

DIE STERNSCHATTEN

Im Verlauf des Borbaradkrieges sind einige Dokumente aufgetaucht, die offen darüber berichten, dass es die legendären Sternschatten wirklich gibt und dass sie dem Dämonenmeister entgegenträten. Allerdings handelt es sich dabei lediglich um eine geschickte Täuschung, da zu jener Zeit einige Agenten des ODL die Spur zu den Sternschatten aufdeckte. Also beschloss man dort dem ODL falsche Informationen zuzuspielen, ehe man enttarnt würde. Dennoch – die Sternschatten existieren. Doch was ihre Ziele sind, wird erst die Zukunft offenbaren.

DIE STERNPEHHÖHLE

Einen guten Teil ihrer Einkünfte investiert die Mada Basari in den aranischen Staat, ein weiterer Teil wird für Geldgeschäfte verwandt. Ein weiterer Anteil wird dem Listigen geopfert (in Form einer Steuer des Glücks), aber es gibt Unsummen, die anscheinend einfach verschwinden. Doch dies gilt nicht nur für Geld: Auch gefährliche magische Artefakte, politische Geheimnisse verschwinden beinahe spurlos. Dies mehrte die Gerüchte um eine legendäre Schatzkammer, die sogenannte Sternenhöhle, in der Unmengen der wertvollsten Schmuckstücke, magische Wunderwerke und vieles mehr zu finden sein soll. Tatsächlich besitzt die Mada Basari mehrere solcher Schatzkammern. Einzelne können von Ihnen für das Spiel genutzt werden, andere werden in zukünftigen Publikationen thematisiert. Ein Einbruch in eine solche Schatzkammer sollte niemals einfach sein und vor allem viel Geschick und Dreistigkeit verlangen. Doch es heißt, dass die Sternschatten und andere Wächter nur dann jemanden entkommen lassen, wenn es für sie und die Zukunft Aventuriens nützlich ist. Und selbst dann müssen die Diebe einen Preis für ihren Raub entrichten.

ΑΒΕΠΤΥΡΙΣΧΕ ΑΡΧΕΤΥΡΕΠ

ΔΙΕ ΗΟΦΔΑΜΕ

VON ALEX SPOHR

ΔΙΕ ΗΟΦΔΑΜΕ ΙΜ ΣΠΙΕΛ:

Der hier vorgestellte Archetyp wurden mit 110 GP erstellt (im Falle der Hofdame auf Basis der Profession *Höfling*) und bereits mit Start-AP gesteigert. Zudem wurden noch einige zusätzliche AP zu Steigerung verwendet, um die Archetypen abzurunden. Sie ist sicherlich ein ungewöhnliches Heldenkonzept, bietet aber das Potenzial über sich hinauszuwachsen, genauso wie ein Bauernsohn oder jede andere *profane* Professionen auch zunächst nicht nach einem Helden aussieht. Zudem lässt sie sich auch hervorragend als Meisterperson einsetzen.

ΔΡΑΜΙΝΑ ΒΟΠ ΛΙΧΤΕΠΦΕΛΣ, ΕΙΠΕ ΗΟΦΔΑΜΕ ΑΥΣ ΓΡΕΙΦΕΠΦΥΡΤ

„Lasst eure schmierigen Finger von mir, Schurke. Zu Hilfe!“

„Ich führe ein schönes Leben am Hofe. Aber manchmal sehne ich mich nach der Ferne und unbekanntem Ländern.“

„Bei Rahja, Ihr seid wirklich sehr galant, mein Herr ...“

Hintergrund: *Dramina von Lichtenfels* entstammt einem alten, aber unbedeutenden Adelsgeschlecht aus der Mark Greifenfurt, das enge Bande zum Königreich Andergast unterhält. Wie es in der Region üblich ist, wurde sie von ihren Eltern schon früh auf die Rolle als

SPIELHILFE

Hofdame vorbereitet, da sie weder an einer rondrianischen Ausbildung interessiert war noch Hoffnung auf ein eigenes Erbe hatte. Dafür ist Dramina von Rahja gesegnet und sowohl eine ansehnliche, wie auch unterhaltsame Person, die schnell die Freundschaft anderer Menschen gewinnen kann. Zusammen mit ihrer Zofe Lana wurde sie bereits mit 13 Jahren an den Hof des andergastischen Freiherrn von Gunterstein geschickt. Zwar ist das Leben am Hofe der Ehefrau des Freiherrn nicht sonderlich anstrengend und bietet einige Vorzüge, doch insgeheim träumt Dramina dennoch von einem anderen Leben: In den abenteuerlichen Geschichten der Barden erscheint oft ein Ritter, der das Herz einer Hofdame gewinnt. Und genau danach sehnt sich auch Dramina. Mehr noch: Sie würde selbst gerne die Welt erkunden. Zwar hat sie eine allzu romantische Sicht des Abenteuerlebens, ihr fehlt es jedoch nicht an Mut.

Kleidung und Bewaffung: Eine Hofdame legt großen Wert auf eine saubere und ordentliche Kleidung. Die tägliche Kleidung wird von der Hofmode vorgegeben. Dabei handelt es sich um ein weites Kleid, einen spitzen Hut mit Schleier und hübsche Schuhe aus Samt. Falls es sein muss, legt sie auch bereitwillig Reiterkleidung an, doch viel wohler fühlt sie sich in einem Kleid.

Über wirkliche Waffen verfügt sie nicht, aber rondrianische Kämpfe überlässt sie auch lieber einem mutigen Krieger oder Ritter. Sie trägt höchstens einen Zierdolch bei sich, der die Form einer langen Haarnadel hat. Jedem direkten Kampf wird Dramina sich durch Flucht entziehen, um Hilfe rufen oder ohnmächtig werden (allerdings nur zum Schein).

Rasse: Mittelländerin

Kultur: Mittelreichische Landbevölkerung

Profession: Höfling

MU 12 KL 13 IN 13 CH 14 FF 14

GE 13 KO 11 KK 9 SO 9

LeP 26 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gutausschend, Guter Ruf (3), Verbindungen (20) / Angst vor Nagetieren 6

Talentspiegel: Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen +3, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +7, Zechen +2, Betören +8, Etikette +10, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +6, Überreden +6, Überzeugen +1, Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +5, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Staatskunst

+7, Muttersprache: Garethi +11, Sprachen kennen: Bosparano +6, Isdira +4, Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Hauswirtschaft +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich oder Adergast), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 7/11, Fechtwaffen 7/10, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 7/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch (in Form einer Nadel), gute Kleidung (mehrere Varianten), Handspiegel, Geldkatze, 100 Silbertaler



AVENTURISCHE HOFDAMEN

In den meisten mittelländischen Regionen herrscht Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau. Dies führt auch dazu, dass es die klassische Hofdame in Aventurien nicht gibt. Die Unterhalter der adligen Herrscher sind meist ebenso Männer wie Frauen. Oft sind sie die Kinder niederer Adliger, die nur wenig Aussicht auf ein Erbe haben und so an den Hof des Lehnsherrn gebracht werden. Nicht jeder Tochter eines Edlen oder Sohn eines Junkers fühlt sich den rondrianischen Tugenden verpflichtet, manch einer ist eher den Geboten Travias verbunden. Und so leisten sie den Kindern des Lehnsherrn, seiner Frau oder anderen Verwandten Dienste im Haushalt.

Eine Ausnahme besteht in Adergast. Dort ist es Brauch, dass die Adelhäuser ihre jüngeren Töchter an den Hof ihres Lehnsherrn zu bringen, wo sie zu Hofdamen ausgebildet werden.

Männer sucht man hier vergebens. Diese folgen in Adergast meist den Geboten Rondras und begnügen sich nicht mit Webkunst und hübscher Kleidung.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

◆ Eine Hofdame kann bei manchem Ritter oder Edlen Begehrlichkeiten wecken. So mag es sein, dass für eine solche Dame gar ein Krieg begonnen wird. Die Helden können dabei auf der Seite desjenigen stehen, der die Dame für sich gewinnen will, und müssen ihm entweder mit Rat und Tat (oder gar mit Axt und Schwert) beistehen, oder sie passen auf die Hofdame auf und machen es dem Lüstling so schwer wie möglich.

◆ Andererseits können auch die Helden in den Liebesreigen mit hineingezogen werden. Möglicherweise verliebt sich eine Hofdame, die bereits einem Edlen versprochen ist, in einen der Helden und will mit ihm durchbrennen. Dabei könnte die ganze Gruppe Ärger bekommen, wenn sie der Dame zur Flucht verhilft.

DIE EFFARSPADEL

ERSTES ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE

VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS

HINTERGRUND DER KAMPAGNE:

Pardona hat es auf die Runenmagie der Kyrbluthavener abgesehen und will den Seekönig durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Dazu lässt sie ihre Nachtalben in mehreren Schritten die Region destabilisieren, bevor sie zum entscheidenden Schlag ansetzt. Ihre Ränke werden in den nächsten Botenausgaben nach und nach offenbart.

DIE EFFARSPADEL

Nördlich von Kyrbluthaven auf der Halbinsel Hardun im Nordosten Hjaeldinggards befindet sich ein schwer zugängliches Heiligtum des Effar. Über einem gewaltigen Wasserfall vereinen sich zwei Felsnadeln zu einem fast runden Plateau, das sich über die steilen Felsklippen zu beiden Seiten des Fjords reckt. Inmitten der freien Felsfläche steht eine uralte Basaltsäule.

Da das Plateau von oben nur schwer zu erreichen ist, muss man sein Schiff unten an den wellenumtosten Klippen verankern, um über einen schmalen Kletterpfad die etwa 60 Schritt hochgelegene Ebene zu erreichen. Zu Beginn jeder Fangsaison nehmen die Fischer der Region den beschwerlichen Weg die Klippe hinauf auf sich, um an der effar-geweihten Säule um einen guten Fang zu bitten.

ABENTEUERAUFWÄNGER

Die ersten drei Fischer, die in diesem Jahr um einen glücklichen Fang bitten wollten, sind nicht zurückgekehrt. Ihr Boot wurde von anderen Fischern unterhalb des Heiligtums vertäut gesehen, aber die abergläubischen Männer trauten sich nicht dorthin, sondern sind auf direktem Wege zum Hafen zurückgekehrt.

Am besten lassen sich die Helden in das Abenteuer hineinziehen, wenn sie im Umland von Kyrbluthaven leben oder zumindest dort aufgewachsen sind. Auch als Söldner, die den Fischern am Hafen begegnen oder als Verwandte der Vermissten, könnten die Helden einsteigen.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER:

Der Weg zum Plateau

Auf der Schifffahrt zum Heiligtum begegnet den Helden ein junger Hornhai. Der 12 Schritt große Räuber wird von den Fischern als heiliges Tier verehrt und erhielt regelmäßig einen Anteil des letzten Fangs. Da durch das Verschwinden ihrer Kollegen die Fischer kaum ihren Hafen verlassen, wundert sich das Tier wo seine zusätzlichen Mahlzeiten sind. Falls die Helden die Situation nicht friedlich lösen, stellt er eine Gefahr für sie und ihr Boot dar.



LeP 120 **AuP** 95 **MR** 15
WS 15 **RS** 3 (Kopf 7)
GS 15 **INI** 10+1W6 **PA** 0
Biss: **AT** 12 **TP** 1W20+9 **DK** H
Hornstoß: **AT** 19 **TP** 5W6+8 **DK** HNS
Besonderheiten: Gelände (Wasser),
 sehr großer Gegner

Der Aufstieg

Der Aufstieg führt die Helden zunächst auf einen sich den Felsen hinaufschlingenden Weg der durch die Brandung und den Wasserfall nass und abgeschliffen ist (GE-Probe +4, Sturz aus ca. 15m Höhe). Die Halteseile, die den Fischern einen Aufstieg ermöglichten, wurden ebenso wie die Strickleitern für die sich anschließende Kletterstrecke zerschnitten. Einzig die sich noch in der Felswand befindenden Eisenringe bieten hier eine Hilfestellung (Klettern-Probe +9 für je 15m, Seile geben 5 Punkte Bonus).

