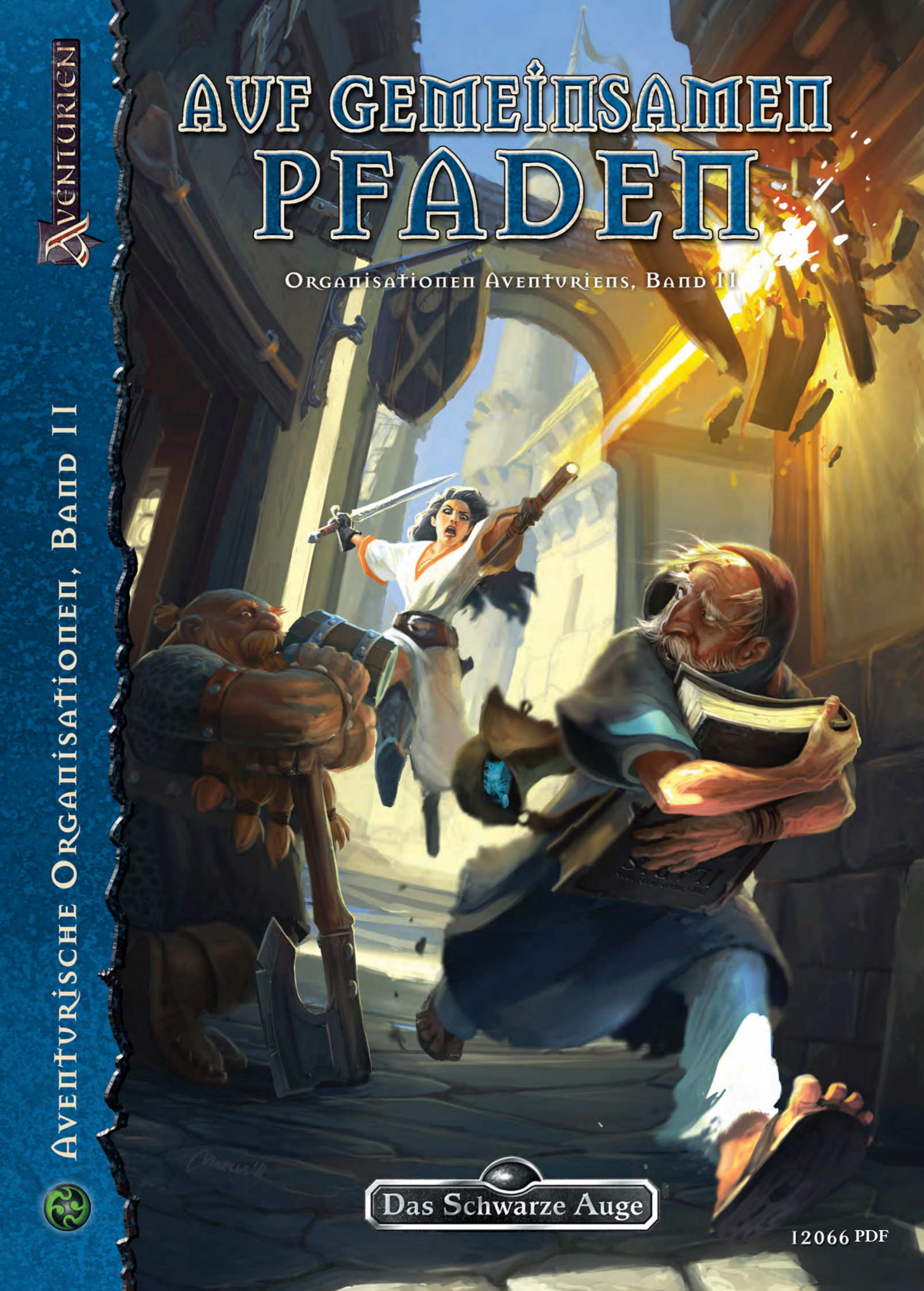
Aventurien

Aventurische Organisationen, Band II

Auf gemeinsamen Pfaden

Organisationen Aventuriens, Band II

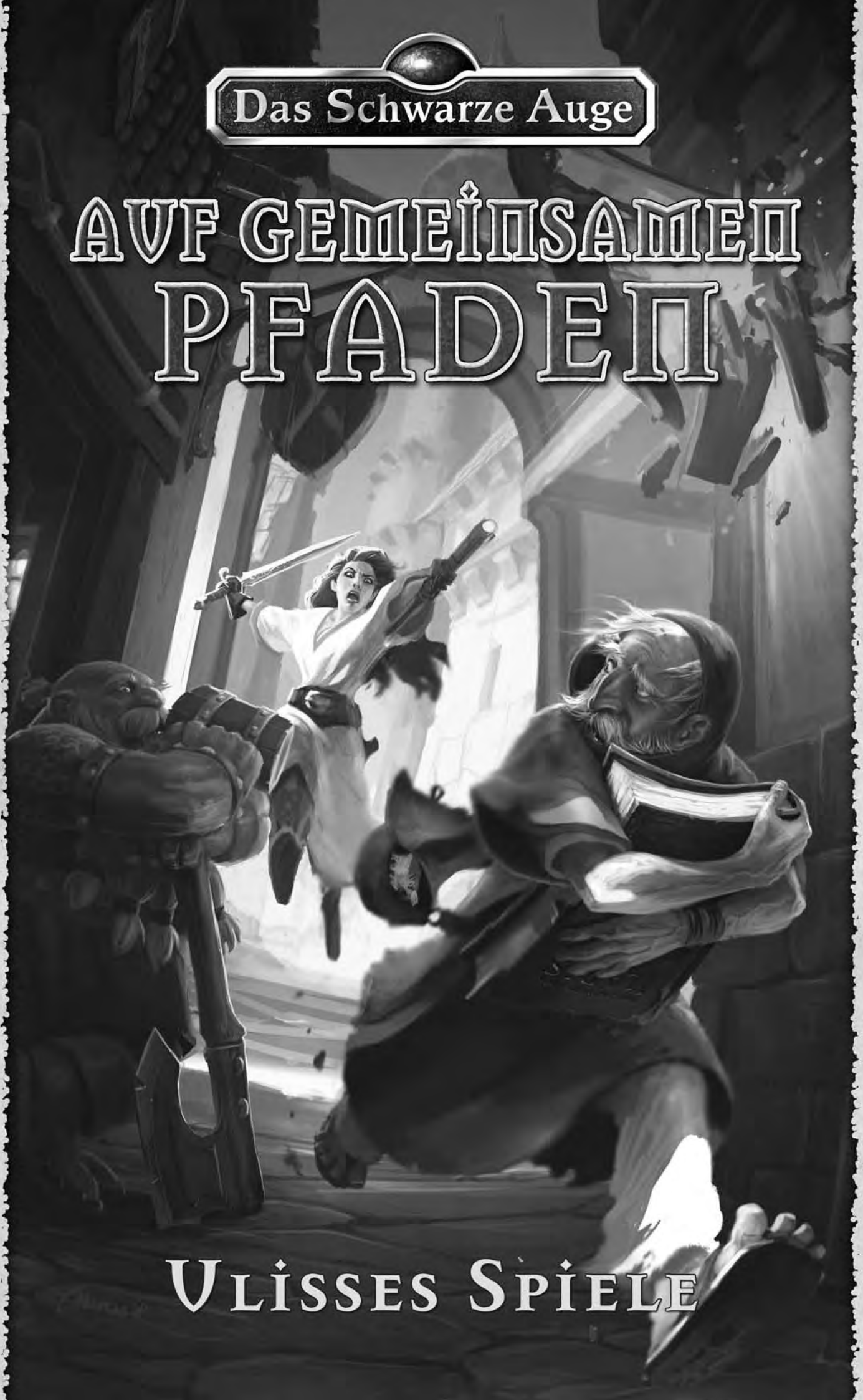


Das Schwarze Auge

12066 PDF

Das Schwarze Auge

Auf gemeinsamen Pfaden



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Eevie Demirtel,
Daniel Simon Richter,
Alex Spohr

Coverbild
Marcus Koch

Innenillustrationen
Boros/Szikszai, Michael Jaecks, Melanie Maier,
Anja Di Paolo, Luisa Preißler, Diana Rahfoth,
Verena Schneider, Florian Stitz, Sebastian Wagner

Umschlaggestaltung
Christian Lonsing, Ralf Berszuck

Graphische Konzeption und Innensatz
Ralf Berszuck

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN978-3-86889-601-5

Das Schwarze Auge

Auf gemeinsamen Pfaden

Organisationen Aventuriens, Band II

Redaktion

Alex Spohr

Mit Beiträgen von

Eevie Demirtel, Florian Don-Schauen, Tina Hagner, Marc Jennebeß, Marie Mönkemeyer, Martin Schmidt, Alex Spohr, Tahir Shaikh, Jens Ullrich

Mit besonderem Dank an

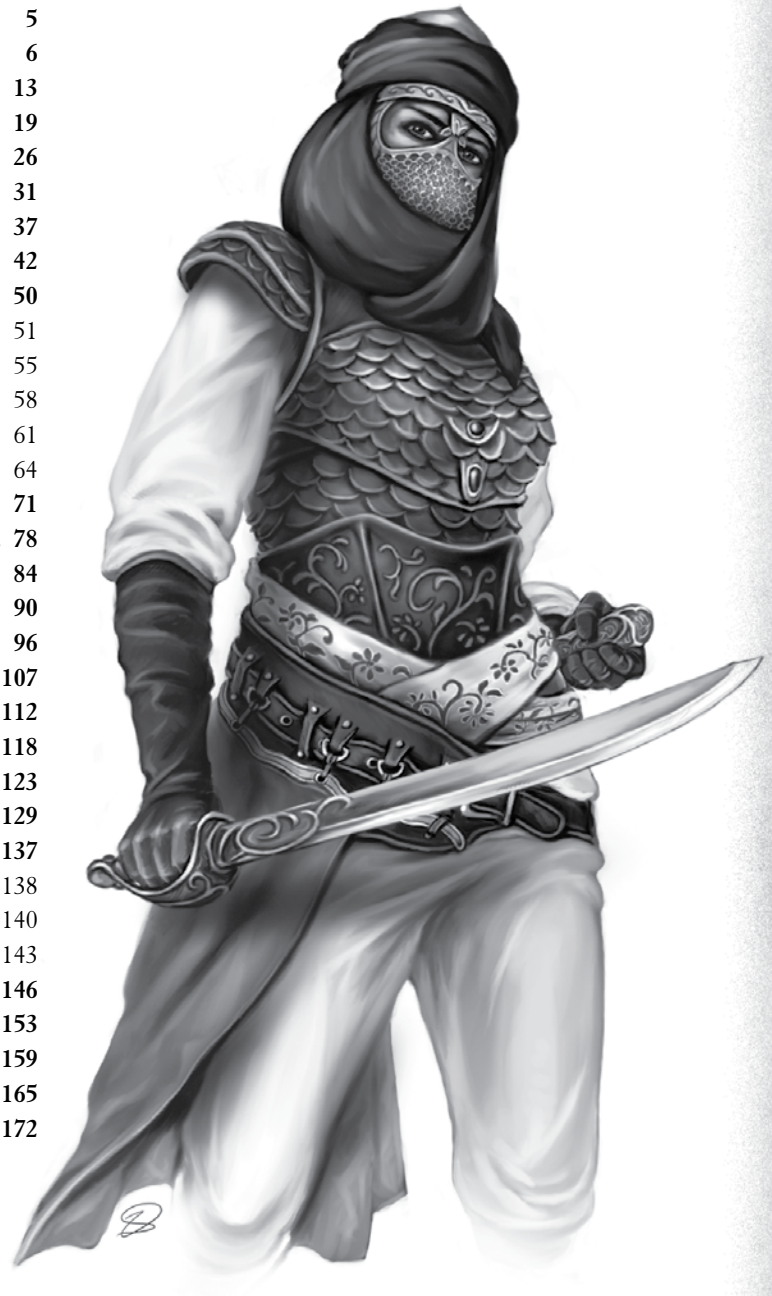
Marco Findeisen, Daniel Jödemann, Michael Keil, Stefan Küppers, Michael Masberg, Elias Moussa, Nikos Petridis, Daniel Simon Richter, Christiane Schmidt, Jürgen Suberg, Stefan Unteregger, Johannes von Vacano sowie Judith und Christian Vogt.