Kampf auf dem Plateau

Erklimmen die Helden das Plateau, so müssen sie feststellen, dass sie vielleicht schon zu spät gekommen sind. An der

geweihten Stele steht eine blasse Frau mit langen silbrigen Haaren in einer dunklen Robe. Beschwörend reckt sie die Hände gen Himmel. Zu ihren Füßen liegen die vermissten Fischer. Noch leben sie, aber jede Verzögerung der Helden wird dafür sorgen, dass sie nacheinander die Kehle durchgeschnitten bekommen, um dem Ritual, das die Säule entweihen soll, die nötige Energie zuzuführen. An ihrer Seite befindet sich eine Gletscherwurmmaupe. Die Geweihte wird im Kampf erst den Drachen auf die Helden hetzen, bevor sie ihren dunklen Herrn anruft. Etwas abseits stehen zwei weitere Shakagra. Diese Wächter werden sich möglichen Angreifern in den Weg stellen und diese erst mit Magie schwächen und dann bis zum Tode bekämpfen.

Die Gegner

Airai Nartharil, Shakagrapredigerin

LeP 22 **AuP** 24 **KaP** 45 **MR** 8 **WS** 5
RS 3 (Schwarzstahlkettenhemd) **GS** 8
Stab: **INI** 10+W6 **AT** 9 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Besonderheiten: Liturgiekenntnis 12 (14, 16, 14); Liturgien: PECH UND SCHWEFEL;
 SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT, Selbstbeherrschung 8 (16/9/10)

Kiren und Sharazil, Shakagrakrieger

LeP 24 AuP 28 AsP 30 MR 7 WS 5

RS 5 (Schwarzstahlplattenrüstung) GS 9

Albensäbel: INI 13+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+5 DK N

Besonderheiten: Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Konzentrationsstärke

Zauber: FULMINICTUS 8 (15/16/10), DUNKELHEIT 9 (12/12/12)

Talente: Selbstbeherrschung 7 (15/10/12), Sinnenschärfe 7 (12/15/15)

Für alle Nachtalben gilt: Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör, Licht- und Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen verursachen 1W6 zusätzliche TP)

Gletscherwurmmaupe (durch das Ritual geschwächt)

LeP 85 AuP 90 MR 10 WS 9 RS 5 GS 3

Biss: INI 8+1W6 AT 7 PA 4 TP 2W+2 DK HN

Besonderheiten: sehr großer Gegner, Verbeißen (KK 19)

AUF ZUR URNE! ADELSMARSCHALLWAHLEN 1035 BF

Fünf Jahre sind bereits vergangen und auch in diesem Jahr schreitet das Bornland zur Wahl, seinen Adelsmarschall zu küren, der das Land an Born und Walsach in eine ungewisse Zukunft führen soll. Die eigenmächtige Verlegung der Abstimmung ins Sewerische Eschenfurt sorgte bereits im Vorfeld für großen Unmut im bornischen Adel (der Bote berichtete). Der Ausgang der Wahlen ist daher so unsicher wie niemals zuvor, da viele Bronnjaren den weiten Weg scheuen und auf den Straßen aufgrund des grimmen Frosts kaum ein Vorankommen möglich ist. Insbesondere die Festenländer sind, bis auf einige Dauergäste auf Burg Eschenfurt, nur in geringer Zahl vor Ort, und der sewerische Amtsinhaber Ugo Damian von Eschenfurt scheint klar im Vorteil – oder etwa nicht?

Wie auch in der Vergangenheit legen wir den Ausgang der Wahl in die Hände der Spieler und Sie entscheiden, wer für die nächste Amtszeit die Geschicke des Landes lenken wird. Bis zum 30. September 2012 können Sie abstimmen. Schicken Sie dazu die Namen ihrer 3 Favoriten (bitte unbedingt durchnummerieren) per Email (Betreff Adelsmarschall) an avbote@ulisses-spiele.de oder per Brief unter dem Stichwort Adelsmarschall an die Redaktionsadresse. Das Ergebnis wird Teil der Lebendigen Geschichte Aventuriens und wird in einem der nächsten Aventurischen Boten weiter erzählt werden.

DIE KANDIDATEN

Der Amtsinhaber: *Ugo Damian von Eschenfurt* gilt als alter Weggefährte der ehemaligen Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein. Nach seiner Wahl 1030 BF war es jedoch ausgesprochen still um den weltoffener und freundlicher Mann geworden, und viele Bronnjaren sahen die in ihn gesetzten Hoffnungen enttäuscht. Nach „blau wie ein Eschenfurter“, eine Anspielung auf den Hang des Adelsmarschalls zu schwerem Branntwein, ist nun auch „untätig wie ein Eschenfurter“ ein geflügeltes Wort in den Festumer Salons. Auch unter den Kaufherren hat sich Ugo von Eschenfurth in den letzten Jahren Feinde gemacht, nicht zuletzt durch die Entschuldung des Adelsmarschalls, mit der er sich selbst angeblich von einer drückenden Schuldenlast befreite. In der Verlegung der diesjährigen Abstimmung nach Burg Eschenfurt sieht er seine einzige Chance, die Wahl wider Erwarten für sich zu entscheiden, scheuen doch viele Festenländer und Brückenbarone den beschwerlichen Weg durch das verschneite Sewerien.

Die Aufgeweckte: *Kalinda von Schwertbergen*, Gräfin zu Kasmiref gilt unter den Bronnjaren als kluger Kopf, war sie es doch, die zur letzten Wahl überraschend Jucho von Elkinen vorschlug. Sie ist sehr um einen Machtausgleich zwischen Handelshäusern und Bronnjaren bedacht und weiß besonders durch ihre ruhige Art zu überzeugen. Bei den Wahlen wird sich zeigen, ob sie mit dieser Taktik die Stimmen der gemäßigeren Bronnjaren auf sich vereinen kann oder ob sie aufgrund dieses diplomatischen Ansatzes chancenlos bleibt.

Die Aufrechte: Ritterin *Nadjescha von Leufurten* beruft sich stolz auf das Erbe der Theateritter. Gerade bei den rondragefälligeren Bronnjaren findet die gestandene Reckin, die sich bei der Befreiung von Bjaldorn ihre Sporen verdiente, Zuspruch. Da sie jedoch nicht nur an die Vorrechte, sondern auch auf die Pflichten des Adels gemahnt, gehen die Meinungen zu ihr stark auseinander. Neben einem angenehmen Äußeren und einer Stimme wie Honig vereint die dunkelhaarige Kämpferin außerdem weitere klassische bornländische Tugenden: Sie ist eine begabte Deutschnacklerin und soll selbst den amtierenden Adelsmarschall unter den Tisch getrunken haben. In Wahrheit wird sie vom Freibund unter Druck gesetzt, der droht ihre Kandidatur durch die Offenlegung von Unklarheiten ihrer Abstammung zu gefährden.

Der Hardliner: *Ischtan von Quelldunkel* trat bereits bei den Wahlen 1026 BF und 1030 BF erfolglos an und wurde aufgrund seiner Jugend und seines unzureichend spießenden Barthaars sogar als „Väterschen Bartlos“ verlacht. In diesem Jahr wagt er einen erneuten Anlauf auf das höchste Amt und weiß den berüchtigten Grafen Alarich von Notmark als Unterstützer seiner Kandidatur hinter sich. Ischtan hat in den vergangenen Jahren an Reife gewonnen, vertritt einen harten Kurs für das Bornland und will die Rechte der Bronnjaren gegenüber den Pfeffersäcken deutlich stärken. Dank seiner aggressiven Rhetorik und seiner düsteren Ausstrahlung schafft er es immer wieder Traditionalisten und Unentschlossene für sich einzunehmen, doch noch immer fällt es ihm schwer seine Verbitterung über den Spott der Bronnjaren zu verbergen.

Der Weltgewandte: Der junge Bronnjar Prinz *Joost von Salderkeim* gleicht von der Erscheinung her mit seinem vollen Bart dem kräftigen Körperbau und dem lauten Lachen einem echten Bären. Der Schwiegersohn Stover R. Stoerrebrands trat ursprünglich nur zur Wahl an, um seiner Gattin einen Herzenswunsch zu erfüllen. Alin von Stoerrebrandt-Salderkeim stammt nicht von den Theaterittern ab und kann daher nicht selbst für das höchste Amt kandidieren und so begleitet sie ihren Angetrauten auf Schritt und Tritt, sonnt sich in seinem Ruhm und unterstützt seine Kampagne mit den Geldern ihres Vaters. Bei den traditionalistischen Bronnjaren sowie den Mitgliedern des bornischen Freibunds ist er aufgrund seiner Verbindung zum stoerrebrandtschen Handelsimperium nicht gut gelitten, doch ausgerechnet mit der Verlegung der Wahlen erwachten auch Joosts Ambitionen. Er begann seinen Wahlkampf in Festum auszuweiten und insbesondere die Stimmen verarmter Brückenbarone zu kaufen und kann so bei den Wahlen unter Umständen für eine Überraschung sorgen.

VON HELDEN UND SCHURKEN, DER REICHSARMEE UND DER HAND BORONS

SCHICKSALSPFADE

Auch in diesem Boten wollen wir wieder einen Blick hinter die Kulissen des **Miniaturenspiels Schicksalspfade** werfen. Im **Aventurischen Boten 152** haben wir darüber berichtet, wie ein **Schicksalspfade**-Charakter entsteht und dieses Mal wollen wir einen Schritt weiter gehen und euch die ersten beiden Abenteurergruppen aus dem Grundbuch von **Schicksalspfade** näher vorstellen. In der Grundbox können insgesamt vier aventurische Abenteurergruppen auf dem Spielbrett von **Schicksalspfade** gegeneinander antreten. Jede dieser Gruppen folgt einem höheren Ideal oder will ein gemeinsames Ziel erreichen. Aus diesen Gründen haben sich ihre Mitglieder zusammengeschlossen. Solche Ziele können die

Verbreitung ihres Glaubens sein, die Mehrung des Ruhms ihres Landes oder der Befehl ihres Lehnsherren sowie das Streben nach Reichtum. Diese Abenteurergruppen tragen im Miniaturenspiel **Schicksalspfade** die Bezeichnung *Fraktionen*.

Die meisten Schicksalspfade-Charaktere gehören ausschließlich einer Fraktion an und kämpfen nur in Abenteurergruppen, die mehrheitlich aus Mitgliedern ihrer Fraktion bestehen, weil sie sich ganz und gar deren Idealen verschrieben haben.

Zwei der vier Fraktionen des Grundspiels wollen wir heute etwas ausführlicher behandeln.

„FÜR KAISERIN, RECHT UND REICH!“ – DIE REICHSARMEE

Das Heer von Kaiserin Rohaja gilt vielen Aventuriern heute als das Paradebeispiel für militärische Disziplin und Tapferkeit. Auch

wenn das Mittelreich ein echtes Heer nur zeitweise kennt, kann die Kaiserin sich auf ihre Elitetruppen verlassen, ihre stehenden Truppen von professionellen Kämpfern. Die kaiserlichen Gardetruppen sind streng hierarchisch organisiert, haben eine ausgefeilte Kommandokette und ihre kleinste Einheit ist ein sogenannter Stern, eine Gruppe von meistens fünf Kämpfern unter dem Befehl eines Hauptmanns. Einen solchen Stern von Spezialisten kann man bei Schicksalspfade auf das Spielbrett schicken.

Nur Freie und Adlige dürfen in die Reichsarmee eintreten und werden dann als Soldaten bezeichnet. Üblicherweise erfolgt der Eintritt in ein Garderegiment auf Zeit,

meist auf fünf Jahre. Ein Frischling verpflichtet sich symbolisch, indem er ein Insignium seines Herrn küsst, der das Regiment unterhält. Beim Eintritt in die Reichsarmee wird üblicherweise ein Golddukat für diesen Zweck verwendet, mit dem Haupt der Kaiserin darauf, wobei diese Münze auch den ersten Sold darstellt.

Das Leben als Soldat in Diensten der Kaiserin besteht vornehmlich aus Exerzieren und Gehorchen, denn auch in Zeiten des Friedens sollen die Kämpfer nicht aus der Übung kommen. Die Soldaten der Reichsarmee sind diszipliniert, stets für die Schlacht bereit und bestmöglich für den Kampf als Einheit ausgebildet und der Kaiserin gegenüber bedingungslos loyal.

Allerdings tun nicht nur Kämpfer, wie Schwertgesellen oder Ritter, Dienst in der Reichsarmee, sondern es finden sich auch weitere Spezialisten in ihren Reihen. Allen voran sind die Kampfmagier der Akademie



Schwert und Stab zu Gareth zu nennen, die immer als Offiziere ihren Dienst verrichten und für gewöhnlich exzellent in Strategie und Taktik ausgebildet wurden. Allein das Wissen einen dieser Zauberer mit seiner mächtigen Magie auf der eigenen Seite zu haben, hebt häufig die Moral der einfachen Kämpfer. Ebenso finden sich Geweihte in den Reihen der Armee, häufig Praios-Geweihte, die mit ihren flammenden Predigten und schlagkräftigen Litur-

gien ebenfalls in der Lage sind, die Truppen anzutreiben. Auch Techniker tun Dienst in den Reihen der Reichsarmee, wie auch Entdecker und Fährtenleser, denn auch ein Schlachtfeld muss gut ausgewählt werden. Insgesamt ist es nicht ungewöhnlich, dass die Soldaten der Reichsarmee mit unterschiedlicher Bewaffnung und Rüstung in die Schlacht ziehen, um während ihren Alveranskommandos den Ruhm des garetischen Kaiserthrons zu mehren.

„RUF IN BORONS ARME“ – DIE HAND BORONS



Unter dem weithin gefürchteten Namen „Die Hand Borons“ haben sich kundige Meuchler, verwegene Kämpfer und listige Spezialisten zusammengeschlossen, um den borongefälligen Status Quo des Imperiums von Al’Anfa zu erhalten. Und nicht umsonst gilt die Hand Borons als eine der gefährlichsten Meuchlergilden Aventuriens: Die durchweg religiös motivierten Mitglieder der Hand Borons dienen den Führern Al’Anfas als Agenten, Diplomaten und eben als Meuchler. Schon in Zeiten des Friedens ist die Hand Borons gnadenlos, im Krieg jedoch schlägt sie effizient stets an den empfindlichsten Punkten zu und vermag mit einem geschickten Dolchstoß ganze Schlachten zu verhindern.



ron-Kirche dafür unter anderem auch weit außerhalb des Imperiums. Die Hauptaufgaben der Hand Borons sind die Verteidigung der Stadt Al’Anfa, der Schutz des Patriarchen und oftmals fungieren ihre Mitglieder auch als eine Art Geheimdienst für Al’Anfa und den alanfanischen Kult des Boron.



Als heimliche Meuchler tragen die Mitglieder der Hand Borons immer die passende Verkleidung für eine Aufgabe und es finden sich unterschiedlichste Kämpfer in ihren Reihen, die unterschiedlichen Aufgaben bestens gewachsen sind. Schwertgewandte Gladiatoren, strategisch denkende Colonellos aus der alanfanischen Armee und waschechte Meuchler mit flinken Dolchen. Die Nähe zum alanfanischen Kult des Boron sorgt dafür, dass auch Boron-Geweihte in den Reihen der Meuchler zu finden sind und sogar Ordenskrieger der Rabengarde. Auch Zauberei weiß die Hand Borons einzusetzen, so finden sich einige Leibmagier der Universität Al’Anfa unter den Mitgliedern der Hand Borons.

Aus den Streitigkeiten innerhalb der Großstadt Al’Anfa halten sich die Mitglieder der Hand Borons heraus, erledigen ihre Aufträge für Imperium und Bo-

„AUF SIE!“ MIT ODER OHNE GEBRÜLL



Schon aus dem Anspruchsdenken der stolzen Al’Anfaner einerseits und der tapferen Reichsarmee andererseits ergibt sich reichliches Konfliktpotenzial. Und es gibt genügend Regionen in denen die Interessen des Al’Anfanischen Imperiums und des Mittelreiches aufeinandertreffen. Dann stehen sich die Soldaten der Reichsarmee und die Mitglieder der Hand Borons im offenen Gefecht gegenüber. Aber es gibt auch Fälle, in denen eine der beiden Fraktionen auf das Territorium der anderen Eindringt, um dort ein bestimmtes Gebäude zu erobern und zu halten. Und dann wiederum

mag es vorkommen, dass beiden Fraktionen in fremdem Gelände auf Beutejagd gehen und ein Wettrennen darum entbrennt, wer den Schatz als erstes erreicht und bergen kann. Ihr seht, es gibt viele denkbare Szenarien, in denen die Hand Borons auf die Reichsarmee treffen kann und einige solcher Szenarien samt der Startaufstellungen und Ziele der einzelnen Fraktionen sind in der Grundbox enthalten.



Daniel Simon Richter

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT ...

NordCon und FeenCon liegen hinter uns, die RatCon steht unmittelbar bevor und dort wird endlich das Geheimnis gelüftet, das seit einigen Wochen die Runde macht: Der Geheimband wird enthüllt und ist exklusiv in einer limitierten Ausgabe vorab erhältlich. An dieser Stelle sollen uns jedoch die anderen, weniger schamhaften Publikationen der nächsten Zeit beschäftigen.

GEISTES- UND LEIBESFREUDEN

Besonders wenig Scham ist dabei vom Rahja-Vademecum zu erwarten, das sich im August/September entblättern wird. Der Geweihte Nestario Dancios, den wir Ihnen in diesem Aventurischen Boten vorgestellt haben, hat dieses pikante Vademecum verfasst. Dabei ist er dem einmaligen, ebenso freigiebigen wie freizügigen Wesen seiner Göttin treu geblieben, und hat sich mit offenen Augen, offenem Herzen und offenem Geist mit den verschiedenen Strömungen seiner Kirche befasst.

Es beschreitet dabei den schmalen Grat zwischen Pikanterie und Mystik, zwischen Harmonie und ungezügelter Leidenschaft. Diese Bandbreite weisen auch die zahlreichen Illustrationen des Bandes auf.

DAS LEBEN IST EIN GROßER FLUSS ...

Das Abenteuer *Fluch des Flussvaters* wird voraussichtlich im August/September an den Start gehen und bietet der Heldengruppe eine sehr freie Gestaltung an. Beginnend beim Auftraggeber über den Weg bis hin zum konkreten Ziel ist fast alles von den wackeren Helden und Heldinnen zu beeinflussen. Fest steht nur, dass sie sich mit Thorwalern befassen müssen, die den Großen Fluss hinauffahren, um in Elenvina Krawall zu machen und auch einem feuchten Hof einen Besuch abstatten werden.



TANZ DER TÜRME

Die Taladur-Romanreihe geht im September in die vierte Runde. Diesmal ist es Eevie Demirtel, die sich der Geschehnisse der almadanischen Stadt annimmt und die Geschichte um die verfehdeten Familien weiterspinnet. Und auch in Taladur werden die Gesetze der Rache in Blut geschrieben!

Diese Lektion muss auch der junge Fechter Ramon schmerzhaft erfahren. In der Eisenstadt im Herzen Almadas will er Genugtuung für lange erlittenes Unrecht fordern und folgt



kompromisslos dem Weg der Vendetta. Schnell muss er jedoch feststellen, wie gefährlich es ist, zwischen die Fronten zu geraten ...

AUF ZU SCHWARZEN LANDEEN

Im Oktober geht es auf nach Uthuria, dem sagenumwobenen Kontinent jenseits der Sargasso-See. Im Roman *Die Rose der Unsterblichkeit 1: Schwarze Segel* können Spieler einen Vorgeschmack darauf erhalten, mit welchen Problemen und Strapazen sich ihre Charaktere bald auseinandersetzen müssen. André Wiesler erzählt eine rasante Geschichte über eine alanfanische Expedition im Jahr 1027, die sich aufmacht, das ferne Land für die schwarze Perle in Besitz zu nehmen. Zahlreiche Abenteuer sowie innere und äußere Feinde warten auf die Besetzung der *Stolz des Rabens*, zu der unter anderem ein Gladiator mit eisernen Eckzähnen, eine Boron-Geweihte mit großer Zukunft und ein nichtsnutziger, aber liebenswerter Grandensohn zählen.

Gut acht Jahre später, im Jahr 1035 BF, ist es dann im Abenteuer *An Fremden Gestaden* an den Helden, sich auf den beschwerlichen Weg nach Uthuria zu machen. Dabei hat der Spielleiter die freie Wahl, welche der konkurrierenden Fraktionen die Gruppe aussenden soll, was natürlich Auswirkungen auf die gesamte Überfahrt haben wird. Doch die Helden können sich nicht ins gemachte Krähenest setzen – es ist ihre Aufgabe, die Expedition vorzubereiten. Dass ihre Gegenspieler dabei die Füße nicht stillhalten, versteht sich von selbst. Die Reise durch das Südmeer wird von zahlreichen, teilweise frei variierbaren Ereignissen bestimmt, bis man mit etwas Glück endlich in Uthuria anlandet, und dort doch nur neue, gänzlich fremdartige Herausforderungen auf die Helden warten.

An fremden Gestaden ist für August geplant.



WIE VERHEXT ...

... kann es sein, wenn der Battlemech einfach nicht treffen will. Das ist dann jedoch meist eher ein Problem der Würfel als der Regeln. Von denen gibt es im kommenden Battletech-Regelband *Total Warfare* jede Menge. Die Grundregeln der Einsteigerbox werden erweitert, neue Technologie wird eingeführt und es gibt Regeln für Luft/Raumfahrzeuge. Damit bekommen die Schlachten auf den Hexfeldern eine ganz neue taktische Dimension.



Zum Abschluss noch ein Hinweis für all diejenigen unter Ihnen, die es sich zum Ziel gesetzt haben, die Natur des Geheimbandes noch vor der Ratcon zu ergründen: Lesen Sie die aventurischen Kleinanzeigen!

DIE RATTE PAGT AN DER TÜR

Vom 10.-12. August ist es soweit. Die RatCon 2012 öffnet neue Tore, zum ersten Mal in der Stadthalle Unna. Sie lädt ihre schlaflosen Besucher dazu ein, nonstop von Freitag 18:00 Uhr bis Sonntag 18:00 Uhr in die fantastische Welt der Rollenspiele und mehr einzutauchen – wer schlafen möchte, kann das im Haus selbst oder im eigenen Zelt. Für uns wird es Zeit, Ihnen mitzuteilen, was Sie auf der traditionsreichen Convention erwartet, vor allem, aber nicht nur in Sachen *Das Schwarze Auge*. Das Folgende ist ein Auszug aus dem ständig wachsenden Programm, dessen Entwicklung Sie unter www.ratcon.de miterleben können.

Nicht fehlen darf natürlich das traditionelle **Multiparallele Abenteuer**, in dem sich gleich mehrere aventurische Heldengruppen auf den Weg ins Ungewisse machen.

Neben den unzähligen spontanen oder verabredeten Spielrunden der Con-Besucher bietet das Ulisses-Team wie gewohnt **Demorunden** zu vielen verlagseigenen Rollenspielen und Tabletops an. Darunter fallen unter anderem *Das Schwarze Auge*, *Pathfinder*, *Lugg und Trug*, *Warmachine* und *Infinity*.

BATTLETECH

Für die Liebhaber von **BattleTech** hält die RatCon diesmal neben Demorunden eine ganz besondere Attraktion bereit: die *Deutsche BattleTech-Meisterschaft*.

SCHICKSALSPFADE

Eines der Highlights in Sachen Miniaturenspele dürfte **Schicksalspfade** darstellen, das wir ja auch hier im Boten schon vorgestellt haben. Neben Demorunden und neusten Infos zum *Das Schwarze Auge*-Miniaturenspele wird man erste Figuren bereits in einem exklusiven Vorabverkauf erstehen können. In den Handel kommt das Spele zur Messe Essen.

Auch informative und spannende **Workshops** sollen nicht fehlen. In Stichpunkten ausgedrückt: Michael Mingers spricht über *BattleTech*; Christian Trinczek über *Schicksalspfade*; Eevie Demirtel über die Frage, wie „böse“ eine Heldengruppe sein darf sowie in anderen Workshops darüber, wie viel Exotik (oder Exoten) eine Gruppe bzw. eine Handlung verkraftet und das Schreiben von Abenteuern. Katja Reinwald hält einen Workshop zum Abenteuerband *Sturmgeboren*; Alex Spohr beschäftigt sich mit den Magier- und Kriegerakademien Aventuriens und den dazugehörenden Bänden. Daniel Simon Richter befasst sich mit dem *Das Schwarze Auge-Jahrbuch*. Weit vor die Küsten Aventuriens wagen sich schließlich Alex Spohr und André Wiesler mit einem Workshop zur Uthuria-Überfahrt. Weitere Workshops und Vorträge sind in Vorbereitung.