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort **5**
Der Adlerorden **6**
Die Beilunker Reiter **13**
Der Derwischorden **19**
Der Druidenzirkel der Rabenbrüder **26**
Die Elfensippe Morgentau **31**
Die Gauklertruppe Bunte Schar **37**
Der Orden des Heiligen Golgari **42**
Hadjinim-Orden **50**
Die Hadjinim 51
Die Beni Uchakâni 55
Die Tarisharim 58
Die Al'Drakorhim 61
Die Sahabiyat al'Qamar 64
Die Havena Bullen **71**
Der Orden des Heiligen Hüters **78**
Die Hylailer Seesöldner **84**
Die qabalotischen Ilaristen **90**
Die Kaiserlich-Garethische Informationsagentur **96**
Die Kor-Knaben **107**
Der Orden zur Sanften Ruhe **112**
Die Nachtwinde **118**
Der Orden der Heiligen Noiona **123**
Die Pfeile des Lichts **129**
Piraten der aventurischen Ozeane **137**
Die Dämonenblut 138
Der Schwarze Albernier 140
Die Salzwasserspucker von Hjaeringsfjord 143
Der Bund des Roten Salamanders **146**
Der Orden der Säbeltänzer **153**
Die Zahori-Sippe der Espadîns **159**
Werte **165**
Index **172**





Vorwort

Magische Orden, verborgene Zirkel, geheime Bünde – Widersacher und Gegner, mit denen es jede aventurische Heldengruppe irgendwann einmal im Laufe ihrer Karriere zu tun haben werden.

Doch nicht alle Organisationen sind konspirative Gesellschaften, die lediglich als Feinde und Schwertfutter (oder Ignifaxius-Brennmaterial) taugen.

Geweihte Orden und arkane Zirkel können auch Verbündete der Helden sein – oder ein Abenteurer ist gar selbst Ordensmitglied und erlebt im Auftrag seines Ordensoberen Abenteuer abseits ihrer Klostermauern.

Auf gemeinsamen Pfaden hat es sich zur Aufgabe gemacht, Ihnen eine große und vielfältige Auswahl von Orden und anderen Gemeinschaften zu präsentieren. Dabei sollen einige alte und bekannte Bündnisse beschrieben werden, aber auch Gruppen, die bislang wenig Aufmerksamkeit genossen haben. Meist waren viele Informationen verteilt auf eine große Zahl von Werken, sodass es für den Meister nicht immer einfach, sofort mehr über eine Organisation herauszufinden, wenn er Informationen über sie benötigte. Doch hier finden Sie nun alles Wissenswerte gebündelt und auf einen Blick.

So können Sie mehr über die schweigsamen Golgariten und den ekstatischen Orden der Säbeltänzer lesen, ebenso wie über die berühmten Pfeile des Lichts oder die legendären Beilunker Reiter.

Wie auch schon in dem Vorgängerband **Verschworene Gemeinschaften**, werden sowohl Geschichte, als auch Struktur, Aufbau, Ziele und Motivation der Organisation behandelt. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf den Spielnutzen gelegt. Die Organisationen können dabei sowohl als antagonistische Gruppierung, wie auch als Freunde der Helden auftreten. Auch wird der Frage nachgegangen, wie ein Held Mitglied bei einer solchen Gruppe werden kann und worauf er dabei zu achten hat.

Im Anhang dieses Bandes finden sie darüberhinaus auch noch einige Würfeltabellen, mit denen Sie ohne große Vorbereitungszeit eine eigene Organisation selbst erstellen können.

Es bleibt mir schlussendlich nicht viel mehr zu tun, als Ihnen viel Spaß beim Lesen zu wünschen. Ich hoffe, dass ihnen die Lektüre hunderte von nandusgefälligen Ideen einbringt und sie ihren Nutzen hat.

Steinfischbach, an einem wunderschönen Frühlingsmorgen 2012
Alex Spohr

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	**Aventurischer Bote**, Ausgabe XXX
Gemeinschaften	Spielhilfe **Verschworene Gemeinschaften**
Großer Fluss	Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss**
HaM	Spielhilfe **Hallen arkaner Macht**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
Horas	Regionalspielhilfe **Reich des Horas**
Licht und Traum	Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum**
Raschtul	Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**
Schattenlande	Regionalspielhilfe **Schattenlande**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdH	Regelwerk **Wege der Helden**



Der Adlerorden

»Mit der dauerhaften Sicherung und Wahrung des nimmer endenden Ruhmes und Einflusses des Hauses Firdayon soll fortan der Orden vom Goldenen Adler betraut werden. In der Vergangenheit bewiesen seine Männer und Frauen ihre Treue zum Haus Firdayon, auf dass sie nun und fortwährend den goldenen Adler auf ihrem Rücken tragen dürfen. Die Mannen und Frauen agieren von nun an im gesamten Reiche in Unserem Namen und tragen dafür Sorge, dass den Göttern untreue Seelen Unserem Hause keinen Schaden zufügen können. Derartige Sünder werden in die Tiefen von Burg Naumstein gebracht, welche wir in Unserer Großzügigkeit dem Orden vom Goldenen Adler als Hauptsitz überlassen.«
—aus der Gründungsurkunde des Ordens vom Goldenen Adler, 769 BF

Kurzcharakteristik

Der Orden vom Goldenen Adler ist der Hausorden des Kaiserhauses Firdayon. Zwischenzeitlich zum Staatsorden des gesamten Lieblichen Feldes ausgebaut und mit besonderen Rechten ausgestattet, ist der Orden derweil zu seinen Wurzeln zurückgeführt worden. Inzwischen agieren die Adlerritter wieder ausschließlich als Schwertarm des Hauses Firdayon. In dieser Funktion gehen sie gegen Verschwörungen vor und wachen über das kaiserliche Krongefängnis in Burg Naumstein.

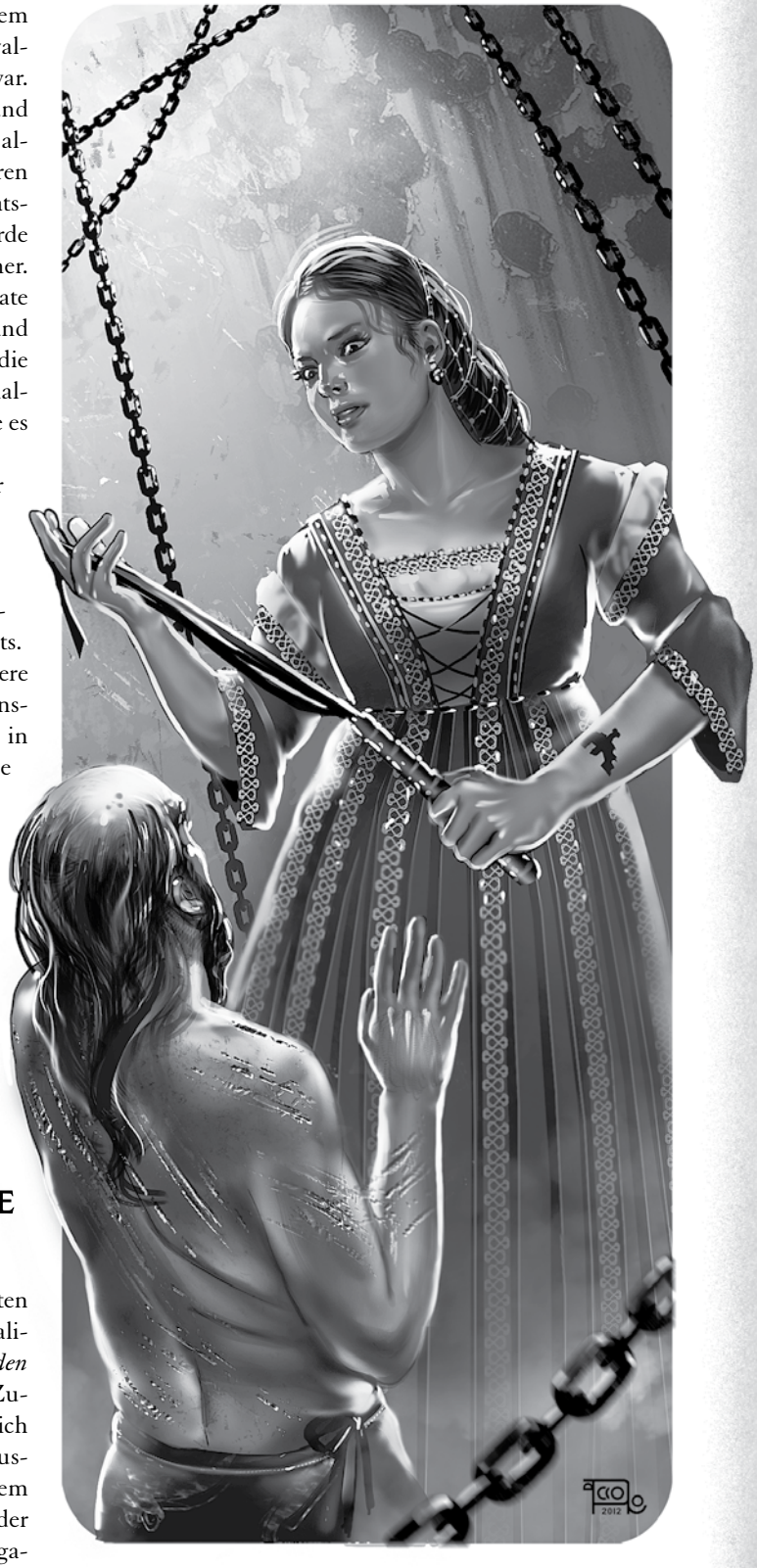
Gebräuchlicher Name: Adlerritter
Wappen: goldener Adler auf Blau
Wahlspruch: keiner (Der Verzicht auf einen Wahlspruch ist auf die Zeit als Verschwörer zurückzuführen.)
Herkunft: Horasreich, Gründungsdatum 769 BF
Persönlichkeiten: **Amaldo Ravendoza** (*977 BF, Marschall), **Mercusia von Firdayon-Striazirro** (*982 BF, Kastellanin von *Burg Naumstein*), **Targe von Oberfels** (*979 BF, erfahrener Adlerritter), **Refano ya Torcesti** (*937 BF, Großkomtur)
Personen der Historie: Dettmar von Vinsalt (König zwischen 769-800 BF, Ordensgründer und erster Großmeister)
Beziehungen: sehr groß (im Horasreich, in anderen Ländern geringer)
Finanzkraft: ansehnlich (im Bedarfsfall durch das Kaiserhaus groß)
Zitat: „*Wir schützen die Mitglieder des Hauses Firdayon mit unserem Leben und bewahren sie vor allem Übel.*“
—Amaldo Ravendoza, 1035 BF
Niederlassung: Burg Naumstein (bei Vinsalt)
Besonderheiten: Der Orden besitzt zahlreiche Waffen und Gegenstände sowie einige magische Artefakte aus der Ordensvergangenheit.
Größe: rund 100

Geschichte

Die Vergangenheit des Ordens vom Goldenen Adler reicht bis in die Tage des *Unabhängigkeitskampfes* gegen das Neue Reich zurück. In jener Zeit setzte sich der dem Haus Firdayon nahestehende Verschwörerkreis der *Gelben Hand* besonders intensiv für den Kampf gegen das Mittelreich ein. Da die Mitglieder des inneren Kreises fast alle Verschwörer gegen das Neue Reich von Angesicht zu Angesicht kannten, und eine Gefangennahme daher hätte fatal enden können, wurde ein aufwändiger Schutz gegen arkane Verhörmethoden ersonnen, der noch heute praktiziert wird. **769 BF** erhob *König Dettmar von Vinsalt* den Verschwörerkreis zum Hausorden der Firdayons und benannte ihn in *Orden vom Goldenen Adler* um. Das ranghöchste Mitglied ist der *Großmeister* des Ordens, welcher stets das Oberhaupt des Hauses Firdayon ist. Seinen Hauptsitz hatte der Kreis der Verschwörer in *Burg Naumstein*, die nach dem Untergang der Theaterritter in den Besitz der Firdayon überging. Seit der Umwandlung der Verschwörer diente die Burg als Sitz des Adlerordens. Von da an kümmerte sich dieser nicht mehr nur um die Sicherheit der Firdayons, sondern ging tatkräftig gegen Intrigen und Verschwörungen vor, deren Opfer Familienmitglieder oder gar das ganze Haus werden sollten.
Unter der Regentschaft von Amene III., die als *Amene die Große* in die Geschichte eingehen sollte, stieg der Hausorden zum *Horaskaiserlichen Staats-Orden vom Goldenen Adler* auf. Amene III. wollte die Effizienz der Verwaltung erhöhen und

gleichzeitig für ein sicheres Horasreich sorgen. Aus diesem Grund konzentrierte sie die Kontrolle über sämtliche Verwaltungsvorgänge in ihrem Hausorden, der ihr treu ergeben war. Neben der Verfolgung und Verurteilung von Verbrechern und Staatsfeinden oblag dem Orden nun auch die Verwaltung aller Ländereien der Horasdomäne. Beinahe in jeder größeren Stadt unterhielt der Orden eine Dependance. Auch als Staats-Orden enttäuschte er das Haus Firdayon nicht, doch wurde der Adlerorden immer größer und auch unübersichtlicher. Die zahllosen Directionen, Commissionen und Secreteriate sorgten schnell dafür, dass in manchen Fällen die linke Hand nicht wusste, was die rechte tat und umgekehrt. Durch die schiere Aufgabenvielfalt konnten trotz eines hohen Personalapparates nicht immer alle Aufgaben so gelöst werden, wie es die Kaiserin gerne gesehen hätte.