Dazu kommen **Lesungen**, die vermehrt einen Schwerpunkt auf den Unterhaltungsfaktor legen. Judith C. Vogt wird zusammen mit Eevie Demirtel im Dialog aus ihren Romanen *Herr der Legionen* und *Herrin des Schwarms* lesen. Das *Türme von Taladur*-Autorenteam wird eine szenische Lesung darbieten und André Wiesler deutet Kampfsporteinlagen bei der Lesung aus *Schwarze Segel* (dem ersten Teil des Uthuria-Zweiteilers) an.

Auch in diesem Jahr haben Sie die Möglichkeit, Autoren, Redakteure und andere Ulisses-Mitarbeiter in diversen **Meet & Greets** zu treffen.

Außerdem ist eine Podiumsdiskussion mit illustren Gästen unter dem kontroversen Titel *Die Lust des Rollenspielers am Kritisieren* geplant. Wir stellen unsere Produkte mit anschließender Fragestunde vor. Außerdem wird der mysteriöse *Das Schwarze Auge*-Geheimband enthüllt, um den sich bereits wilde Spekulationen ranken.

Mit *Schlag den Redakteur* möchten wir eine neue Art von Con-Veranstaltung ausprobieren, die vor allem ein großer Spaß für alle Beteiligten werden soll und bei der attraktive Preise winken. Wie übrigens auch beim Wettbewerb *Magister der Magister*, bei dem sich *Das Schwarze Auge*-Fachleute messen können.

Am Samstagabend halten wir dann die „große Preisgala“ ab, auf der u.a. die Sieger der BattleTech-Meisterschaft und des Wettbewerbes *Auf Aves Spuren V* gekürt werden sollen. Außerdem wird hier das Finale von *Magister der Magister* stattfinden.

Neben all diesen verlagseigenen Punkten sorgt Reiner Heep als Organisator wie versprochen dafür, dass die RatCon ihre alte System- und Themenbreite wiederfindet. Neben dem Uhrwerk-Verlag hat sich auch das Pegasus-Supportteam bereits angemeldet und bringt außer Shadowrun und Cthulhu auch das neue *Zwerge*-Brettspiel von Markus Heitz mit.

Das Riesland-Projekt wird mit eigenem Stand und einem Workshop unter dem Titel *Rakshazar - Das Riesland* aufwarten, während die Drachenzwinge zahlreiche Spielrunden anbietet.

Brett- und Gesellschaftsspele werden vom Support-Team des Kosmos Verlags und den Spielernarren Kamen e.V. vertreten. Natürlich wird es auch wieder eine große Tombola geben und eine Zeichnermeile. Zudem lassen wir die Kinonacht wieder aufleben. Mit Unterstützung von AV-Vision flimmern Streifen wie *Astrópia* über die Leinwand.

Außerdem sind Programmpunkte rund ums LARP geplant, ebenso wie zahlreiche Stände und andere Events (Spele, Spannung und Musik) – diese standen jedoch zum Redaktionsschluss noch nicht abschließend fest.

Wer immer mal im Orgateam einer Con mitmachen wollte, kann sich übrigens gerne bei Reiner melden – fleißige Hände werden bei einer Convention immer gesucht.

Wir hoffen darauf, Sie auf der RatCon 2012 (wieder) begrüßen zu dürfen und freuen uns schon sehr auf diese schönsten drei Tage des Jahres.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 154

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»PEVE GESANDTE FÜR AL'ANFA BEPAPPŦ«

Die junge Adlige hat sich durch ihren Ehrgeiz selbst in die gute Position gebracht. Geschickt hat sie in den letzten Monaten ihre Beziehungen ausgespielt und dem Comto Protector mit einigen klugen politischen Entscheidungen beeindruckt. Dabei kam ihr ihr gutes Aussehen, wie auch die Freundschaft zu Isira Karinor zu Gute.

Die Gerüchte, dass Carvaia eine Affäre mit dem Comto Protector hatte und er sie deshalb (oder die eifersüchtige Frau des Fürsten) nach Al'Anfa schickte, sind tatsächlich falsch. Ralman mag Carvaia zwar, schätzt aber vor allem ihre freundliche Art und glaubt, dass sie auch in Al'Anfa nützlich sein kann.

Dass sie in der nächsten Zeit von Shantalla Karinor zu allen erdenklichen Ausschweifungen verführt wird und in der Pestbeule des Südens versumpft, konnte Ralman nicht absehen. Carvaia wird in den nächsten Jahren eine tragende Rolle in der Politik zwischen dem Horasreich und Al'Anfa spielen, aber nicht immer zum Vorteil ihrer Heimat.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»MACHTKÄMPFE UND PFERDEREISEN IN FASAR«

Seit dem Ende des Kontraktes zwischen den Tulamidischen Reitern und dem Erhabenen Khajid ben Farsid, schwindet nicht nur dessen Einfluss in

der Stadt, es beginnt gleichzeitig eine Ringen um die Gunst des Miraleys Fadlan al'Orhima ibn Gaftar, der mit seinen 600 verbliebenen Söldnern einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor darstellt. Besonders die Erhabenen Manach ter Goom, Habled ben Cherek und Tariq ben Rashman bemühten sich, schnell ihr Interesse an den Tulamidischen Reitern zu bekunden, was wiederum den Fürsten unter Druck setzte, seinen Streit mit Fadlan ibn Gaftar zu begraben und seinerseits an den Verhandlungstisch zurückzukehren. Die Finanzierung der Ausbesserungsarbeiten an der Arena, sowie die Ankündigung, das große Volksfest mit Pferderennen und Arenaspielen vom 19. bis zum 25. Peraine dieses Jahres zu stiften, sind nichts weiter als ein politischer Garadan-Zug, um seine Legitimation als einer der Erhabenen von Fasar sowohl bei Würdenträgern angrenzender Regionen wie auch bei der Bevölkerung der Stadt zu untermauern.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»PEVER HÜTER DES ROSENGARTENS ERPAAPPŦ«

Nestario Daneios ersetzt die visibilisierte Zorganer Hochgeweihte Azila von Awallabad als Hüter des Rosengartens. Sollten sie **Schleiertanz** spielen, steht er selbstverständlich auch als Ansprechpartner für die Helden zur Verfügung.

CHRONOLOGIE DER IPPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 154

Peraine 1034 BF: Das Magierkolleg von Honingen wird eröffnet.

Rondra 1035 BF: Nestario Daneios wird von der Geliebten der Göttin zum neuen Hüter des Rosengartens ernannt.

Rondra 1035 BF: Versteigerung in Tiefhusen.

4. Travia 1035 BF: Zum Tag der Helden versammeln sich die Führer der rondrianischen Orden zum Konklave in der Löwenburg zu Perricum, der sich über mehrere Wochen hinzieht.

Ende Hesinde 1035 BF: Im Boron und Hesinde 1035 BF kommt es in Fasar zu blutigen Unruhen, die sich erst wieder legen, als Fürst Khajid ben Farsid ankündigt, die Murak-al'Kira-Arena für die Pferderennen und Arenaspiele im Peraine wieder herzurichten und seine Garde beginnt, besonders im Stadtteil Keshal Isiq, Präsenz zu zeigen.

Firun 1035 BF: Maraskanische Widerständler ermorden bei Hitalan einen Offizier der Karmothgarde. Die Spur der Aufständischen führt nach Gerbalgan. Komtur *Iraddon Kolenfeld* lässt sämtliche Kinder bis 13 Jahre nach Jergan verschleppen, alle Männer werden hingerichtet. Gerbalgan bleibt als ‚Dorf der Witwen‘ zurück.

Ende Firun 1035 BF: Ralman von Firdayon-Bethana ernannt als neue Gesandte des Horasreiches in Al'Anfa die Kusliker Cavalliera Carvaia ya Dergamon.

Frühling 1035 BF: Zahlreiche thorwalsche Schiffe sammeln sich in den nördlichen Olportsteinen.

DETAILLIERTE ZEITLEISTE DES ERBSTREITES IN DEN NORDMARKEN

Weitere Meisterinformationen zum Nordmärker Erbstreit folgen in der Ausgabe 155.

3. Praios: Attentat auf Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss

4. Praios: Herzog Jast stirbt.

5. Praios: Frankwart vom Großen Fluss besetzt Burg Eilenwid und übernimmt die Regierungsgeschäfte. Sein Bruder, Reichskanzler Hartuwal, verschanzt sich in der Reichskanzlei.

10. Praios: Beisetzung Herzog Jasts.

11. Praios: Hinrichtung des vermeintlichen Attentäters, Baron Bärhardt von Kranick zum Kranickfluchs, nach kurzem öffentlichen Prozess unter Vorsitz des Illuminatus' Jorgast.

5. Rondra: Frankwart vom Großen Fluss lässt sich auf Burg Eilenwid durch den Illuminatus Jorgast zum Herzog der Nordmarken krönen.

Mitte Rondra: Kaiserin Rohaja erreicht Elenvina und beginnt zwischen den Brüdern Frankwart und Hartuwal zu vermitteln.

Ende Rondra: Hartuwal vom Großen Fluss wendet sich mit einem Widerspruch an den Wahrer der Ordnung Mittellande.

Ende Efferd: Pagol Greifax von Gratenfels verkündet, dass Hartuwal vom Großen Fluss der rechtmäßige Erbe Jast Gorsams ist.

12. Travia: Hartuwal wird vom Wahrer der Ordnung in der Wehrhalle zu Elenvina zum Herzog der Nordmarken gesalbt. Illuminatus Jorgast wendet sich an den Boten des Lichts in Gareth.

Mitte Boron: Der Heliodan bestätigt Hartuwals Ansprüche. Frankwart legt die Herzogenkrone in die Hände seines Bruders, der auf Burg Eilenwid letztgültig zum Herzog der Nordmarken gekrönt wird.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönfeld

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)

Fax: 04331 - 8 44 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 – 988 70 50

(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge
des F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

*Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte werden
in der Regel nicht bearbeitet.*



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach

Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR),
Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Rebecca Beyer, Marcus Dirk, Annelie Dürr, Niko Hoch, Marc Jenneßen, Michael
Keil, Michael Masberg, Moritz Mehlem, Adrian Praetorius, Tahir Shaikh, Jürgen Suberg, Christian Vogt

Illustrationen: Anja Di Paolo, Nele Klumpe, Julia Metzger, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben,
Verena Schneider, Patrick Soeder, Florian Stitz, Karin Wittig

Cover: ‚Der Fluch des Flussvaters‘ von Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems,
für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle
Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit
vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen
Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe zum Jahresbezugspreis von €18,00 (Ausland €21,00) einschließlich Porto und Versand.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) als
PDF zum Jahresbezugspreis von €14,90.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe **und** als PDF (Kombi-Abo) zum Jahresbezugspreis von insgesamt €25,90 (Ausland €29,50) ein-
schließlich Porto und Versand.

Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6
Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon
n i c h t an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden.
Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Be-
zugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen.
(Druckausgabe: € 18,00 (Ausland € 21,00) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90;
Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der PerCom Vertriebs-
gesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Aventurischer Bote, Travia 1055 BF

Auf eine Pfeife mit Prinz Storko

Gareth. Dem Gareth und Märkischen Herold wurde von Seiner Kaiserlichen Hoheit Prinz Storko von Gareth die hohe Gunst gewährt, Fragen zu aktuellen politischen Vorgängen des Mittelreiches zu stellen, welche der Samtene Prinz sachkundig und mit Blick auf die Hintergründe zu beantworten bereit war.

Herold: Eure Kaiserliche Hoheit, wir danken Euch untertänigst für Eure Gunst, uns einen kostbaren Augenblick Eurer knappen Zeit zu gewähren.

Storko: Dafür keine Ursache. Doch leider kann ich Ihm nur so viel Zeit gewähren, wie meine kleine Meerschampfeife mir zu erübrigen erlaubt. Diese ist übrigens noch ein Geschenk von Tar Honak persönlich; und er schenkte sie mir in just dem Jahr, als wir den Traviabund für Seine zukünftige Allergöttlichste Magnifizenz besiegelten. Ich erinnere mich noch genau an die Worte des Patriarchen von Al'Anfa. „Storko“, sagte er zu mir, „dieses Kunstwerk ist eine wahre und unschätzbare Kostbarkeit. Wann immer Ihr Euch an ihrem Arom erfreuet, nehmet Euch Zeit.“ Er sieht, so spricht ein wahrer Al'Anfaner.

Herold: Das scheint fast zu einer anderen Zeit gewesen zu sein. Damals mussten die Oberhäupter der aventurischen Staaten ja keine große Rücksicht auf die Befindlichkeiten ihrer Lehensvasallen nehmen.

Storko: Das ist allerdings nur teilweise wahr. Während der Patriarch, wenige Jahre nachdem er mir dieses Kleinod geschenkt hatte, sein Großreich in einen Krieg gegen das Kalifat führen konnte, der ein finanzielles Fiasko war und in welchem er seinem Gott am Ende gegen-

übertreten musste, regte sich ja in unseren Breiten immer mehr Widerstand gegen die rigide Führung meines Neffen. Die große Unmutsäußerung von Answin im folgenden Jahr und vor allem seiner Gefolgsleute, das habe ich selber auch erst einige Zeit später wirklich verstanden, kann ja als eine spontane Reaktion des Niederadels und der Barone auf die Reichsreformen meines älteren Bruders Reto interpretiert werden. Diese Reformen gleichwohl waren notwendig und mussten gemacht werden.

Herold: Die Bildung eines Reichsheeres unter der Führung der Krone, dessen Offiziere sich aus Kriegerschulen rekrutierten und nicht mehr aus dem traditionellen Adel?

Storko: Das war ja nur ein geringer Teil der Reformen. Die Vision meines Bruders war ein starker Staat, der ein Haupt und ein Herz besitzen und nicht mehr aus vielen einzelnen Gliedern bestehen sollte, die sich gegenseitig schwächten und behinderten. Das Reichsheer war davon ja nur der nach außen sichtbarste Teil.

Herold: Ein anderes Organ des Reiches, welches seine Erscheinung stark unter den Reformen Kaiser Retos veränderte, ist das Reichsgericht.

Storko: Das stimmt. Allerdings war es vor allem der Versuch meines Großneffen



Brin und seines Kanzlers, das ineffiziente Reichsgericht in eine funktionierende Reichsbehörde zu verwandeln, um die Streitigkeiten, die selten genug einmal die Autorität der Krone berührten, nach klaren und einsichtigen Normen zu verhandeln.

Herold: Also um der Krone ihr Recht zu bestätigen ...

Storko: Um die Krone in ihrem Recht zu stärken. Ja.

Herold: Heute scheint es dagegen, als ob sich die Autorität der Krone vermehrt gegen die Befindlichkeiten ihrer Untertanen behaupten müsste. Immerhin hat sie mit der Ochsenbluter Urkunde den historischen Schritt Eures kaiserlichen Bruders ein Stück weit zurückgenommen.

Storko: Er muss die Urkunde von Kaiserlich Ochsenblut im Kontext ihrer politischen und historischen Notwendigkeit sehen. Das Reich stand vor der Gefahr eines Bürgerkrieges, der die Beziehungen innerhalb des Reiches weiter erschüttert hätte, als es in den letzten Jahren durch die Ereignisse der Zeitläufte bereits geschehen ist. Ohne die Geschlossenheit der beiden großen Mächte im Raulschen Reich, dem Königreich Garetien als der Stammdomäne des Kaiserhauses und dem Herzogtum Nordmarken als sein stärkster und reichster Waffenarm, wäre der Abfall der almadanischen Brüder und Schwestern im Adel kaum verkraftbar gewesen. Im Gegenteil, ein zweites Jahr 902 Bosparans Fall hätte im schlimmsten Fall gedroht. Unter diesen Umständen war es politisch absolut notwendig für die Krone, sich der Treue ihrer Gefolgsleute zu versichern, auch wenn dafür ein hoher politischer Preis gezahlt werden musste.

Herold: War man denn tatsächlich so nah an einem Krieg?

Storko: Vertraue Er mir, in den Hinterzimmern der einzelnen Provinzherrn kursierten durchaus einzelne Szenarien, die vorsahen, der Krone die Unterstützung zu verweigern und somit das Raulsche Reich zu zerschlagen. Man nannte das wohl das „Project Bernstein“. Zu unser aller Glück aber zeigte meine Urgroßnichte Rohaja ihre politische Weitsicht und Klugheit und konnte auf jenem wichtigen Hoftage das Reich vom tiefen Fall in den Abgrund

abhalten. Dies auch deswegen, weil sie auf die richtigen Ratgeber gehört hat.

Herold: Die Kaiserin ist also auf solche Ratschläge angewiesen?

Prinz: Jeder Monarch ist auf den Ratschlag kluger Leute angewiesen. Denn wohl nur der halbgöttliche Reichsbehüter Rohal konnte sich seiner Weisheit so sehr sicher sein, dass er niemandes Rat gebraucht hätte. Doch dieser weise Monarch hatte stets ein offenes Ohr für die Anregungen und Ratschläge seiner Untertanen. Auch darin lag seine Weisheit.

Herold: Was empfehlen denn die Ratgeber der Kaiserin im aktuellen Falle des Reichsgerichts? Seit längerer Zeit sind zwei der Stühle in der Hochadligen Kammer vakant: Ihre Hochgeborenen Urinai von Aichhain aus dem Windhag verstarb bereits 1030 BF, ohne dass es bezeichnenderweise irgendjemanden aufgefallen wäre, und seine Hochgeborenen Leomar von Eichmoor gilt seit seinem Verschwinden während des Angriffs auf Tobrien vor nunmehr über zwölf Götterläufen als verschollen, so dass man leider von seinem Tod ausgehen muss.

Storko: Man muss, wenn man es überhaupt vermag, das große Bild bei dieser Frage ins Auge fassen und sich nicht im Unwesentlichen verlieren. Das Mittelreich steht nach dem Tod des Nordmärker Herzogs vor einer Zeitenwende. Die meisten Konflikte der Vergangenheit sind zu einem Abschluss gelangt, aber die kommenden Probleme zeichnen sich ja bereits am Horizont ab. Die letzten Jahre haben einige sehr einflussreiche Persönlichkeiten hervorgebracht, deren Rangfolge vor den Augen der Kaiserin sich noch nicht entschieden hat. Es deutet sich allerdings an, dass diese Personen das Reichsgericht als ein Instrument ihrer Machterweiterung nutzen werden.

Herold: Ihr spielt auf die jüngste Besetzung des Reichsgerichts durch den garetischen Pfalzgrafen zu Sertis nach dem überraschenden Rücktritt des Koscher Barons von Dunkelsforst auf dem Reichskonvent zu Perricum im Jahr 1033 BF an.

Storko: Es ist durchaus bezeichnend, dass ein als wenig gebildet geltender Hochadliger aus altem Haus, dem ehrwürdigen

Grafenhaus Hartsteen, gegenüber dem Burggrafen der Raulsmark, einem profunden Kenner der Rechtskunde und vollendeten Diplomaten, den Vorzug bekommen hat, wo jenen nichts auszeichnet als seine persönliche Nähe zum Haus des Großen Flusses. Man hat dies im Adel sehr genau beobachtet.

Herold: Welche Konsequenzen aber hat dies für die vakanten Plätze im Reichsgericht?

Storko: Eine deutlich zu spürende Entwicklung ist die Rückkehr der alten Adelsgeschlechter zu ihren früheren Pfründen, die sie spätestens nach der gescheiterten Usurpation des Rabenmunds weitgehend an jüngere Adelsfamilien verloren hatten.

Herold: Ihr meint an den sogenannten „Hal’schen Neuadel“, aus welchem 1014 BF auf dem Großen Hoftage eine große Zahl, und sehr viele von ihnen aus dem Kosch, in das Reichsgericht berufen wurden?

Storko: Diese Bezeichnung scheint mir doch etwas despektierlich zu sein für die verdienten und loyalen Kämpfer und Kämpferinnen an der Seite meines Neffen Hals gegen die Menschfresser und meines Großneffen Brin gegen die Orken und den ersten Usurpationsversuch Answins von Rabenmund. Denn es ist ein Faktum, dass die jungen Adelsfamilien, gerade aus dem Kosch, besonders treu zur Krone standen und dafür angemessen belohnt wurden. Aber es ist auch ein Faktum, dass der Einfluss dieser Familien in der jüngeren Vergangenheit nicht ausgereicht hat, um ihren Platz gegen die alten Häuser zu verteidigen. Daneben spielen allerdings auch die Wünsche der Provinzherrn in diesem Fall eine wichtige Rolle. Nachdem der garetische Adel erfolgreich und mit Nachdruck auf einen Reichsrichter aus dem Herz des Reiches gedrängt hat, mehreren sich nun die Stimmen in Almada, Albernia und Weiden, dass auch ihnen ein Platz im Reichsgericht zustehen müsse. Sehr wahrscheinlich werden sich die Ratgeber der Krone dafür aussprechen, die vakanten Richterstühle auf einem gemeinsamen Reichskonvent zu besetzen. Und wahrscheinlich wird der Garether Markvogt, dessen Kandidat bei der jüngsten Besetzung keine Beachtung erfahren hat, seine offensive Strategie zur Besetzung wichtiger zentraler Positionen zu Gunsten

der Mehrung seines eigenen Einflusses im Reich fortsetzen.

Herold: Ihr mahnt also zur Vorsicht vor dem Gareth Markvogt? Immerhin ist er ein enger Verwandter des Kaiserhauses und hat sich insbesondere während der Rückkehr seines Vaters, des Usurpators Answin, als ausgesprochen loyal zur Krone erwiesen.

Storko: Niemand bedarf in diesem Punkte einer Warnung, denn wir sehen hier ja nichts Ungewöhnliches. Es ist ein natürlicher Vorgang innerhalb einer jeden Zeit, dass die Mächtigen ihren Einfluss zu stärken und ihre Konkurrenten ins Abseits zu stellen wünschen. Vergesse Er nicht, dass neben dem Greifen des Raulschen Reiches der Fuchs das Wappentier des Königreichs ist, und wer sich zu sicher auf seinem gnä-

dig von Praios gewährten Platze fühlt, ohne sich auf die List des Herren Phex zu verlassen, der wird als fallender Stern eben diesen Platz jemandem anderen überlassen, welcher tüchtiger ist als er selber. Wenn also der Markvogt von Gareth seine Gefolgsleute in strategisch wichtige Positionen zu hieven vermag, dann mag dies dazu führen, dass die Reaktion seiner Konkurrenten an Intensität zunehmen, ja, vielleicht sogar zu einer unerwarteten Verbindung von bisher gegensätzlichen Interessen führt. Die Stärkung eines seines engsten Rivalen innerhalb der Stammdomäne der Kaiserin wird mit Sicherheit auf das engste vom Reichserzkanzler beobachtet werden, zudem ein anderer enger Rivale – mit Perricum nur wenige Meilen entfernt – reiche und strategisch kaum zu unterschätzende Pfründe besitzt. Denn jeder potentielle starke Handlungsträger in Garetien ist eine potentielle

Gefahr für den Reichserzkanzler, dessen Wappenspruch er sicherlich kennt.

Herold: „Was gut für die Nordmarken ist, ist auch gut für das Reich.“ Also was nicht gut für die Nordmarken ist, ist schlecht für den Reichserzkanzler?

Storko: Er hat offensichtlich seine Praio-
stagssschule zu oft geschwänzt, wenn Er solche eklatanten Mängel in der Hesinde heiligen Logik offenbart. Im Übrigen lautet der Wappenspruch des Hauses vom Großen Fluss: „Ungebeugt und nicht gebrochen“. Nun versiegt langsam die süße Gabe meiner geliebten Pfeife, so dass ich Ihn nun wieder entlassen werde. So gehabe Er sich wohl und möge von den Göttern gesegnet sein.

Jürgen Suberg,
mit Dank an Björn Berghausen

Aventurischer Bote, Phex 1035 BF

Friedlose Gefahr auf den Olportsteinen?