Im liebfeldischen Thronfolgekrieg (**1028-1030 BF**), der nach dem Tod Kaiserin Amenes ausbrach, war der Orden vom Goldenen Adler an vielen Stellen aktiv: Auf Geheiß des damaligen Staats-Ministers und Erzwissensbewahrer *Abelmir von Marvinko* verhafteten Ordensmitglieder Marschall *Folnor Sirensteen* unter dem Verdacht des Hochverrats. In den zahllosen Geplänkeln starben viele Adlerritter, andere wurden vielfach verwundet. So erging es auch dem Ordensmarschall *Comto Ravendoza*, der sogar von Verschwörern in einen Hinterhalt gelockt und eingekerkert wurde. Seine Freiheit erlangte er durch die Hilfe tapferer Abenteurer wieder. Während der sich ausbreitenden Unruhen bemühte sich der Adlerorden, die Ordnung vor allem in Vinsalt aufrecht zu halten. Mit dem Ausmaß der Zwischenfälle war er in der allgemeinen Hektik überfordert, zudem weigerte sich selbst der unnachgiebige Ordensmarschall, mit dem Schwert gegen Bürger vorzugehen, solange diese keinen Aufstand wagten oder plünderten.



Der Orden vom Goldenen Adler heute

Die Umwälzungen im Horasreich mitsamt den veränderten Machtverhältnissen führten dazu, dass eine derart zentralisierte Organisation wie der *Horaskaiserlichen Staats-Orden vom Goldenen Adler* nicht mehr aufrecht zu erhalten war. Zudem hatten die Ereignisse dem Kaiserhaus mehr als deutlich gemacht, welche Bedeutung ein bis in den Tod loyaler Hausorden in unruhigen Krisenzeiten bedeuten kann. Aus diesem Grund wurde der einstige Staats-Orden aufgelöst und wieder auf sein einstiges Maß zurückgeführt, und viele seine Aufgaben anderen Trägern zugewiesen.

Im neuen Mächtesystem des Horasreich ist der Orden vom Goldenen Adler für das Kaiserhaus eine Konstante bezüglich seiner Machtsicherung, für Kritiker hingegen ein unberechenbares Machtinstrument des Horas. Die Verkleinerung erhöhte sogar die Effektivität des Ordens, da dieser sich nun wieder seiner eigentlichen Aufgabe widmen kann und an keine bürokratischen Hindernisse gebunden ist.

Der Hauptsitz ist nach wie vor Burg Naumstein, die rund 25 Meilen nördlich von Vinsalt am östlichen Yaquirufer gelegen ist.

Seinem Verständnis nach gilt die Treue des Adlerordens zuerst dem Horas als Person, dann der Krone und erst dann dem Reich. Den Adlerrittern ist wichtig, dass sich der Horas vor allen anderen Belangen zu allererst für die Sache der



Firdayons und die Stärke des Lieblichen Feldes einsetzt. Aus diesem Grund zeigen sie eine stete Präsenz am Hofe des jungen Horas, um ihn an seine Pflichten als Oberhaupt des Hauses Firdayon und als König von Vinsalt zu erinnern.

Feinde und Verbündete

Als Hausorden des Kaiserhauses Firdayon ist selbiges der engste und auch machtvollste Verbündete des Ordens. Mehr als einmal hielt bereits ein Kaiser seine schützende Hand über die Adlerritter, oder legitimierte ihre Handlungen im Nachhinein gegenüber dem Adel oder dem Kronkonvent. Dabei sind sich die Ordensmitglieder stets bewusst, dass ihr Handeln auf den Horas zurückfallen kann. Um Kritikern keinen Anlass zu geben, geht der Adlerorden deshalb kein unnötiges Risiko ein oder wägt es vorher mit Bedacht ab.

Enge Kontakte pflegt der Orden vom Goldenen Adler zu den *Horchern*, dem Spitzeldienst des Comto Geheimsiegelbewahrers. Sie sind es, die oftmals den entscheidenden Hinweis geben oder Beweise sammeln, die das Eingreifen des Ordens erst ermöglichen. Besonders vorsichtig ist man, wenn der Hochadel involviert sein könnte, um Schaden für den Horas im Falle einer ungerechtfertigten Verfolgung zu vermeiden.

Von Rivalität ist das Verhältnis zur Vinsalter *Connetablia Criminalis Capitale* (siehe **Gemeinschaften 39**) geprägt. Der Orden schätzt die Effektivität der Visitatoren, anderseits fallen seiner Ansicht nach alle Fälle von Hochverrat oder anderen Verbrechen, die das Kaiserhaus betreffen, in den Zuständigkeitsbereich der Adlerritter. Naturgemäß teilt die *Connetablia Criminalis Capitale* diese Einschätzung nicht, aber bislang konnten sich ihr Commandant und der Marschall immer einigen. Ist die Sicherheit des Kaiserhauses oder die des Reiches bedroht, arbeiten die beiden Organisationen zusammen, was allerdings in der Vergangenheit bislang sehr selten vorkam.

Die *Stadtgarden* stehen dem Orden vom Goldenen Adler zwiespältig gegenüber. Einerseits genießt er eine hohe Reputation, anderseits fühlen sich viele Garden von den Ordensangehörigen übergangen, wenn der Adlerorden mit einem Edikt des Comto Geheimsiegelbewahrers Gefangene einfach in das Krongefängnis bringt oder – ohne um Erlaubnis zu bitten – innerhalb der Stadtmauern aktiv wird.

Ebenfalls sehr kritisch beäugt der horasische *Adel* den Hausorden der Firdayons. Im Falle einer Bedrohung geht der Adlerorden rigide gegen Adlige vor, und er ist auch für die hochnotpeinlichen Verhöre zuständig und führt die entsprechenden Strafen im Inneren von Burg Naumstein aus. Während die verbündeten Adelshäuser dem Orden freundschaftlich gegenüberstehen, verstummen schnell die Gespräche der Angehörigen anderer Häuser, so sich ihnen ein erkennbares Ordensmitglied nähert. Als Machtinstrument, dessen Kontrolle alleine dem Horas obliegt, ist der Orden auch für den *Kronkonvent* nicht unproblematisch. Anderseits erkennt er den Nutzen der Vereinigung an, und solange dieser zum Wohle des Horasreich handelt und nicht zur Unterdrückung dient, spricht sich die Ständeversammlung nicht offen gegen den Orden aus.

Das Verhältnis zum *Horaskaiserlichen Hausorden vom Heiligen Blute* ist seit jeher gespannt. Seine Eskorten für den Horas bzw. Mitglieder der kaiserlichen Familie und die versuchte Einflussnahme auf den amtierenden Horas sind den Adlerrittern ein Dorn in Auge. Konflikte zwischen den beiden Orden wurden und werden noch immer gerne in Duellen ausgetragen, auch wenn diese auf Wunsch des Horas eigentlich nicht mehr stattfinden sollen. Nicht minder skeptisch stehen die Adlerritter der noch jungen *Ritterschaft des Roten Drachen* gegenüber. Die *Famerlorianer* wollen den Horas ebenfalls beschützen, sehen sie in ihm doch den kommenden ‚Drachen des Kriegs'. Letztlich hat der Orden vom Goldenen Adler Vorbehalte gegen all jene Orden und Personen, die sich in der Nähe des Kaisers bewegen und versuchen, auf ihn Einfluss auszuüben. Lediglich den sakrosankten *Ucuriaten* steht man angesichts ihrer Unparteilichkeit neutral gegenüber.

Das einfache Volk bewundert und fürchtet die Adlerritter gleichermaßen. Das durchaus imposante Auftreten der Ordensmitglieder in ihren Wappenröcken und den weiten Mänteln sowie ihr Wirken für den Horas machen sie beim Volk beliebt, ihr unnachgiebiges Vorgehen und schon alleine Burg Naumstein sorgen für allerlei Gerüchte, die einfache Bauern erzittern lassen.

Die erklärten Todfeinde des Ordens sind *Verschwörer* gegen das Haus Firdayon und das Horasreich sowie die *Anhänger des Namenlosen*, wobei letztere üblicherweise schnell zu Boron geschickt werden. Bei Verschwörern achtet der Orden durchaus die Rechte des Nieder- und Hochadels, wobei auch ihnen im Fall der Fälle ein Aufenthalt in den Verliesen von Burg Naumstein nicht erspart bleibt.

Der Anhängerschaft des Gottes ohne Namen billigt der Oden vom Goldenen Adler derartige Rechte nicht zu. Überführte Anhänger finden entweder ein schnelles Ende oder werden zunächst einer hochnotpeinlichen Befragung unterzogen, meist in der Gegenwart eines Magiers sowie Geweihten des Praios.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Ordensmitglieder sind leicht zu erkennen, immerhin steht hinter ihnen die Macht des Kaiserhauses. Unabhängig ihres Zirkels kleiden sie sich in einen blau-gold gevierten Wappenrock, auf dem versetzt ein gold-blau gevierter Adler kunstvoll eingestickt ist. Darüber tragen sie weite, wallende Mäntel aus blauem Tuch.

Auf diesen ist in die linke Brust in goldenem, silbernem und rotem Garn das Himmelsrund zur Verdeutlichung der Allmacht des Horas und der bosparanischen Kaiser gestickt. In das Himmelsrund sind die Worte *Für Horas und das Reich* eingewirkt, rote und goldene Schleifen befestigen den schweren Mantel auf der Schulter, auf dem Rücken prangt golden schillernd der Adler des Horasreiches.

Die Ränge des Ordens lassen sich leicht an der Länge ihrer Mäntel ablesen: Im 4. Zirkel reichen diese bis zur Hüfte, im 3. bis zu den Knien, die Mäntel der inneren Zirkel sind körperlang. Die Borden der Mäntel der Großkomture sind zudem mit Fäden aus goldenem Garn durchwirkt. Auf dem Mantel



des Marschalls umkränzt noch Praios' glänzende Sonnengloriole den majestätischen Horasadler. Als Kopfbedeckung tragen die meisten Ordensmitglieder breitkrempige Hüte, in die häufig große Federn eingesteckt sind.
Die bevorzugten Waffen sind entweder das Schwert, das Rapier oder der Degen, letztere werden oftmals mit der Linkhand kombiniert. Ordensmitglieder, die den Umgang mit dem Anderthalbhänder oder dem Bastardschwert beherrschen, führen eine solche Waffe ebenfalls bei sich. Darüber hinaus sind die Ordenskämpfer mit einer Armbrust bewaffnet, viele noch mit einer Balestrina. Verdiente Mitglieder erhalten eine der moderneren Balestras.
Je nach Einsatz tragen die Adlerritter unter dem Wappenrock einen Gambeson, aber auch Kürasse sowie Kettenwesten sind weit verbreitet, im Ernstfall werden auch horasische Reiterharnische getragen oder die normale Rüstung um Kniekacheln und Beinschienen ergänzt.



Die Ordenstätowierung

Die Mitglieder des Inneren und des Innersten Zirkels sowie der Marschall und die Kastellanin tragen auf ihrem linken Unterarm eine Adlertätowierung. Diese wird mit einer Zaubertinte gestochen, in der ein mehrfacher PSYCHOSTABILIS gespeichert ist. Eine Ladung wird durch auf den Geist des Trägers wirkende Sprüche ausgelöst und erhöht die Magieresistenz für eine Stunde um +16 (+18 gegen *Hellsicht, Herrschaft, Einfluss* und *Verständigung*). Die in den Hautbildern gespeicherten Zauber werden alljährlich in einer feierlichen Zeremonie auf Burg Naumstein erneuert. So soll sichergestellt werden, dass die Geheimnisse des Ordens, die nicht selten gleichbedeutend mit Geheimnissen des Kaiserhauses oder der hohen Politik sind, nicht an Außenstehende gelangen.