RIVA. Beunruhigende Nachrichten erreichten uns von den nördlichen Olportsteinen. Lange Zeit galt die schwer zugängliche Inselgruppe am Rande der bekannten Welt als Rückzugsort der Friedlosen¹, von Außenseitern und allerlei Gesindel. Doch seit der mutigen Befriedung der Inseln im nördlichen Meer der Sieben Winde durch unsere Verbündeten unter dem Adler des Horas galten die Gesetzlosen als gerichtet oder vertrieben. Doch diese Tatsache hat nun offenbar keine Gültigkeit mehr.

Wie Handelsfahrer berichteten, die auf dem Weg von Havena oder Grangor nach Riva auch die Niederlassung der HPNC² anliefen, sammelt sich eine bunt zusammengewürfelte Zahl an Schiffen auf der Insel Narken. Neben den obligatorischen Ottas und Snekkars wurden auch Knorren

und sogar ein Winddrache gesichtet. Dazu kommen einige Schiffstypen, die nicht aus Thorwal stammen, wie etwa Koggen.

Die Friedlosen streben wohl danach, ihre karge Heimat zu verlassen und fruchtbarere Gefilde zu suchen. Tatsächlich scheinen die wenigen umliegenden Siedlungen beinahe entvölkert zu sein.

Doch nicht nur der Abschaum der Nordleute sammelt sich dort. Ruhmreiche Ottajasko wie die Gerons-Ottajasko und die Walsturm-Ottajasko wurden auf der Insel Narken gesichtet. Der Ruhm dieser Mannschaften wird bereits von Skalden besungen. Was haben sie mit Gesetzlosen zu schaffen? Auch die respektierte Marada Gerasdottir, genannt die Wölfin, wurde mehrfach dort gesehen und führt die Versammlung mutmaßlich sogar an.

Die Wölfin machte noch vor wenigen Jahren von sich reden, als sie eine sogenannte Herferd, einen Raubzug, gegen das verderbte Glorania führte und spektakulär scheiterte (der Bote berichtete in den Ausgaben 130-132). Auch sah sie in der berüchtigten Hexe Tula von Skerdu eine mögliche Urheberin ihres Scheiterns und versuchte, die Hexe vor dem Obersten Hjalding zur Rechenschaft zu ziehen (siehe Bote 133). Tula erschien letztlich nicht vor der Ver-

sammlung – was auch niemanden wunderte, gilt die Hexe doch als eigensinnig und unnahbar. Marada, einst Sprecherin der Traditionalisten ihres Volkes und damit mächtigste politische Gegenspielerin der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir, hat damit den Großteil ihres Ansehens beim Volk der Thorwaler verspielt. Muss sie sich jetzt den Friedlosen zuwenden, um noch Anhänger zu finden?

Und was ist das Ziel ihrer Flotte? Friedliche Absichten wagt wohl niemand den Gesetzlosen und Piraten zu unterstellen. Gibt es Grund zur Beunruhigung für die friedlichen Küstenbewohner von Riva bis Al'Anfa?

Dies sind die Stimmen einiger Seeleute zu dieser Frage, die ihre Meinungen und Sorgen mit uns geteilt haben:

„Dutzende Schiffe habe ich gesehen! Voller Blutrünstiger Barbaren! Ich sage euch, bald wird der Ruf ‚Die Thorwaler kommen!‘ wieder für Angst und Schrecken an den Küsten sorgen ...“

„Wir haben ihnen einmal gezeigt, wem Efferd die Meere zugehört hat, und wir werden es diesen Hunden wieder zeigen. Kein Grund zur Sorge. Lang lebe der Horas!“

¹) Utlagi, Friedloser, bezeichnet in Thorwal einen Gesetzlosen, der ob seiner Verbrechen von seiner Sippe ausgestoßen worden ist und fürchten muss, erschlagen zu werden, sollte er sich seiner Sippe vor Ablauf einer festgesetzten Frist wieder nähern.

²) Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie.

„Die holen sich die Olportsteine zurück. Das wohl! Das ist altes Thorwaler Land, da gehören keine stinkenden Horasier hin. Das wird ein Kampf, da wäre ich gern dabei, bei Swafnir. Wenn mich mein Holzbein nur lassen würde ...“

„Als wären Thorwaler Piraten nicht schon schlimm genug! Diese Friedlosen sind allesamt Walwütige, darauf schwört auch der alte Roderik.“

„Swafnirland sagt ihr? Mal wieder? Vielleicht. Trotz der vielen fehlgeschlagenen Expeditionen scheint die mystische Insel eine ungebrochene Faszination auf die Nordleute auszuüben.“

„Die haben immer schon die Sklavenjäger in Al'Anfa gehasst. Und dort soll es ja in letzter Zeit drunter und drüber gehen, sagt man, seit die Raben diese Schlacht verloren haben. Das wollen die ausnutzen, die Nordleute.“

„Auch Seeleute aus dem Mittelreich sollen sich unter den Wilden befinden. Unglaublich, Hesinde muss ihnen wohl ins Hirn ges*** (zensiert) haben.“

Die Oberste Hetfrau jedenfalls ließ verlaublichen, nichts mit der Ansammlung an Schiffen zu schaffen zu haben. Die Unbekannten habe sich bisher nichts zuschulden kommen lassen. Wenn sich die HPNC um ihre Niederlassung sorge, „solle sie sich doch selbst um das Prob-

lem kümmern“, so Jurga. Thorwals Küsten würden nicht das Ziel der Friedlosen, verstünde es ihr Volk doch, sich gegen verlaute Piraten zu verteidigen.

Diese Worte mögen die Horasier verwundert haben, entsandte Jurga doch einst Hjalskari unter dem Befehl der Jarlin Hjalka Oddasdottir, um die HPNC tatkräftig bei der Vertreibung friedloser Piraten nach dem Friedensschluss mit dem Horasreich zu unterstützen.

Dennoch – den Rat schien sich die Handlungsgilde tatsächlich zu Herzen genommen zu haben, entsandte sie doch die schwer bewaffnete Karracke „Shafirs Feuer“ in den Norden zur Wahrung ihrer Interessen.

*Tsamilla Rotzenberg
(Christian Vogt, mit Dank an Judith Vogt)*

Aventurischer Bote, Hesinde 1055 BF

Die Orden des Schwertbundes sammeln sich zum Konklave

„Zum Behufe der Prüfung der weltlichen Pfründe, der ehrwürdigen Regalien und kirchlichen Privilegien sei einberufen das Ordenskapitel des Schwertbundes zum Tag der Helden im Jahre 1035 BF. Wählt treue und namenhafte Ratgeber und eilt nach Perricum, denn es ruft eure Marschallin, Ayla Armalion.“

—aus der Boischaft des Schwerts der Schwerter an den Seneschall der Ardariten

PERRICUM. Strahlend thronte die Löwenburg auf der schroffen Steilküste oberhalb Perricums und ihre weißen Mauern schienen im Licht der aufgehenden Sonne zu glühen. Auf den Türmen falteten ehrenvolle und weithin bekannte Banner im kräftigen Wind, der vom Golf über die Burg strich. Auf dem höchsten Turm jedoch, dem Roten Turm, überstrahlten in ihrem Ruhm alle anderen die drei roten Löwen auf goldenem Grund, die das Amtswappen des Schwerts der Schwerter zierten.

Schon seit Tagen versammelten sich Geweihte der unbesiegtten Rondra in den altehrwürdigen Mauern des Amtssitzes des Schwerts der Schwerter – und das aus gutem Grund. Bereits im letzten Jahr hatte Ayla Armalion von Schattengrund, die

Marschallin des Schwertbundes, Ucuriaten ausgesandt in alle Sennen der Kirche, um die Führer aller dem Schwertbund zugehörigen Orden aufzusuchen und sie zum umfassenden Konklave der Orden auf die Löwenburg einzubestellen.

Alle, die gerufen worden waren, waren gekommen und hatten die heiligen Banner ihrer Orden mit sich gebracht – die sogleich mit höchster Ehrerbietung in das Fahnenheiligtum verbracht wurden. Am 4. Travia folgten die versammelten Geweihten dem Schwert der Schwerter hinunter in die Stadt. Den Tag der Helden gedachte Ayla mit ihren Seneschällen, Abtmarschällen und Großmeistern zu begehen und so schritt eine beeindruckende Schar die Langen Mauern entlang, bis zum Haupttempel des Schwertbundes, dem Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot, wo die Geweihten dem Erntefestmassaker in Trauer gedachten. Stolz wehte das rote Schwert der Ardariten neben der wachsenden roten Löwin der Yppolitaner, als Großmeisterin Rondirai Leuentreu von Havena Seneschall Nepolemo ya Torese ihren Arm darbot – und der mächtige Meister des Bundes ihn galant auf seinen Linken legte. Und nur die Umstehen-

den sahen das zornige Blitzen in Meister Nepolemos Augen, Zeichen, dass er dem Orden der Hohen Wacht immer noch den Schutz der Tempel neidete. Großmeister Adran Bredenhag von Aarenstein unterhielt sich angeregt mit dem Abtmarschall Brin von Rhodenstein, während sie die Langen Mauern entlang schritten. Viele weitere Ordensleute folgten, bis schließlich, überaus grimmig dreinschauend, der Hochherold der Kirche und Großmeister der Bluter, Rondred Donnerklinge von Salzsteige unter dem Banner des als erloschen geltenden Ordens die Nachhut übernahm.

Nach dem Rondradienst begann das Konklave und die Ordensführer und ihre Getreuen versammelten sich im Saal der Löwenritter. Und auch wenn man in den folgenden Wochen immer wieder Geweihte der einzelnen Orden auf den Langen Mauern und in der Stadt sehen konnte, fiel dem Kundigen alsbald auf, dass einige Ordensritter doch zu fehlen schienen. Keiner der Diener Rondras indes, der an den Beratungen im Roten Turm teilnahm, äußerte sich bisher zu dem, was innerhalb der Mauern der Löwenburg vonstatten ging – und die Weiße Garde verjagte mehrfach unsere Schreiberlinge. Wir müssen uns also in Geduld üben, bis das Schwert der Schwerter bekanntgibt, was das Konklave letztlich entschieden hat.

*Xandros Fernel,
Leiter des Perricumer Redaktionshauses*

Neue Gesandte für Al'Anfa benannt

Kuslik. Seit der großen Seeschlacht von Phrygaios hat sich die Situation zwischen dem Horasreich und dem Imperium von Al'Anfa weiter entspannt. Galten beide Reiche einander noch vor ein paar Jahren als spinnefeind, so hat das Horasreich unter Khadan-Horas und der Regierung des Comto Protector Ralman von Firdayon-Bethana alles in die Wege geleitet, um die Lage zu verbessern. Auch nach den anhaltenden Aufständen hat man weder die Situation ausgenutzt noch eine Flotte zur Absicherung horasischer Interessen nach Süden geschickt (der Bote berichtete von den Verhandlungen der Goldenen Allianz in den Ausgaben 150/152). Im Gegenteil: Fürst Ralman hat eine neue Gesandte nach Al'Anfa geschickt, der die meridianische Kultur vertraut ist. Zur Überraschung vieler fiel die Wahl auf die bislang recht unbekannte Carvaia ya Dergamon aus Kuslik.