Struktur

Nach der Rückführung als Hausorden wurde auch seine ursprüngliche Struktur wieder ins Leben gerufen: An der Spitze steht als *Großmeister* das Oberhaupt des Hauses Firdayon. Ihn vertritt der Comto Geheimsiegelbewahrer als *Marschall*, der sich um die täglichen Ordensangelegenheiten kümmert. Der Marschall ernennt die *Kastellanin*, die über die einzige Ordensniederlassung in *Burg Naumstein* und somit auch über das Krongefängnis wacht.
Die Mitglieder des Ordens sind in vier Zirkel unterteilt. Auch wenn der Volksmund die Ordensmitglieder Adlerritter nennt, so bekleiden doch längst nicht alle diesen Rang: Den *Äußersten Zirkel* (4. Zirkel) bilden die *Knappen*. Er ist der einzige Zirkel, dessen Zugang auch Angehörigen des einfachen Volkes, dem Popoli, offensteht. Der nächste Zirkel ist der *Äußere* (3. Zirkel). Ab diesem Rang werden Mitglieder zu *Rittern* erhoben, die zudem nicht im dauerhaften Dienst des Ordens stehen. Stattdessen gehen sie weiterhin ihrem bisherigen Leben nach, auch wenn es Ausnahmen gibt, die sich komplett dem Orden verschreiben. Bei Bedarf haben sie jedoch dem Orden unverzüglich zur Verfügung zu stehen. Ihre Loyalität belegen die Mitglieder der äußeren Zirkel durch einen Treueschwur, der nicht selten im Beisein eines Geweihten geleistet wird. Mitglieder der inneren Zirkel legen gar einen echten Eidsegen (**WdG 251**) ab.
Vollständig im Ordensdienst stehen nur die Angehörigen der inneren Zirkel. Dem *Inneren* (2. Zirkel) gehören die *Komture* an, während die wenigen *Großkomture* den *Innersten* Zirkel (1. Zirkel) bilden. Die inneren Zirkel erhalten eine Aufwandsentschädigung für ihren Dienst aus der Kasse des Ordens und können ein durchaus angenehmes Leben führen, wenn sie nicht gerade aktiv im Dienst sind – was selten vorkommt.
Für eine Aufnahme in den Orden kann man sich nicht bewerben – man muss sie sich verdienen. Trotz aller politischen Intrigen und Gefälligkeiten, die im Horasreich an der Tagesordnung sind, liegt die Entscheidung über die endgültige Aufnahme allein in den Händen des Marschalls, der sich kaum unter Druck setzen oder beeinflussen lässt. Für den Marschall zählt die Tat mehr als jedes Wort, bekundet letzteres nur Absichten, während der wahrlich Tapfere handelt.
Somit ist es nicht verwunderlich, dass die äußeren Ränge auch gerne an verdiente Recken verliehen werden, so sich diese um das Kaiserhaus oder das Horasreich verdient gemacht haben. Zudem werden sie als Ordensmitglieder zur Verschwiegenheit verpflichtet, sodass unliebsame oder geheime Informationen nicht an fremde Ohren gelangen können.
Derzeit besteht der Orden vom Goldenen Adler aus dem Großmeister, der Kastellanin, fünf Großkomturen, zehn Komturen, 35 Rittern und 45 Knappen.

Ordensleben

Das Ordensleben unterscheidet sich maßgeblich danach, welchem Zirkel man angehört. Während die äußeren Zirkel nur im Bedarfsfall einberufen werden, dienen die inneren Zirkel dauerhaft dem Orden. Neben der Bewachung von Burg Naumstein, und somit des Geheimsiegels und des kaiserlichen Krongefängnisses, ist immer eine Abteilung von Ordensmitglieder am Hofe des Horas in Sangreal präsent, um über den Herrscher zu wachen und die anderen Vereinigungen, die Einfluss auf ihn ausüben wollen, im Auge zu behalten. Der Abordnung in Sangreal steht üblicherweise ein Komtur oder Großkomtur vor, sofern der Marschall anderweitig auf Reisen ist.



Die Dienstzeit der Adlerritter ist in der Regel lebenslang, auch wenn Mitglieder auf eigenen Wunsch durchaus aus dem Orden ausscheiden können. Die geschlossenen Freundschaften sowie der enge Verbund innerhalb des Ordens machen derartige Austritte aber zu einer raren Ausnahme.

Ordensschätze

Im Laufe der Zeit hat der Orden für seine ruhmreichen Taten viele Artefakte und Reliquien ge- und verliehen bekommen. Die meisten stammen aus den Schatzkammern des horasischen Kaiserhauses, andere haben die Ordensmitglieder während ihrer Einsätze erworben oder sichergestellt. Auch wenn er ihn beständig bei sich führt, so erblicken doch nur wenige den adlerschwingengekrönten *Marschallsstab*. Geschmiedet aus Gold, verziert mit Elfenbein und Bernstein und besetzt mit Rubinen und Smaragden, ist sein materieller Wert kaum zu schätzen. Neben dem repräsentativen Zweck soll er überdies verzaubert sein. Zu öffentlichen Festivitäten gürtet sich der Ordensmarschall zudem mit dem prächtigen *Zeremonialschwert König Dettmars*, der einst den Adlerorden als Hausorden der Firdayon ins Leben rief. Das Langschwert ist für sein Alter hervorragend gepflegt, auch wenn sich Satinavs Wirken langsam in der Festigkeit der Klinge bemerkbar macht.

Was denkt/denken ... über den Orden vom Goldenen Adler

Das Haus Firdayon: „*Sie sind Unsere treuesten Recken, die über Unsere Sicherheit und die des Reiches wachen. Sicherlich steht Unsere Sicherheit bei ihnen an erster Stelle, doch sind Wir nicht auch das Reich?*“

Die Anhänger des Namenlosen: „*Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie ihre blinde Loyalität in die Irre führt. Neid und Missgunst sind weit verbreitet, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis wir den Orden unterwandert haben und dann haben wir freien Zugang zum Horas. Er wäre ja auch nicht das erste Familienmitglied, das durch unsere Hand sein Ende findet!*“

Volkes Stimme: „*Der Marschall ist ein harter Hund. Der hat schon mehr als einen Aufstand niederschlagen lassen. Aber man erzählt sich, er sein ein gerechter Mann, der über den Horas wacht. Dennoch möchte ich dem nicht begegnen.*“

Was denkt der Orden vom Goldenen Adler über ...

Die Familie Firdayon: „*Es ist das einzige und wahre Kaiserhaus des Horasreiches, und als solches werden wir es beschützen und für seine Existenz bürgen. Wehe all jenen, die sich am Kaiserhaus vergehen wollen!*“

Diener des Namenlosen: „*Verblendete Seelen, die auf keinerlei Gnade von uns hoffen dürfen. Jedem dieser räudigen Hunde werden wir persönlich eine eiserne Krone an den Schädel nageln oder sie kurzerhand zu Boron schicken!*“

Das einfache Volk: „*Solange es dem Horas den Respekt zollt, den er und das Haus Firdayon verdient haben, hat es von uns nichts zu befürchten. Alle anderen sollten sich hüten!*“

Bedeutende Mitglieder

In den Reihen des *Ordens vom Goldenen Adler* sind zahlreiche verdiente Streiter für das Kaiserhaus des Lieblichen Feldes zu finden. Besonders erwähnenswert sind die folgenden Mitglieder des Ordens:



Amaldo Ravendoza

Amaldo Ravendoza: Der Comto Geheimsiegelbewahrer und Marschall vom Orden vom Goldenen Adler (*977 BF, klein, drahtig, hochintelligent) wird von seinen Freunden geschätzt und von seinen Feinden gefürchtet. Mehr Informationen zum Herrn von Yaquirkuppen finden Sie in **Horas 98**.

Mercusia von Firdayon-Striazirro: Die Kastellanin von Burg Naumstein (*982 BF, hochgewachsen, herausragendes Aussehen, schweigsam, braune, von grauen Strähnen durchzogene Lockenpracht) erscheint mit ihrem ebenmäßigen Gesicht und den haselnussbraunen Augen zunächst gar nicht wie eine Kriegerin. Dennoch ist die hochgewachsene Frau eine Meisterin mit dem Zweihänder, die Ihresgleichen sucht. Ihren linken Unterarm ziert das Hautbild eines Adlers mit Schwertern in den Krallen. Die Kastellanin war schon immer eine verschwiegene, in sich gekehrte Person – ein Wesenszug, der sich durch den Duelltod ihres Bruders nur noch verstärkte. Gerade diese Verschlossenheit, gepaart mit ihrem Fleiß und ihren Fähigkeiten, macht sie zur vollkommenen Geheimnisträgerin der Burg und zu einer engen Vertrauten des Marschalls. Insgeheim sucht Mercusia nach dem Duellgegner ihres Bruders und hofft, diesen einst im Duell stellen zu können.



Targe von Oberfels: Der erfahrene Kämpe (*979 BF, ergraute Schläfen, offen und direkt, meisterlicher Schwertkämpfer) gehört dem Äußeren Zirkel an. Als langjähriger Kampf- und Weggefährte des Ordensmarschalls schätzt dieser nicht nur den Schwertarm Targes, sondern auch den Ratschlag des Adlerritters, der nie Ambitionen hatte, weiter in der Ordenshierarchie aufzusteigen. Im Laufe der Jahre bewies Targe dem Orden immer wieder seinen Nutzen, so dass ihm der Ordensmarschall die Bewachung des kaiserlichen Geheimsiegels anvertraut, wenn er auf Reisen ist.

Refano ya Torcesti: Kaum jemand kennt so viele Geheimnisse des Ordens wie der halbelfische Großkomtur (*937 BF, gutaussehend, altersresistent, gebildet, pflichtbewusst). Um seine Person ranken sich zahlreiche Gerüchte, was nicht zuletzt an seiner langen Zugehörigkeit zum Orden liegt. Über seine Tätigkeiten ist nur wenig bekannt, außer dass er regelmäßig in der Gegenwart Amenes gesehen wurde und oft am Hof des jungen Horas anzutreffen ist. Während die Hofdamen seiner holdseligen Art erliegen, eilt ihm der Ruf, einer der gefürchtetsten Degenfechter des Lieblichen Feldes zu sein, voraus.

Der Orden vom Goldenen Adler im Spiel

Der Orden vom Goldenen Adler kann den Helden unter drei Aspekten begegnen: als Mitglieder, Verbündete oder Gegner.

Helden im Orden vom Goldenen Adler

Der Orden vom Goldenen Adler bietet Helden eine willkommene Möglichkeit, für das Kaiserhaus des Horasreichs zu streiten und gleichzeitig das gewohnte Heldenleben weiterführen zu können. Als Mitglieder des Äußersten oder Äußeren Zirkels ist es ihnen weiterhin gestattet durch Aventurien zu ziehen. Sie müssen im Bedarfsfall lediglich dem Ruf des Marschalls Folge leisten und ihm zur Hilfe eilen.

Es versteht sich von selbst, dass ein Held im Adlerorden eine besondere Loyalität zum Horas und dem Reich haben sollte. Auch sollte der Ruf des Ordens nicht unter den weiteren Abenteuern des Glücksritters leiden: Wer mit dem Ordensmantel in fremden Reichen oder gar im Horasreich negativ auffällt, dessen Ende der Mitgliedschaft im Orden ist absehbar. Im schlimmsten Falle drohen gar die Verliese von Burg Naumstein.

Der Orden vom Goldenen Adler als Verbündeter

Die Zusammenarbeit mit dem Orden gestaltet sich überraschend unkompliziert. Renommierten Helden wird ein nicht unerhebliches Maß an Vertrauen entgegen gebracht – allerdings erst nach einer Überprüfung. Diese kann subtil auf magischem Weg erfolgen oder aber die *Horcher* erkunden sich im Auftrag des Marschalls über die neuen Verbündeten.

Ein Ordensmitglied im Spiel

Die regeltechnische Basis für ein Ordensmitglied ist weit gestreut. Für einen kämpfenden Adlerritter kommen beinahe alle kämpfenden Professionen in Frage, solange diese die Anforderungen des Ordens erfüllen. Besonders bieten sich Söldner und Soldaten an, bei Rittern, Kriegern und Kadetten ist es letztlich eine Frage der Loyalität. Daneben kann fast jeder andere Beruf ausgeübt werden, lediglich exotische Professionen (und auch Rassen) oder solche, die gesellschaftlich wenig eingebunden sind, werden es schwerer haben.

Da eine Aufnahme in den Orden nur nach einer wahrlich heldenhaften Tat erfolgen kann, können Startcharaktere keine Mitgliedschaft im Orden erhalten.

Natürlich wird ein Mitglied vom Orden des Goldenen Adlers nicht in einer Heldengruppe umherreisen, in der sich Personen befinden, die im Horasreich *Gesucht* werden oder einen *Schlechten Ruf* besitzen.

Die Mitgliedschaft im Orden vom Goldenen Adler bietet folgende Boni auf den Sozialstatus (zumindest im Horasreich): Knappen keine, Ritter +1, Komtur +2, Großkomtur +3.

Beweisen sich die Helden im Einsatz (dies muss nicht immer der Kampf sein), werden sie von den Ordensmitgliedern akzeptiert und können sogar schnell Freundschaften schließen. Bei aller Offenheit achten die Adlerritter streng darauf, dass den Helden keine Ordensgeheimnisse oder andere Heimlichkeiten zu Ohren kommen, die sie nicht wissen sollen.

Hinter der vermeintlichen Offenherzigkeit des Ordens gegenüber reisenden Abenteuern, die dem Orden helfend zur Seite stehen, verbirgt sich natürlich auch das Interesse, mehr über die Abenteurer und ihren Hintergrund bzw. ihre Erlebnisse zu erfahren.

Der Orden vom Goldenen Adler als Gegner

Staatsfeinde, Verschwörer und Feinde des Kaiserhauses können von den Adlerrittern keine Gnade erwarten. Bei der Verfolgung greift der Orden in Person seines Marschalls gerne auf das ihm als Comto Siegelbewahrer zur Verfügung stehende Spitzelnetz der *Horcher* zurück, um Verdächtige aufzuspüren. Da der Orden nur für das Kaiserhaus und das Horasreich wirklich gefährlichen Subjekten nachstellt, bringt dies für Helden den Nachteil *Gesucht III* mit sich. Zur schnellen Übertragung von Nachrichten greift der Orden auf zahlreiche Möglichkeiten zurück. Neben Botenreitern nutzt er gerne das Kaiserliche Semaphorie-Regiment, um mittels der 120 Stationen auf dem schnellstmöglichen nichtmagischen Weg Nachrichten zu vermitteln.



Geheimnisse des Ordens vom Goldenen Adler

Kleine Geheimnisse des Adlerordens (+)

Der überaus wertvolle *Marschallsstab* ist tatsächlich mit einigen Zaubern belegt. Eine magische Attacke mit den Merkmalen *Form*, *Eigenschaften*, *Schaden*, *Einfluss* und *Herrschaft* löst einen INVERCANO sowie einen gleichzeitigen ARMATRUTZ (RS+5) aus. Sollten die beiden Ladungen verbraucht sein, werden diese von den Hofmagiern des Horas wieder erneuert. Das juwelengeschmückte *Zeremonialschwert König Dettmars* ist ein Langschwert (normale Werte, BF +3), wirkt aber hervorragend gegen Dämonen. Sie lassen sich ganz normal verletzen und besitzen gegenüber der Klinge keine *Resistenz* oder *Immunität gegen profane Waffen*.

Manchmal muss der Orden Taten begehen, mit denen der Horas nicht in Verbindung gebracht werden darf. Dazu gehört es, aufrührerische Personen in den Verliesen von Burg Naumstein verschwinden zu lassen oder gar zu töten. Bereits unter Amenes Regentschaft kümmerte sich Großkomtur Refano ya Torcesti als *schwarzer Adlerritter* um derartige Fälle. An seinen Händen klebt Blut, damit die Hände des Horas rein bleiben. Bei all seinen Taten blieb Refano stets ein loyaler Gefolgsmann des Ordens und des Kaiserhauses. Der Großkomtur prahlt nicht mit seinen Taten, noch ist er stolz auf sie. Ihm geht es nur um den Erhalt des Hauses Firdayon. Nur sehr selten greift der Großkomtur auf die Hilfe anderer Ordensmitglieder oder reisender Abenteurer zurück, denn wenn man möchte, dass etwas richtig gemacht wird …

Der Orden steht dem Horas sowie dem Kaiserhaus loyal zur Seite. Jedoch stellt der Orden auch seine Ansprüche, und es ist unklar, was passieren würde, wenn der Horas oder eines seiner Familienmitglieder sich gegen den Orden stellen oder dessen Erwartungen enttäuschen würde.

Ritter vom Orden des Goldenen Adlers

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7

Schwert:

INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N

Rapier:

INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N

Waffenlos:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Balestra: **FK** 19 **TP** 2W6+2 (10/20/30/50/60)

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Prinzipientreue (10; Schutz des Horas, Schutz des Horasreiches, Loyalität zum Orden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I, Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock), Schnellladen (Armbrust), Wuchtschlag

Talente: Schwerter oder Fechtwaffen 15, Armbrust 12, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 9, Reiten 13, Sinnenschärfe 10, Kriegskunst 12

Erfahrener Adlerritter: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Gezielter Stich

Kampfverhalten: Adlerritter treten selten alleine auf und kämpfen umso seltener allein.

Meist sind sie in kleinen Gruppen unterwegs und versuchen sich im Kampf gegenseitig zu unterstützen (1W3+2 Adlerritter). Eine bewaffnete Konfrontation ist nicht das erste Ziel, aber die Ordensmitglieder scheuen sich vor keiner Auseinandersetzung.

Im Kampf selbst gehen sie durchweg pragmatisch vor: Ohne zu zögern setzen sie zunächst ihre Balestras oder Armbrüste ein, um den Gegner bereits in der Distanz zu schwächen, und attackieren ihn dann im Reiterkampf.

Im Nahkampf agieren die Adlerritter durchaus aggressiv, aber nicht leichtsinnig. Stellen sie fest, dass sie einem Gegner unterlegen sind, versuchen sie sich zurückzuziehen und warten auf weitere Unterstützung.

Bemerkungen: Rüstung ist ein Gambeson (RS/BE: 2/2, durch Rüstungsgewöhnung I RS/BE: 2/1)



Die Beilunker Reiter

„Mein Junge, es braucht eine Menge, um einer von uns zu sein. Ausdauer, Treue, unerschütterlichen Mut und die Gewissheit, dass Aves all deine Wege mit dir geht. Ich bin mir sicher, du hast ein gutes Herz, und vielleicht hast du das Zeug dazu, wenn du älter bist. Komm einfach nach Gareth zur Prüfung und melde dich bei Oberst Burian. Ach ja, bevor ich es vergesse: Ein gutes Gedächtnis solltest du auch haben. Die wirklich wichtigen Botschaften stehen nämlich nicht auf dem Papier.“
—Wulfric Tannrather, Beilunker Reiter, in einem Gasthaus an der Reichsstraße II, 1031 BF

„Behaltet sie mir im Auge! Goldenes B mit Flügeln. Beobachtet, mit wem sie sprechen! Ich will wissen, wann sie wohin gehen, was sie bei sich haben und was sie erzählen. Sie sagen, sie seien nur Boten, aber ihre Augen und Ohren sind überall. Es ist kein Zufall, dass ihr Haupthaus in Gareth steht. Sie sind die Spione der Hurenkaiserin!“
—mitgehört und protokolliert im Gasthaus Yaquirio in Punin, während der Regentschaft Selindian Hals

Kurzcharakteristik

Die Beilunker Reiter bilden die Elite des Botenwesens im Mittelreich und auch darüber hinaus. Sie transportieren mündliche Botschaften, Briefe und Pakete im Eiltempo, und nutzen dafür neben Reitern auch eigene Schiffe, Eilkutschen und in unzugänglichen Gebieten wie Gebirgen und Sümpfen Botenläufer. Ihre Ausbildungskaserne liegt im Arenaviertel von Gareth, ihre Gründungsniederlassung seit der borbaradianischen Invasion nicht mehr im namensgebenden Beilunk, sondern in Perricum.

Gebräuchliche Namen: Die Beilunker Reiter, Beilunker Läufer, Die schwarzen Reiter
Symbol: goldenes, geflügeltes B auf weißem Grund
Wahlspruch: *„Eure Botschaft ist unsere Verpflichtung.“*
Herkunft: Beilunk, gegründet 319 BF
Persönlichkeiten: Oberst Burian (*995 BF, Vorsteher des Garether Haupthauses), **Obristin Preiadne Trakkos** (*977 BF, Vorsteherin des Gründungshauses in Perricum), **Rondrigon von Seequell** (*1001 BF, Aves-Geweihter und Beilunker Reiter), **Clemion von Kleinfischbach** (*1010 BF, weithin bekannter Hauptmann und Held)
Personen der Historie: **Veronus von Drileuen** (um 200 BF, Erznotar Beilunks, Gründer der Beilunker Reiter), **Dhara Tuzirim** Hauptfrau, schrieb 956 BF *Von Weg und Steg*, wird daher von der Aves-Kirche verehrt), **Oberst Leon Rukaris** (*972 BF, Hauptmann der Beilunker Reiter, starb mit vielen seiner Botenreiter vor der Schlacht an der Trollpforte)
Beziehungen: ansehnlich (Kontakte zu allen wichtigen Handels- und Herrschaftshäusern)
Finanzkraft: hinlänglich (durch die Verluste der letzten Jahre sind die Rücklagen der Beilunker Reiter deutlich geschmolzen)
Zitat: *„Pack deinen vermaledeiten Karren von der Brücke! Meine Botschaft muss heute Abend in Havena sein!“*
—Tankmar Kopperdreh, Beilunker Reiter, 20 Meilen östlich von Orbatal
Niederlassungen: Gareth (Haupthaus), Perricum (Gründungshaus, ehemals Beilunk), Havena, Vinsalt, Vallusa, Thorwal
Besonderheiten: Die Beilunker Reiter verbinden durch ihren Botendienst die wichtigen Handels- und Herrschaftsorte Mittelaventuriens miteinander. Daher unterhalten sie eine ganze Reihe eigener Standorte über Aventurien verteilt.
Größe: etwa 100 Botenreiter und Läufer, dazu 38 Seeleute

Geschichte

Offiziell beginnt die Geschichte der Beilunker Reiter mit der Ausstellung des Privilegium Angulfum am 1. Praios **319 BF** in Beilunk. *Graf Berengar* bestätigt darin den Schutz der Beilunker Reiter und die Abgaben- und Zollfreiheit innerhalb seines Territoriums. Dieses später als Gründungsurkunde der Beilunker Reiter verstandene Diplom lässt jedoch vermuten, dass die Beilunker Reiter schon einige Zeit vor diesem Datum existiert haben, was auch zu ihrer Gründungslegende passt. Nach dieser wurden sie vom Erznotar und späteren Kanzler Beilunks, *Veronus von Drileuen* gegründet, nachdem



er wiederholt mit den Lehnsleuten des Grafen um die Bereitstellung von Boten in Streit geraten war. In einem von Aves gesandten Traum soll er der Legende nach Boten mit goldenen Flügeln befehligt haben, die in Tagesfrist jeden Ort Deres erreichen konnten. Ob dies der Wahrheit entspricht oder nicht, mit Unterstützung seines Herren stellte Veronus, den manche Erzählungen auch als Vitronus kennen, einen eigenen Reitertrupp zusammen, der von nun an für das Grafenhaus von Beilunk den Botendienst übernahm. Mit der Zeit entwickelte sich daraus ein allgemeiner Botendienst in der Region, der sich als ausgesprochen profitabel erwies.

In der *Priesterkaiserzeit* konnten sich die Beilunker Reiter, zumeist mit praiotischen Schutzbriefen ausgestattet, über fast das ganze Mittelreich ausbreiten, da einige andere Reiterdienste als fahrendes Volk von der Praios-Kirche zum ehrlosen Gewerbe ernannt wurden und damit das Vertrauen des praiostreuen Adels verloren. Aus dieser Zeit stammt vermutlich auch das strenge Ethos der Beilunker Reiter, das sie zur Wahrheit, Treue gegenüber ihrem Dienstherren, der Härte gegen Körper und Geist und der Bereitschaft, Leib und Leben für den Schutz und die schnelle und sichere Beförderung der ihnen anvertrauten Nachrichten einzusetzen verpflichtet.