Die junge Cavalliera entstammt einer vornehmen Familie der Stadt und zeichnet sich durch ihr diplomatisches Geschick, ihre Intelligenz und ihre guten Beziehungen zum Hause Karinor aus. So hat sie bereits die edle Isira Karinor, eine Abgesandte Shantalla Karinors, in die horasische Gesellschaft eingeführt und zu beider Vorteil die Handelsbeziehungen zwischen Kuslik und dem Haus Karinor intensiviert. Ihr freundliches Wesen und ihre umgängliche Art erwiesen sich stets als von Vorteil, bei politischen wie auch merkantilen Verhandlungen. Auch die guten Beziehungen zur Kirche des Nandus und der Hesinde müssen hervorgehoben werden. Die Familie ya Dergamon besitzt schon seit einigen Jahren großen Einfluss auf den Handel mit Pergament und Bucheinbänden, viele Verwandte Carvaias sind zudem in städtischen Ämtern zu finden und genießen das Vertrauen des Horas und seiner Vertreter. Selbst Fürst Ral-

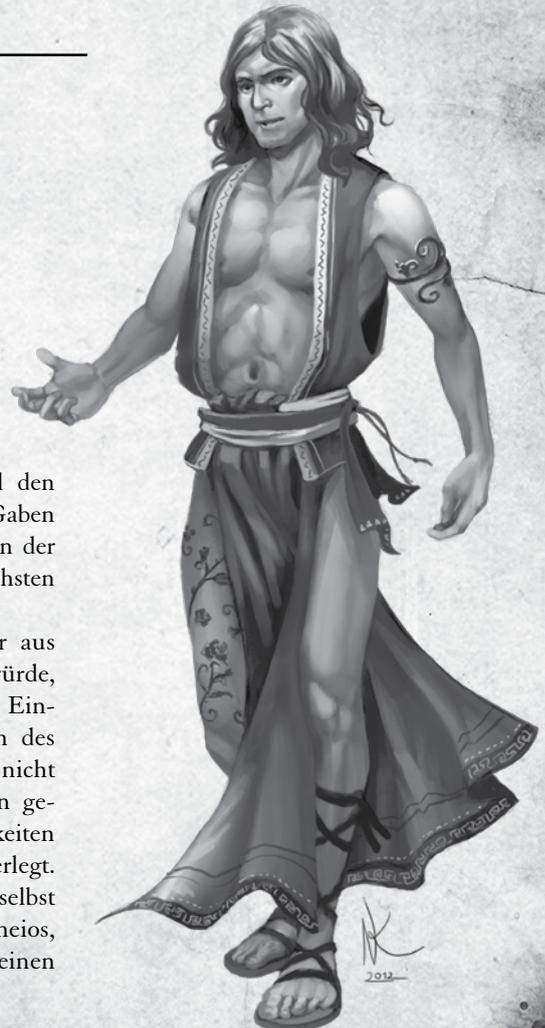
man hat Carvaia bei einem der zahlreichen Festivitäten Kusliks zum Tanz aufgefordert und war von ihr bezaubert – Eigenschaften, die für die junge Edeldame sprechen. Aus Al'Anfa konnte man noch nicht viel über Meinungen zur neuen Besetzung in Erfahrung bringen, lediglich Isira Karinor sprach im Namen ihrer Familie von einer hervorragenden Wahl, die ein wichtiges Zeichen für die zukünftigen Beziehungen ist. Ihre Ankunft in Al'Anfa wird dieser Tage erwartet. Ganz Kuslik und das Horasreich hoffen, dass es Carvaia ya Dergamon gelingen wird, auch die Südländer zu verzaubern, die Beziehungen der beiden großen Reiche zu verbessern und sie gemeinsam in eine neue Zukunft zu führen. Mögen die Götter ihr Weisheit schenken und sie ihre Fähigkeiten mit Bedacht und Voraussicht einsetzen lassen.

*Arela Weißblatt, Edle von Ragath
(Alex Spohr)*

Ein neuer Hüter für den Rosengarten

ZORGAN. Schon seit geraumer Zeit war der Rosentempel in Zorgan nun ohne Führung, und die Gläubigen hatten fest damit gerechnet, dass die Entscheidung während des Fests der Freuden fallen würde. Doch auch nach der Rückkehr der Geweihten, die zum Feste eigens nach Belhanka gereist waren, blieb die Frage offen, wer wohl die Nachfolge der weithin für ihr tapferes Eintreten wider die oronischen Umtriebe bekannten Azila von Awallabad antreten sollte. Hoch gehandelt wurde der beliebte Djemilassar ibn Alhuara, der sich insbesondere nach dem jüngsten Brand um die Wiederherstellung des Rosentempels verdient gemacht hatte. Nicht wenige Gläubige aber schienen ob der Jugend des Geweihten und seines zarten Gemüts äußerst besorgt,

denn seit Gründung des Rosengartens durch Arkos Shah II. im Jahre 1023 BF, trägt der Hochgeweihte des Zorganer Tempels auch traditionell den Titel eines Hüters der Göttlichen Gaben und zählt somit zu den Metropoliten der Rahja-Kirche, den wohl einflussreichsten Geweihten der lieblichen Göttin. Die Nachricht, dass ein Gesandter aus Belhanka den Tempel besuchen würde, war daher bereits Tage vor seinem Eintreffen Stadtgespräch. Die Schäden des feigen Anschlags waren noch immer nicht zur Gänze von den Tempelmauern getilgt und so wurden die Feierlichkeiten kurzerhand in den Rosengarten verlegt. Mhaharan Arkos Shah II. höchstselbst empfing Ihro Gnaden Nestario Daneios, der sich in der Vergangenheit mit seinen



Schriften zum Wesen der Göttin und als Mittler zwischen güldenländischem und tulamidischem Ritus hervorgetan hatte. Die Überraschung jedoch war groß, als der Geweihte nach einer innigen Begrüßung den wahren Grund seines Kommens nannte. Die Geliebte der Göttin hatte ihn nicht etwa als Boten nach Zorgan gesandt, vielmehr sollte er selbst den Tempel in Zukunft führen und die Lehren der beiden Kulte im Namen der Heiteren in Harmonie miteinander verbinden. Als Geschenk

an den Garten selbst hatte er einen neuen Rosenstock aus Belhanka bringen lassen, den er eigenhändig in den dunklen Boden setzte. Und als er sein Werk getan hatte, traten neugierig einige Rosendjinne aus den Büschen hervor, jene wundersamen Wesen, die sich erstmals zur Eröffnung des Gartens offenbart hatten und diesen dank der Gnade der Lieblichen bis heute bewohnen. Große Freude herrschte unter den Gläubigen, denn die Rosendjinne hatten sich in den letzten Monden

oft launisch gezeigt und waren nur selten erschienen. So aber wertete man ihr Erscheinen als ein gutes Zeichen und der Mhaharan Shah forderte die Gläubigen auf, ihr Tagwerk ruhen zu lassen und mit ihnen den neuen Hüter des Rosengartens, den *Bylothim ay Mechallayat* zu feiern. Allein der junge Djemilassar ibn Alhuara, so sagt man, soll ob all der Aufregung ohnmächtig darnieder gesunken sein.

Aylabeth Kherimesunya

Hexenwissen, Efferd 1055 BF

Magierkolleg zu Honingen ins Leben gerufen

HONINGEN. In Honingen haben sich nun erst kürzlich einige private Lehrmeister unter Magister Ephraim O. Ilmenblick, selbst ein Absolvent der Schule des direkten Weges zu Gerasim, zur Gründung einer neuen Lehranstalt zusammengeschlossen. Das *Collegium der kreuzenden Kräfte und der magischen Verständigung zu Honingen* soll sowohl verschiedenen magischen Traditionen und Denkrichtungen eine Heimstatt bieten, als auch selbst die Ausbildung junger Eleven vorantreiben. Die kurz nach der Gründung gegen Magister Ilmenblick seitens des ODL vorgebrachten Anschuldigungen, darunter gerüchteweise auch nekromantische Umtriebe, konnten zwar zwischenzeitlich allesamt widerlegt werden, dennoch beüben

nicht nur die drei großen Gilden selbst die Neugründung skeptisch. Auch außerhalb von Honingen selbst stößt das Collegium nicht unbedingt auf Gegenliebe, denn in Albarnia ist die Magie gemeinhin nicht gut gelitten. In Havena selbst, auch wenn die entsprechenden Gesetze zumindest für Heilmagie inzwischen gelockert wurden, sind die arkanen Künste sogar nach wie vor gänzlich verboten und auch die hohe Kunst der Alchimie unterliegt starken Beschränkungen. Es bleibt abzuwarten, wie sich die noch junge Schule unter diesen widrigen Umständen behaupten wird. Auf Anfrage ließ man verlauten, ein Antrag auf Aufnahme in die Graue Gilde sei bereits gestellt, mit einer Entscheidung wäre jedoch aufgrund zahlreicher bürokratischer

Hürden wohl nicht vor dem nächsten Allaventurischen Konvent im Jahre 1041 BF zu rechnen.

Angesichts der immer wieder aufkommenden Unstimmigkeiten innerhalb der Gilden, sind derartige Entwicklungen mit Sorge zu betrachten. Bereits vor dem Beginn des Allaventurischen Konvents der Magie wurden in Mengbilla erste Stimmen zur Gründung einer vierten Magiergilde laut. Grund für diese Bestrebungen war der im Raum stehende Vorwurf, dass die bestehenden Gilden die Interessen ihrer Mitglieder nicht mehr adäquat vertreten. Die Gründung einer ‚Freien Gilde‘ ist seither ein innerhalb der Magierschaft vieldiskutiertes Thema gewesen.

Emer ni Lomoch

Adventurischer Bote, Ingerimm 1055 BF

Machtkämpfe und Pferderennen in Fasar

FASAR. Seit dem Ende des Kontraktes der Tulamidischen Reiter mit dem Fürsten von Fasar, Khajid ben Farsid, und dem Auszug von 400 der stolzen Reiter (der Bote berichtete in Ausgabe 149), schwankt das fragile Machtgeflecht in Fasar. Miraley Fadlan al'Orhima ibn Gaftar, der Nachfolger des verstorbenen Emirs der Rukkab'al'Tulamida, ist mit seinen 600 ihm treu ergebenen Djunedim ein unberechenbarer Machtfaktor, hat er doch mehr Bewaffnete unter sich, als jeder der Erhabenen der Stadt. Scheinbar kann sich noch niemand seiner Loyalität gewiss sein, denn seine Agheya werden seit einigen Monden regelmäßig als Besu-

cher in den Aburja mehrerer Mächtiger der Stadt empfangen, die offenbar alle um die Gunst der Söldner buhlen. Selbst Khajid ben Farsid empfängt den Miraley, nach einem anfänglichen Zerwürfnis, wieder mit offenen Armen. Am deutlichsten sind die Veränderungen im Machtgefüge der Stadt im umkämpften Keshal Isiq zu spüren, wo es in den letzten Monden zu blutigen Auseinandersetzungen kam. Erst seitdem die Garde des Fürsten die Ausbesserungsarbeiten an der einstmaligen prächtigen Murak-al'Kira-Arena überwacht, haben sich die Unruhen weitestgehend gelegt. Offensichtlich will Khajid ben Farsid das in diesem Jahr von ihm gestiftete Volks-

fest mit Pferderennen und Arenaspielen im Peraine dieses Jahres unvergesslich werden lassen. Er finanziert nicht nur die Arbeiten an der Arena, sondern hat auch zahlreiche Würdenträger, Botschafter und Emissäre aller umliegenden Provinzen nach Fasar geladen. Außerdem ließ der Fürst verkünden, dass den Sieger des großen Pferderennens ein ganz besonderer Preis erwartet. Was Khajid ben Farsid mit all dem bewirken möchte, werden wir wohl erst wissen, wenn am 25. Peraine das letzte Rennen entschieden ist.

*Samir ibn Benayman aus dem Burj Asrâr
(Rebecca Beyer und Niķo Hoch)*

Das Bluturteil von Gerbalgan

GERGAN. Klagt, ihr Witwen von Gerbalgan! Eure Klagen sind unseres Komturs Lobgesang! Höre nun, Volk von Tobimorien und Maraskan, das du so prächtig gedeihst unter dem segensreichen Schutz des Helme Fürst Haffax, wie der Blutrichter von Elburum das Übel des Widerstands und der Anarchie an der Wurzel ausrottete.

In den Wochen des Nebelmonds schlugen maraskanische Anarchisten in der feigen, heimtückischen Art zu, wie es ihrer verdorbenen Seelen Art ist. Bei Hitalan ermordeten sie den tapferen Offizier Xaferan von Sindibab, der seinen Mut und seine Treue unter Beweis stellte, als er an der Seite unseres geliebten Fürstkomturs gegen die Usurpatorin und falsche Königin Nedimajida stritt. Wohl meinten sie, mit dieser feigen Tat durchzukommen, doch machten sie ihre Rechnung ohne Komtur Iradon Kolenfeld von Graß.

Die Samthandschuhe machten das Mörderpack in Gerbalgan aus, wo sie sich südlich des unbeugsamen Jergans dreist in Sicherheit wähten. Komtur Iradon selbst führte die Strafexpedition der Karmothgarde an, um Vergeltung für den treuen Xaferan zu üben. In der Nacht stürmten unsere Soldaten das Verräternest und zertrten die Anarchisten und jene, die sie an ihrem Busen nährten, aus den Betten. Bis in den Morgen hinein hielt der Kom-

tur Gericht und ließ die Urteile vollstrecken. Höchstselbst richtete der Komtur die feigen Mörder. Alsdann ließ er alle Heranwachsenden und Männer des Dorfes zusammentreiben. Allen Jungen und Mädchen bis 13 Jahren gewährte er die milde Gnade, zur Erziehung und Ausbildung nach Jergan gebracht zu werden. Doch all jene männlichen Geschlechts, die älter waren, ließ er an Ort und Stelle hinrichten, da der Samen des Verrats in ihren Lenden bereits gereift war.