Auch unter dem Nachfolger der Priesterkaiser, *Rohal dem Weisen*, wuchs die Einflusssphäre der Beilunker Reiter weiter an, denn unter seiner Ägide blühten Bildung und Wissenschaft auf, und mit der weiteren Ausbreitung der Schriftlichkeit und der immer wichtiger werdenden Verbindung zwischen den Teilen des Reiches wurde auch die Nachfrage nach einem sicheren und verlässlichen Botendienst immer größer. Es war ihnen daher auch möglich, zusätzliche, teilweise reichsweite Privilegien zu sammeln, besonders was Zollfreiheiten und den Schutz durch kirchliche und weltliche Autoritäten anbelangte. Maßgeblich blieb über die Jahrhunderte hinweg das Gründungshaus in Beilunk, auch wenn mittlerweile Stationen der Reiter in Vinsalt, Havena und Vallusa errichtet worden waren.

Doch wie die *Magierkriege* nach dem Verschwinden Rohals das Land verheerten, so mussten auch die Beilunker Reiter leiden. In Kriegszeiten war das Wissen über den Feind kaum hoch genug einzuschätzen und jeder Bote konnte eine versteckte Botschaft des Gegners mit sich tragen oder das Land ausspionieren. In manchen Regionen wurden die Beilunker Reiter daher regelrecht zu Freiwild für missgünstige Magier und so mancher von ihnen verschwand mit den ihm anvertrauten Schriftstücken auf nimmer wiedersehen.

Zwar konnte sich das Botenwesen unter der kaiserlichen Herrschaft im Neuen Reich wieder stabilisieren, aber da die Beilunker Reiter unter ihrer damaligen Hauptfrau Leonora Trakkos wiederholt Versuche des Kaiserhauses abwehrten, ihre mittlerweile etablierte Neutralität zu Gunsten des Kaiserhauses aufzugeben, wurde in Gareth als leichter kontrollierbare Konkurrenz der Kaiserliche Boten- und Kurierdienst gegründet, über den der Hof von nun an seine Korrespondenz abwickelte.

Den schwersten Schlag erlitten die Beilunker Reiter jedoch in der jüngsten Geschichte während des borbaradianischen Feldzuges. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten hatten sie sich gegen ihr Prinzip der Neutralität gewandt und sich den kaiserlichen Kräften vor der Trollpforte angeschlossen, möglicherweise auch, da sie durch die Invasion der borbaradianischen Truppen ihr Gründungshaus in Beilunk verloren hatten und sich gezwungen sahen, es nach Perricum zu verlegen. Am 22. Ingerimm **1021 BF**, am Abend vor der später so genannten *Dritten Dämonenschlacht*, mussten sie den Bruch ihrer Regeln mit Blut bezahlen. Besessenheitsdämonen drangen in das Lager der Beilunker Reiter ein und zwangen sie dazu, sich gegenseitig niederzustrecken. In dieser unheilvollen Nacht kam ein Großteil von ihnen ums Leben, unter ihnen auch ihr damaliger Anführer Oberst *Leon Rukaris*. Von diesem Schlag haben sich die Beilunker Reiter bis heute nicht ganz erholt, nicht zuletzt da die nachfolgenden Wirrnisse bis hin zum Angriff auf Gareth immer wieder Leib und Leben der Beilunker Reiter bedrohten und die alten Schutzprivilegien mancherorts nicht mehr viel wert sind.

Die Beilunker Reiter heute

Nach den Verlusten der vergangenen Kriege konnte der Botendienst zwar mit Freiwilligen aufgestockt werden, die strengen, Jahrhunderte alten Richtlinien mussten dafür jedoch zeitweise durch Oberst *Burian*, den Leiter des Garether Haupthauses, aufgeweicht werden, auch wenn dies einigen Traditionalisten nicht so recht gefallen mag. Die Situation für die Beilunker Reiter ist momentan auch finanziell angespannt. Die Finanzen des Botendienstes sind angeschlagen, und Burian musste für Kredite vom Handelshaus Klande aus Perricum einige ihrer Wechselstationen, namentlich die in Havena und Vinsalt, verpfänden. Er sah sich daher gezwungen, das Vorgehen der Beilunker Reiter zu ändern. Statt ihre Botschaften persönlich vom Absender zum Empfänger zu transportieren, bedienen die Botenreiter zu einem Gutteil fest bestimmte Strecken und legen die Zustellungen in Lagernischen innerhalb von Phex- und Rahja-Tempeln oder bei vertrauenswürdigen Händlern ab, von denen andere Botenreiter sie übernehmen. So kann es sein, dass beispielsweise ein Brief von Punin nach Thorwal in Gareth von einem Boten in die entsprechende Lagernische für die Zustellung nach Thorwal gelegt wird, damit ein zweiter ihn übernimmt und nach Havena bringt, von wo aus ein dritter Bote ihn über den Seeweg nach Thorwal transportiert. Durch diese Wechselnischen ist es zudem möglich, Briefe und andere Botschaften mit der entsprechenden Gebühr in den Tempeln zu hinterlegen, die vom nächsten vorbeikommenden Beilunker Reiter aufgenommen und weiter transportiert wird, statt auf die Ankunft des nächsten Botenreiters warten zu müssen. Ein



Diebstahl der Botschaften oder der Gebühren aus den Wechselnischen gilt als Aves-Frevel. Nur bei besonders eiligen oder wichtigen Sendungen bringt ein einzelner Bote die gesamte Strecke gezielt für diese eine Botschaft hinter sich. Eine solche Sonderzustellung ist entsprechend nicht ganz billig.
Ähnlich sehen die Einsparungen im Seebetrieb aus. Die Beilunker Reiter verfügen nur noch über drei eigene Schiffe, in allen anderen Fällen fahren die Boten als Passagiere auf schnellen Handelsschiffen mit.
Trotz dieser Reformen gelten die Beilunker Reiter immer noch als die verlässlichsten und schnellsten Boten Aventuriens, und Boten mit dem geflügelten Wappen sind gern gesehene Gäste in jeder Schenke. Denn sie tragen nicht nur Botschaften von einem Ort zum anderen, sie wissen auch über die Geschehnisse im Rest der Welt bescheid. Sie haben mehr von Aventurien gesehen als so manche Dorfgemeinschaft zusammen, und ihren Geschichten über Hochzeiten, Turniere, Todesfälle und andere Neuigkeiten aus ganz Aventurien lauscht man gerne.

Feinde und Verbündete

Bei der Suche nach Freiwilligen hatte sich Oberst Burian an die *Aves-Kirche* gewandt, weswegen mittlerweile auch einige wenige Geweihte des fröhlichen Wanderers ab und an in der schwarzen Kluft der Beilunker Reiter über die Straßen und Wege Aventuriens eilen. Diese Nähe zur Aves-Kirche hat für die Beilunker Reiter den Vorteil, Phex- und Rahja-Tempel für den Austausch ihrer Sendungen nutzen zu können. An vielen dieser Tempel können sie auch die Pferde wechseln oder Unterkunft für die Nacht erlangen. Als Mythos gilt zudem die Eilkutsche 5 (I) des Botendienstes, die gerüchteweise einen kleinen, verborgenen Aves-Schrein enthalten soll.
Die wichtigsten Konkurrenten der Beilunker Reiter sind die *Blauen Pfeile* aus Aranien, die jedoch hauptsächlich südlich von Gareth operieren, der *Kaiserliche Boten- und Kurierdienst* des Garether Kaiserhauses und die *Silbernen Falken* des Handelshauses Stoerrebrandt. Zwar betreiben die Silbernen Falken kein so dichtes Netzwerk wie die Beilunker Reiter, dafür verfügen sie über preisgünstigere Tarife. Es ist daher ein oft gehörtes Gerücht, dass *Emmeran Stoerrebrandt* versucht, durch seinen Botendienst die anderen Dienste aus dem Geschäft zu drängen.



Erscheinungsbild und Symbole

Die Beilunker Reiter kann jedes Kind in Mittelaventurien erkennen. Sie tragen üblicherweise eine schwarze Reiterkluft mit dem aufgenähten Wappen des Botendienstes. Bis ca. 500 BF war das Tragen des Beilunker Wappens mit goldenen Flügeln als Schildzier üblich, wobei letztere auf die Gründungsvision von Veronus von Drileuen verweisen. Aufgrund einer drohenden Erbfehde im Hause des Beilunker Grafen tauschte man ab 510 BF das Wappen provisorisch gegen ein neutrales B aus, und dieses Provisorium existiert auch heute noch.

Struktur

Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Noch immer gilt der Leiter des Gründungshauses in Perricum offiziell als Oberhaupt der Beilunker Reiter. Die Realität ist aber mittlerweile eine andere. Das Perricumer Gründungshaus muss zwar alle Aktivitäten des Botendienstes prüfen und bestätigen, de facto ist es jedoch nicht viel mehr als ein Museum, das in Efferdgrund, dem Hafenviertel Perricums, in einem kleinen, leicht zu übersehenden Ladenlokal residiert. Obristin *Preiadne Trakkos*, Urahnin von Leonora Trakkos, ist offiziell immer noch Hauptfrau der Beilunker Reiter, nimmt aber nur noch repräsentative Aufgaben wahr. Allein die Tatsache, dass das Gründungshaus neben der Obristin nur über zwei Schreiber und einen Notar verfügt, spricht hier Bände. Die eigentlichen Entscheidungen werden stattdessen durch Oberst Burian im Garether Haupthaus gefällt. Die Waagschale könnte sich in den nächsten Jahren jedoch wieder in Richtung Perricum senken, sollte Oberst Burian die Schulden des Botendienstes beim Handelshaus Klande nicht bezahlen können. Preiadne Trakkos könnte dies dazu nutzen, ihren Einfluss wieder auszubauen.
Oberst Burian direkt unterstellt sind die Leiter der über Aventurien verteilten Wechselstationen, denen wiederum die Botenreiter weisungsgebunden sind. Die kleine Flottille aus leichten Botenschiffen andererseits hat ihren Haupthafen in Vinsalt und wird von der Vinsalter Wechselstation mitverwaltet. Unter den Botenreitern selbst gibt es keine weiteren Ränge, auch wenn das Dienstalter bei eher selten vorkommenden Rangstreitigkeiten eine wichtige Rolle spielt. Manchmal wird auch der Ehrentitel eines Hauptmanns verliehen.

Was denkt ... über die Beilunker Reiter

Ein Blauer Pfeil: *„Sie mögen schnell und zuverlässig sein, aber ihr versteinerter Traditionalismus wird ihnen irgendwann das Genick brechen. Man kann in diesen Zeiten keinen Botendienst führen wie vor 500 Jahren."*

Ein Horasischer Tuchhändler: *„Boten wollen sie sein und wedeln mit alten Urkunden, als ob ihnen die Straße gehören würde. Keinen Brückenzoll wollen sie zahlen und keine Steuern,*



und erzählen allen, dass sie neutral seien. Sie haben ihre Ohren überall und quetschen noch die kleinste Neuigkeit aus Händlern und Gastwirten, um sie an die Handelshäuser in Gareth zu verkaufen. Warum müssen wir Abgaben entrichten, aber die schwarzen Reiter aus Gareth kommen ungeschoren davon? Warum lässt man die Spitzel des Mittelreiches gewähren? Lange werden wir uns das nicht mehr mit ansehen."

Ein Geweihter des Aves: *„So wünscht es sich der Herr des Horizontes. Immer voran, Meile um Meile. Bedauerlich nur, dass sie in ihrer Eile so vieles von der Schönheit der Welt übersehen. Vielleicht wäre ein wenig mehr Langsamkeit nicht verkehrt."*

Volkes Stimme: *„Ja, wer kennt die nicht? Schwarze Kluft, schnelle Pferde und immer in Eile. So lange man ihnen nicht im Weg steht, sind es wirklich angenehme Zeitgenossen, und sie wissen Geschichten aus allen Teilen der Welt zu erzählen."*

Was die Beilunker Reiter über ... denken

Die Blauen Pfeile: *„Das sind schon gute Leute. Es fehlt ihnen etwas an Hingabe, aber sie erfüllen ihre Aufgabe mit Gewissenhaftigkeit. Vielleicht sollten wir mit ihnen einen Vertrag schließen und Aventurien unter uns aufteilen."*

Die Silbernen Falken: *„Stoerrebrandts Methoden sind kriminell. Er stopft den Falken die Dukaten mit vollen Händen in den Rachen, um die Preise zu drücken. Aber Treue kann man nicht kaufen, das wird auch er irgendwann einsehen."*

Die Bewohner der Wildermark und der Schattenlande: *„Früher wagte es niemand, Hand gegen uns zu erheben. Diese Zeiten scheinen wohl vorbei zu sein. Der Oberst hat uns daher geraten, in diesen Gebieten unser Wappen zu verbergen. In was für Zeiten leben wir bloß ..."*

Die Kirche des Aves: *„Die Reise ist unser täglich Brot, und daher danken wir Aves für jeden Tag, den wir auf seinen Wegen verbringen dürfen. Zumeist aber ist die Pflicht stärker als die Wanderlust und man wählt den kürzesten Weg statt dem unbekannten. Ich hoffe aber, dass er uns dies verzeihen kann."*

Bedeutsame Mitglieder

Die Beilunker Reiter bestehen aus etwa 100 Botenreitern und Läufern, dazu 38 Seeleuten. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

Obristin Preiadne Trakkos gilt offiziell als das Oberhaupt des Botendienstes, zusammen mit dem Perricumer Gründungshaus ist ihre Position jedoch zum reinen Repräsentationsamt verkommen. Die drahtige Mittfünfzigerin scheint sich aber so recht nicht mit dieser Stellung zurechtfinden zu wollen und versucht seit Jahren die Vormachtstellung des Garether Haupthauses zu untergraben, bisher jedoch erfolglos.

Oberst Burian (2) leitet nicht nur das Garether Haupthaus, sondern auch die Ausbildungsstätten der Beilunker Reiter. Nach Jahren der Krise beginnt er wieder die traditionellen Statuten für die Auswahl neuer Botenreiter durchzusetzen, die enorme Anforderungen an Körper und Geist der Prüflinge stellen. Entsprechend ist er bei den Lehrlingen als „der alte Schnauzer" gefürchtet, einen Spitznamen, den er seinem üppigen schwarzen Schnauzbart zu verdanken hat. Seine Hauptaufgabe, neben der Ausbildung und Organisation, besteht in der Kontrolle der Finanzen der Beilunker Reiter, was sich aufgrund der Verschuldung der letzten Jahre als nicht ganz einfach erweist.

Unter den Schülern der Garether Ausbildungskaserne wurden rund 40 Dukaten gesammelt für denjenigen unter ihnen, der den Nachnamen des Obersts herausfindet. Gerüchten zufolge ist er als verwaister Straßenjunge von Oberst Leon Rukaris aufgenommen und ausgebildet worden, was das Fehlen eines Nachnamens erklären würde. Andere halten ihn für einen eingeschleusten Spion des KGIA oder sogar für einen getarnten Boten Aves'.

Rondrigon von Seequell* ist auf den ersten Blick nur einer von vielen Beilunker Reitern. Unter Eingeweihten ist er jedoch auch als einer der aussichtsreichsten Wanderpriester des Aves bekannt. Ihm sind die guten Verbindungen zwischen Reitern und der Aves-Kirche zu verdanken, und manch einer munkelt, dass Rondrigon, sollte es ihn irgendwann nach Fasar verschlagen, der nächste Weltwandelnde werden könnte.

Clemion von Kleinfischbach ist einer der bekanntesten Beilunker Reiter und Hauptmann einer kleinen Niederlassung im zentralen Mittelreich. Der stets gut gelaunte Reiter reitet jedoch nur noch selten selbst aus, sondern kümmert sich um die Verwaltung. Manchmal wird er jedoch von Oberst Burian mit Sonderaufträgen betraut, die ihn auch in entlegene Teile Aventuriens führen.

Dienstleistungen der Beilunker Reiter

Preis: 1 Silbertaler pro Meile (plus 1 Silbertaler pro Tag nach dem 5 Reisetag), bei längeren Aufträgen (5 oder mehr Tage) gibt es Preiszuschläge, bei Reisen in Kriegsgebiete gibt es zudem einen verhandelbaren Gefahrenzuschlag.

Durchschnittliche Tagesleistung: 180 Meilen

Gewicht: maximal 3 Stein

Verschlüsselung: je nach Methode 1 Heller bis 1 Silbertaler pro Wort

Zuverlässigkeit: Die von den Beilunker Reitern angegebene Erfolgsquote von 99,5% ist wohl eher ein Mythos, dennoch sind die Reiter sehr zuverlässig, so dass fast alle Lieferungen ihren Zielort erreichen.

Sonderdienste: Warenbeförderung per Eilkutsche (120 Meilen/Tag), extra schnelle Zustellung (garantiert 200 Meilen/Tag) zu entsprechend erhöhten Kosten.





Die Beilunker Reiter im Spiel

Als Quelle für die neusten politischen Entwicklungen und die wichtigsten gesellschaftlichen Ereignisse sind die Beilunker Reiter immer praktisch, um den Spielern Neuigkeiten zukommen zu lassen. Außerdem führen sie oft wichtige Depeschen und wertvolle Fracht mit sich, was sie schnell zum Ziel missliebiger Gestalten werden lassen kann.
Die Spieler können die Beilunker Reiter aber auch in ihrer Funktion als Botendienst nutzen, um Verbündete zu warnen, erbeutete Schätze nach Hause bringen zu lassen oder sonstige Nachrichten und Güter zu verschicken.

Die Beilunker Reiter als Feinde der Helden

Sich die Beilunker Reiter zum Feind zu machen ist nicht ganz einfach. Man mag ihnen in ihrer Eile im Weg stehen, was den einen oder anderen Reiter schon einmal zu einem harschen Wort provozieren kann, aber man muss sie schon angreifen oder ihre Botschaften stehlen wollen, um sich den ernsthaften Zorn eines Beilunker Reiters zuzuziehen. Die Reiter sind üblicherweise alleine auf den Straßen unterwegs und bieten einer Heldengruppe kaum Widerstand, ein Angriff auf einen Beilunker Reiter kann jedoch in den meisten zivilisierten Regionen schwere Strafen nach sich ziehen und im schlimmsten Fall sogar als Frevel an Aves geahndet werden.

Die Beilunker Reiter als Verbündete der Helden

So wie ein Angriff auf einen Beilunker Reiter ein Frevel gegen Aves sein kann, so kann die Hilfeleistung für einen Botenreiter in Gefahr die Dankbarkeit der Aves-Geweihtenschaft und der gesamten Organisation der Beilunker Reiter nach sich ziehen. Ein gutes Wort bei den Phex- und Rahja-Tempeln der Region kann den Spielern genauso nützlich

Geheimnisse der Beilunker Reiter

1: Eilkutsche 5

Viele Geschichten kursieren über die Eilkutsche 5 der Beilunker Reiter. Manch ein verirrter Wanderer will sie in dunkelster Nacht gesehen haben, und schwört Stein und Bein, dass ihre bunte Laterne ihn zurück auf seinen Weg geführt hat. Tatsächlich existiert die Eilkutsche 5, auch wenn sie auf den ersten Blick nicht von anderen Kutschen der Beilunker Reiter zu unterscheiden ist, da die Kutschen schon seit Jahrzehnten nicht mehr offen durchnummeriert werden, sondern einheitlich nur noch das Wappen der Beilunker Reiter führen. In ihr verborgen befindet sich ein kompletter Aves-Schrein mit einem kleinen Reliquiar, das, so heißt es zumindest, die erste Lapislazuliflöte enthält. Der Kutscher *Melcher Wegerich* ist ein bärbeißiger Hüne, der normalen Reisenden die Mitfahrt verweigert, aber Reisenden in Not jeder Zeit zu Hilfe kommt. Vielleicht ist es Zufall, aber er taucht mit seiner Kutsche oftmals nachts, im Nebel oder im strömenden Regen auf, um Verirrten in Gefahr den Weg zu weisen.

2: Der geheimnisvolle Oberst

Um Burian ranken sich mittlerweile zahlreiche Legenden und Gerüchte. Man sagt ihm nach, ein ehemaliger Agent der KGIA zu sein, Es halten sich aber auch Gerüchte, dass der Namenlose ihm seinen Namen gestohlen haben soll und er verflucht sei. Die Wahrheit ist jedoch, dass Leon Rukaris den pfiffigen Straßenjungen Burian aufgenommen hat und ihm ein traviagefälliges Zuhause gab. Einen Nachnamen hat Burian nie besessen, aber er schürt gerne die Vermutungen und umgibt sich mit einem Nimbus an Gerüchten.



sein wie die Möglichkeit, im Notfall in einem Stützpunkt der Beilunker Reiter die Pferde wechseln zu können oder Unterschlupf zu finden. Der Schutz der Boten und das Auffinden verloren gegangener Botschaften kann eine Arbeit für reisende Helden sein, aber auch die heimliche Beobachtung der silbernen Falken oder sogar die Spionage bei Emmeran Stoerrebrandt könnte für den einen oder anderen eher Phex zugewandten Helden eine interessante Herausforderung darstellen.

Eine Heldin als Mitglied der Beilunker Reiter

Da die Beilunker Reiter beständig von Ort zu Ort eilen, eignen sie sich kaum als reisende Helden. Eine Verletzung, altersbedingter Ruhestand oder schlichtweg eine Beurlaubung oder sogar die frühzeitige Entlassung können einen Beilunker Reiter jedoch dazu bringen, auf eigene Faust dem Drang in die Ferne nachzugeben. Ihre Treue und Unbestechlichkeit kann sich für ihre Kameraden dabei als genauso praktisch erweisen wie ihre Kenntnisse über die Straßen und Wege Aventuriens.

Beilunker Reiter

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 7

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Waffenlos:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

LeP 32 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Begabung Reiten, Eisern, Gefahreninstinkt (5); Prinzipientreue (10; sichere, pünktliche und unbeeinflusste Überbringung der Nachricht; treue zum Dienstherren, Unbestechlichkeit), Verpflichtungen (gegenüber den Reitern)

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung)

Talente: Athletik 8, Reiten 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 7, Geographie 8

Erfahrener Reiter: AT/PA +2/+3, LeP +4, AuP +6, MU +1, GE +2, KO +2

Kampfverhalten: Beilunker Reiter sind meistens alleine unterwegs und haben eine Mission zu erfüllen. Deshalb halten sie sich nicht mit Kämpfen auf, sondern fliehen, um ihre Botschaft noch überbringen zu können. Sollten sie gezwungen sein, sich zu verteidigen, versuchen sie auch hier nur solange Widerstand zu leisten, bis sich eine Chance ergibt zu entkommen.



Der Derwischorden

„(…) Die Kälte der Wüstennacht war mir bereits in die Knochen gefahren. Meinen Karren hatte ich vor Stunden zurückgelassen, um leichter voranzukommen. Die Hand nicht vor Augen sehend, schleppte ich mich weiter. Welch große Überraschung, als ich in dieser menschenleeren Einöde plötzlich ein Dröhnen vernahm. Unzweifelhaft menschlichen Ursprungs. In der Ferne konnte ich bald einen schwachen Lichtschein erspähen, der offenbar von einem großen Lagerfeuer ausging. Ich hielt darauf zu und schon nach Kurzem konnte ich das Dröhnen als rhythmisches Trommeln identifizieren. Als ich näher kam, sah ich sie:
Rund zwei Dutzend Wüstenkrieger hatten sich um ein loderndes Pagodenfeuer gruppiert. Um das Feuer tanzten neun andere in konzentrischen Kreisen. Immer schneller drehten sie sich im ansteigenden Takt der Trommler um sich selbst, bis mir ganz schwindelig wurde. Als ich über die letzte Düne stolperte, endete mit einem Mal das Schlagen der Trommeln und die Blicke der Novadis richteten sich auf mich.
Nach kurzem Abschätzen erhoben sich einige und führten mich schweigend ins Lager, reichten mir einen Wasserschlauch und bereiteten mir ein Nachtlager. Getanzt haben sie in dieser Nacht nicht mehr. Vielleicht ist Außenstehenden der Anblick nicht gestattet. Erst viel später habe ich erfahren, wer meine Retter waren. Zaubertrommler vom Stamm der Beni Dervez, jenem mystischen Orden aus den Tiefen der Wüste.
—aus dem Bericht eines reisenden Händlers, der sich in der Khôm-Wüste verirrt hatte, neuzeitlich

Kurzcharakteristik

Der Orden der Beni Dervez ist ein novadischer Stammesverband. Unter ihnen gibt es die Krieger, die Mawdliyat, die Rufer der Macht Rastullahs (Trommelzauberer) und einige weitere Bedienstete. Die Trommelzauberer des Stammes sind die magische Elite, welche als Derwische bekannt sind. Häufig wird der Ausdruck jedoch als Synonym für den ganzen Stamm gebraucht. Eine Gemeinsamkeit finden die Mitglieder in ihrem inbrünstigen Glauben an den Eingott Rastullah. Sie sehen sich als Wächter der novadischen Stämme vor echsischen Angriffen.