Als dergestalt der Gerechtigkeit genüge getan, Blut mit Blut vergolten, und die Anarchie von Gerbalgan an der Wurzel ausgerottet war, befahl er die Rückkehr nach Jergan. Die Witwen des Dorfes klagten und jammerten, sie schrieten und raufeten sich die Haare. Zu ihnen gewandt sprach Iradon Kolenfeld von Graß, Jergans Komtur von Haffax' Willen: „Was weint ihr um eure Männer? Werden sie denn nicht wiedergeboren?“ Dann verließ er Gerbalgan, das Dorf der Witwen.

So klagt weiterhin, Witwen von Gerbalgan! Klagt, bis man euer Jammern in Sinoda, Tuzak und Boran, den Hochburgen der Verräter hört, so dass man dort wisse, dass ihr feiger Aufstand mit gerechter Strafe vergolten wird!

*Difardan Helme Tobridze
(Michael Masberg)*

Kettengerassel

UHDENBERG. Die Spannungen zwischen der freien Stadt Uhdenberg und dem Herzogtum Weiden haben sich seit unserem letzten Bericht in der Ausgabe 152 des Boten weiter verschärft. Im Efferdmond überbrachte der Gesandte einiger Barone der Grafschaft Sichelwacht ein „Geschenk“ an den Erzbaron Gurlug Rottmann. Dessen Misstrauen gegenüber der so versöhnlich wirkenden Geste war verständlicherweise groß – und er sollte damit Recht behalten. Tatsächlich warf der Gesandte dem findigen Goblin nur einen schweren Jutesack vor die Füße. Dieser beinhaltete eine eiserne Fußkette, wie sie auch Schwerverbrechern in den Sichelsteinbrüchen und Minen sowie Verurteilten auf dem Weg zum Richtblock angelegt wird. Geschmiedet, so verkündete der Gesandte, sei sie aus den Waffen und Rüstungen erschlagener Rotpelze – und damit aus eben jenen Gaben, mit denen Rottmann seine räuberischen Brüder aus der Roten Sichel kürzlich ausgerüstet haben soll. Die Botschaft der Sichelbarone war entsprechend eindeutig: Sollten weiterhin derart gerüstete Goblins die Wege und Menschen ihrer Grafschaft bedrohen, würde Guurlug Rottmann sich bald schon in einer solchen Kette wiederfinden. Die Weidener haben ihren Drohungen gegen den Uhdenberger damit unmissverständlich Nachdruck verliehen. Ob das Wirkung zeigt, bleibt abzuwarten.

*Ferling Okenheld
(Marcus Dirk)*

Phexens Gaben für gutes Gold

Arion III. von Westak-Tiefhusen lädt ins Sveltland zu einer „göttlichen Versteigerung“.

TIEFHUSEN. Die Königlich Tiefhusener Handelskompagnie lädt zu einer Auktion besonderer Güte: In den vergangenen Monaten konnte das Unternehmen, das direkt König Arion III. untersteht, von Schatzsuchern, Glücksrittern und sogar den Orks verschiedenste Fundstücke des Sternenregens erwerben, die nun Ende Rondra 1035 BF in der Markthalle Tiefhu-

sens versteigert werden sollen. In der Stadt geht man davon aus, dass zu dieser Auktion zahlreiche auswärtige Händler und weitere Interessierte erscheinen werden, sind die Bruchstücke des Sternenregens in ganz Aventurien doch immer noch heiß begehrt. Inzwischen sind bereits Zusagen von einigen bekannten Handelshäusern, darunter sogar Delegationen aus Aranien von der Mada Basari und aus Al'Anfa eingetrof-

fen, wobei letztere von einem hochrangigen Mitglied einer bekannten Grandenfamilie geleitet werden soll. Neben diesen weit gereisten Gästen erwartet man auch Vertreter der großen Handelshäuser wie Stoerrebrandt, Kolenbrander oder Dhachmani zur Versteigerung sowie natürlich auch viele Händler aus den benachbarten Ländern. Speziell aus Weiden, Greifenfurt und Riva werden viele Gäste erwartet und man munkelt auch von einigen Vertretern aus Thorwal und dem Bornland, welche zur Versteigerung erscheinen wollen.

Am Praiostag vor der Versteigerung lädt König Arion III. zudem erlauchte Gäste aus ganz Aventurien zu einer Feier in seine Burg, wo Prinzessin Dana bei Empfang, Essen und anschließendem Ball in die

hohe Gesellschaft eingeführt werden soll. Weiterhin war aus gut unterrichteten Kreisen zu erfahren, dass die Prinzessin nicht nur in die hohe Gesellschaft eingeführt, sondern zugleich auch nach einem Ehegatten für sie Ausschau gehalten werden soll. Schon bei der Wahl der Frau für den Kronprinzen Darian hat König Arion bewiesen,

dass seine Familie trotz der derzeitigen Situation in Tiefhusen über die Grenzen des Svellttals hinaus bekannt und geschätzt ist, und es bleibt abzuwarten, wen er und Königin Daria als zukünftigen Gemahl für ihre Tochter auswählen werden. Schon behaupten wagemutige Stimmen in der Stadt, dass die ganze Versteigerung

nur dazu dienen soll, genügend Prominenz für die Suche nach einem Mann in die Stadt zu locken. Wie dem auch sei, der Bote wird seine geneigte Leserschaft sowohl über die Versteigerung wie auch den Fortschritt der Suche nach einem Bräutigam auf dem Laufenden halten.

Veyra Terbinnen (Annelie Dürr)

Aventurischer Bote, Hesindt 1035 BF

Von Zwist und Hader unter Brüdern

ELENVINA. Leider müssen wir an dieser Stelle den Artikel *Der Herzog ist tot – lang lebe der Herzog!* an einigen Stellen korrigieren, denn offensichtlich sind unseren geschätzten Kollegen von den Nordmärker Nachrichten einige zum Teil gravierende Fehler in den letzten Abschnitten unterlaufen. Auf Bitten Seiner Exzellenz Rondrigan Paligan, des Reichs-großgeheimrates, und um Praios' unfehlbarer Wahrheit Genüge zu tun, wollen wir hier in aller gebotener Kürze die tatsächlichen Geschehnisse darlegen.

Von der Krönung eines Herzogs

Sowohl die Darstellung des Attentates auf Seine Hoheit, Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, seines viel zu frühen Ablebens bis hin zur Hinrichtung des vermeintlichen Mörders entsprechen den Tatsachen, so wie sie uns von kundiger Hand am reisenden Kaiserhof mitgeteilt wurden. Kaiserin Rohaja erreichte Elenvina jedoch nicht am 1. Rondra, sondern vielmehr erst Mitte des Mondes. Währenddessen hatte sich Prinz Frankwart vom Großen Fluss am 5. Rondra auf Burg Eilenwid durch den Illuminatus Jorgast zum Herzog der Nordmarken krönen lassen. Prinz Hartuwal verweigerte seinem Bruder jedoch den Kniefall und eilte während des entstehenden Tumults zurück in die Reichskanzlei.

Nach der Ankunft der Kaiserin

Die Kaiserin schlug das Lager ihres Hofes in der Reichskanzlei auf und hieß die die Panthergarde das gesamte Areal argwöhnisch zu bewachen. Nachdem Reichskanzler Hartuwal die Kaiserin auf den neuesten Stand der Entwicklungen gebracht hatte, leistete er Rohaja den Vasalleneid, als noch zu krönender aber designierter Herzog der Nordmarken. Anscheinend schäumend vor Wut, sprach der Illuminatus Jorgast den Kirchenbann über den Prinzen und sein Gefolgsleute, um diese

Handlung wider die Ordnung zu strafen.

Die Kaiserin indes hörte auch Frankwart und dessen Gefolgsleute an und im Laufe des Mondes versuchten Kaiserin und Hofstaat zwischen den Brüdern zu vermitteln und den Kirchenbann über Reichskanzler Hartuwal zu lösen. Beide Brüder jedoch beharrten mit wahrlich Nordmärker Sturheit auf ihren Standpunkten und auch Illuminatus Jorgast war nicht Willens den Bann aufzuheben. Immer wieder kam es in dieser Zeit wohl auch zu größeren Auseinandersetzungen zwischen Anhängern Frankwarts und Hartuwals, die sich jedoch – den Göttern sei Dank! – auf handfeste Schlägereien beschränkten.

Von der Anrufung des Wahrers der Ordnung

Ende Rondra schließlich legte Prinz Hartuwal Widerspruch gegen den Kirchenbann und das Testament seines Vaters beim Wahrer der Ordnung des Mittelreiches ein. Er begründete seine Einlassung mit dem nordmärkischen Rechtsgrundsatz „altes Recht ist gutes Recht“, welcher ihm als Erstgeborenen den Herzogstitel zusprechen würde, ohne das des verstorbenen Herzogs Willensbekundung im Testament überhaupt zu beachten wäre. Der Bann sei auf falscher Grundlage gesprochen worden. Pagol Greifax von Gratenfels hob daraufhin den Kirchenbann über Hartuwal daraufhin binnen Tagen auf. Die endgültige Entscheidung über des Prinzen Anliegen jedoch ließ den gesamten Efferdmond auf sich warten. Während dieser Zeit versuchten die Brüder ihre Anhänger zur Ruhe zu mahnen und tauschten erstmals persönliche Korrespondenz aus. Schließlich jedoch verkündete Pagol Greifax von Gratenfels, dass Hartuwal mit seinen Ansprüchen das ältere und bessere Recht, so wie es in den Nordmarken seit den Zeiten König Halwarts gelte, auf seiner Seite habe. Die Primogenitur des Provinzherrschers sei das gottgegebene und unverbrüchliche Vorrecht

des Prinzen Hartuwal, so sei es auch in den Regularien des Reiches kodifiziert. Alleine die Kaiserin könne das ändern, die jedoch sah eingedenk der Ochsenbluter Urkunde, keine Notwendigkeit in die Geschicke der Provinz einzugreifen. Kaiserin Rohaja forderte von Prinz Frankwart Guldebrandt, das Reichsrichtschwert, zurück.

Von der Krönung eines weiteren Herzogs und der Entscheidung des Heliodan

Am 12. Travia, dem Tag der Treue, wurde der Prinz Hartuwal vom Wahrer der Ordnung in der Wehrhalle zu Elenvina zum Herzog der Nordmarken gesalbt. Er leistete den Vasalleneid gegenüber der Kaiserin, die ihm im Gegenzug Guldebrandt überreichte.

Illuminatus Jorgast legte schärfsten Protest gegen diese Salbung ein und wandte sich direkt an den Boten des Lichts in Gareth, um die Rechtmäßigkeit seiner Handlungen bestätigen zu lassen. Die Entscheidung des Heliodan erreichte Elenvina schließlich Mitte des Boronmondes: Illuminatus Jorgast wurde mit sofortiger Wirkung seines Amtes enthoben und auf eine lange Mediationsqueste geschickt. Er ließ einen sichtlich erschütterten Prinzen Frankwart zurück, war doch der Illuminatus sein wichtigster Berater gewesen. Nach längeren Gesprächen, insbesondere mit der Elenviner Geweihtenschaft, namentlich der Illuminata Pralucita und dem Hohen Lehrmeister Elador, und eingedenk der Einheit der Nordmarken legte Prinz Frankwart die Herzogenkrone schließlich in die Hände seines Bruders, der so auf Burg Eilenwid letztgültig zum Herzog der Nordmarken gekrönt werden konnte.

Wider Erwarten nahm Herzog Hartuwal seinen Bruder in Gnaden an seinem Hofe auf, belehnte ihn mit der Grafschaft Elenvina und berief ihn als seinen Vertrauten in das Eichene Gemach.

Dank sei den Göttern, dass sich alles auf so unblutige Weise fügte und möge Praios mit dem neuen Herzog der Nordmarken sein!

*Baltram von Liepenberg, leitender
Schriftmeister des Aventurischen Boten*