Gebräuchliche Namen: Beni Dervez, Derwischorden
Wappen: Das Wappen ist von weiß und grün gespalten, geteilt durch einen goldenen Reiter mit Blickrichtung nach heraldisch rechts, einen Khunchomer oben. Darunter ist eine Trommel abgebildet.
Wahlspruch: *„Nur im Tanz findet der gläubige Erleuchtung.“*
Herkunft: 760 BF in seiner heutigen Form, die Ursprünge des Ordens reichen bis zur Zeit Bastrabuns zurück
Persönlichkeiten: **Abu Khômchra** (*963 BF, Titel des spirituellen Oberhaupts der Derwische), **Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez** (*970 BF, einer der Anführer des Ordens), **Halim ben Dervez** (*989 BF, wandernder Derwisch), **Rihat bin Sheik kar Rastullah ben Dervez** (*999 BF, Gesandter am Hof des Kalifen)
Personen der Historie: Saîd ibn Ilram al-Mussah (Magier; formte den magischen und kriegerischen Orden im Sinn von Rastullahs Geboten)
Zitat: *„Das Zeitalter der Echsen ist vorbei. Und bei Rastullah, es wird nie wiederkehren!“*
—Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez
Niederlassungen: Baitun Kiefah (eine alte Festung inmitten der Unauer Berge, Hauptsitz), Nazŭl Haram (Sanktuarium im gebirgigen Herzen der Khôm), Baitun Fahima (Khoram-Gebirge, im Aufbau befindliches Kloster)
Beziehungen: groß (werden vom Kalifen gefördert)
Finanzkraft: hinlänglich (leben von Spenden oder dem, was sie selbst anbauen können)
Besonderheiten: Der Orden besteht aus magischen, religiösen, kriegerischen und profanen Mitgliedern und ist im Besitz einer magischen Kriegstrommel: **Harban Ra'dun** (tul. Kriegsdonner; magische Kriegstrommel) (I)
Größe: ca. 250



Geschichte

Bastrabun stiftete anlässlich seiner *Thronbesteigung* im Jahre **1779 v.BF** den Orden der Beni Dervez. Unter der geistigen Führung *Abu Khomchras* wurde der Orden zum Sammelbecken von Kriegern und des Mawdliyat. Auch die Hadjinim-Orden entsandten später Kämpfer, um die Gemeinschaft zu beleben, aber auch, um Einfluss auf die zukünftige Ausrichtung zu nehmen. Im Laufe der Jahrhunderte wuchs die Gemeinschaft zu einer Art Stammesverband zusammen.

Um **1500 v.BF** zogen Derwische auf Seiten der Ur-Tulamiden gegen die Echsen von Cisk'Hr in die Schlacht. Bei den schweren Kämpfen fand *Abu Khômchra* den Tod. In der Folgezeit stritten seine beiden Meisterschüler um die Führung des Ordens. Erst auf Vermittlung des Sultans von Khunchom hin, *Waddif al'Nabti,* kam es zu einer Einigung. Der Sultan drängte die beiden Brüder dazu, die Wüste Khôm zu durchqueren. Wem dies zuerst gelänge, der sollte fortan den Orden anführen. Im Verlauf ihrer Reise erkannten sie, dass sie nur überleben würden, wenn sie zusammen arbeiteten. Als beide erschöpft am Ziel ankamen, gaben sie ihre Ansprüche auf, und einigten sich auf einen unabhängigen Derwischorden.

Im Jahre **980 v.BF**. stieß der *Abu Khômchra* auf seinen einsamen Wanderungen durch die Khôm auf die Dunkle Pforte nach Ras Tabor. In der Folgezeit wurde auf sein Bestreben ein Kloster errichtet, um den Ort dem Zugriff der Echsen zu entziehen.

Nachdem *Sheranbil V. al'Shahr* um **509 v.BF** den Thron des Diamantenen Sultanats bestieg, begann er die echsische Magie zu erforschen und immer tiefer in die Mysterien der Geschuppten vorzudringen. Von diesem Vorgehen empört, zog sich der Orden in die Wüste zurück und mied in den nächsten Jahrhunderten das Licht der Öffentlichkeit.

In den *Dunklen Zeiten* wurde der Orden in den anhaltenden Kämpfen gegen äußere Feinde stark dezimiert und trat in den Folgejahrhunderten kaum mehr in Erscheinung.

Während der Herrschaft der Priesterkaiser gelang dem Orden die Erschaffung von *Harban Ra'dun*. Die hochmagische Kriegstrommel stärkte die Kämpfer bei der Ersten Schlacht am Cichanebi-See im Jahre **398 BF** und rief den Wüstensturm herbei, in dem Priesterkaiserin Amelthona den Tod fand.

Der Zauberer und Derwisch *Saîd ibn Ilram al-Mussah* war zugegen, als **760 BF** der Eingott seine Weisheit in Keft offenbarte, und formte in der Folgezeit den magischen und kriegerischen Orden im Sinn von Rastullahs Geboten.

Auf Wirken der Skrechu kam es **1027 BF** zu einem Angriff von Echsen auf die Oase Keft, der durch ein vermeintliches Rastullah-Wunder abgewendet werden konnte. Der Kalif zog dort eilig ein Heer zusammen, um gen Wadi Yiyila aufzubrechen, wo man in einem versteckten Tal inmitten der Wüste Khôm auf eine Dschungellandschaft stieß. Der Angriff auf die Echsen zog schwere Verluste nach sich. Erst das plötzliche Auftauchen der Derwische wendete das Blatt zu Gunsten der Novadis.

Die Derwische heute

Der Orden hat seit dem Heerzug gegen die Echsen in der verbotenen Schlucht stark an Bedeutung gewonnen. Mit der Förderung des Kalifen ist auch die allgemeine Akzeptanz innerhalb der Bevölkerung gestiegen. Im Gegensatz zu den früheren Jahrhunderten liegt das Augenmerk heute auf dem magischen Zweig der Gemeinschaft. Aufgrund der geringen Zahl novadischer Magier fällt ihnen der Schutz der novadischen Stämme vor Übergriffen daimonider Echsenwesen zu.

Feinde und Verbündete

Als zugleich kämpferische und magische Organisation mit religiösem Fundament haben die Beni Dervez naturgemäß einige Feinde:

Echsen: Seit ihrer Gründung sind die Echsen die größten Feinde des Ordens, die sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit bekämpfen und unerbittlich verfolgen. Dabei verabscheuen sie auch die echsische Kultur und vernichten deren Hinterlassenschaften, wo immer sie darauf stoßen. Ein besonderes Augenmerk wird seit einigen Jahren auf den Drachenkult der **Uled ash'Shebah** gelegt, der auch in der Khôm-Wüste aktiv ist. Schon mehrfach kam es zu erbitterten Gefechten, bis jetzt ist es dem Orden aber noch nicht gelungen, den Standort des Klosters Murd-el-Shahuleth ausfindig zu machen.

Beni Kasim: Die Beni Dervez sind tiefgläubige Rastullahverehrer, denen jedoch Fanatismus und Unterdrückung fremd sind. Dies bringt sie in Gegnerschaft zu den Beni Kasim, deren orthodoxe Auslegung der 99 Gesetze ihnen zu weit geht und als fehlgeleitet gilt. Treffen der beiden Gruppen enden meist in verbissenen Duellen, zuweilen kommt es auch zu blutigen Überfällen, um eine Blutschuld zu tilgen.

Mawdliyat: Den erzkonservativen Mawdliyat der Kefter Schule ist der Orden seit vielen Jahren ein beständiger Dorn im Auge. Für sie ist sämtliche Magie ein Gräuel und kommt einem Frevel an Rastullah gleich, sodass sie bei jeder Gelegenheit gegen die Beni Dervez wettern. Zudem neiden sie ihnen den Einfluss auf den Kalifen, zu dem die eigenen Beziehungen frösteln.

Amazonen: In der Vergangenheit kam es gelegentlich zu Scharmützeln mit den Amazonen, auf die der Orden verächtlich herabsieht. Denn obzwar sie dem Orden als furchtlose Kämpferinnen Anerkennung abtrotzen, gelten sie den



Mitgliedern doch als ungläubige Metzen, die rechtschaffene Novadis verführen und ihrer Manneskraft berauben.

Der Orden kann auf die Unterstützung der folgenden Verbündeten zählen:

Der Kalif: Für die Unterstützung im Kampf gegen die Echsen hat der Kalif ihnen ihre Weigerung, an der Schlacht gegen die Al'Anfaner teilzunehmen, vergeben. Neben der Festung in den Unauer Bergen, die er dem Orden zum Geschenk gemacht hat, unterstützt er den Orden durch finanzielle Zuwendungen.

Zauberschule zu Mherwed: Gute Kontakte werden zu der Magierakademie des Kailfen in Mherwed unterhalten. Beide Vereinigungen stehen in der Kritik der traditionell denkenden Mawdliyat und leisten sich gegenseitig Unterstützung. Gelegentlich werden sogar geeignete Schüler für eine kurze Spanne in der Lehrzeit ausgetauscht.

Mit einigen Orden der **Hadjinim** verbindet die Beni Dervez eine tiefe und lang andauernde Freundschaft. In vielen Schlachten der Vergangenheit fochten sie Seite an Seite gegen Echsen und fremdländische Eindringlinge, und stehen sich auch heute noch bei drohender Gefahr bei.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Kleidung der magiebegabten **Rufer** ist die novadische, helle, mehrschichtige weite Gewandung mit einem breiten, roten, mehrfach um den Leib geschlungenen Stoffgürtel und dem hellen Kopftuch mit roter Kordel (Keffiya). Rüstungen tragen sie nie, festere Schuhe als Sandalen nur im Kampf. Haupthaar und Bart werden nach Abschluss der Lehrzeit lang getragen. Die Schüler schneiden sich ihr Haupthaar auf etwa einen Finger kurz, während ihr Bart bereits ungehemmt wachsen darf.



Das Erscheinungsbild der asketisch lebenden **Ordenskrieger** ist noch altertümlicher. Sie tragen schwarze oder dunkelbraune, mehrschichtige weite Gewänder mit einem breiten, blutroten, mehrfach um den Leib geschlungenen Stoffgürtel, sowie einen schwarzen Turban. Bei den Kriegern ist der *Niqab* weit verbreitet. Der Gesichtsschleier schützt nicht nur vor dem Sand der Wüste, sondern verleiht den furchtlosen Kämpfern auch noch eine geheimnisvolle Aura. Auch sie tragen keine Rüstung, jedoch feste Lederstiefel. Haar und Bart werden ebenso lang getragen wie bei den Rufern, ganz so wie es Rastullah gefällt.

Die **Mawdliyat** kleiden sich in die traditionelle Kefter Tracht aus einem einfach geschnittenem Hemd und weiten Beinkleidern. Die Leibesmitte ist mit einer verzierten Schärpe umwunden. Dazu tragen sie ein um Kopf und Hals geschwungenes, helles Tuch mit roter Kordel.

Struktur

Der Orden kennt vier Aufgaben, die einem Mitglied zufallen können: Es gibt die *Krieger*, die *Mawdliyat* (Einzahl Mawdli), die *Rufer der Macht Rastullahs* und die wenigen *Bediensteten*. Die Rufer der Macht Rastullahs haben das Bild des Stammes nach außen hin geprägt und sind für den Unwissenden *der* Derwisch. Die drei Zweige werden jeweils von einem *Kaipun* angeführt, ihr gemeinsamer, spiritueller Anführer trägt den Titel *Abu Khômchra*. Innerhalb ihres Zweiges sind alle Mitglieder gleichgestellt. Naturgemäß gilt aber das Wort der älteren Mitglieder schwerer, als das der Neulinge.

Die Ausbildung zum Rufer der Macht Rastullahs

Die Beni Dervez verstehen sich als Stamm (sogar als ursprünglicher Stamm der Wüste), doch erfolgt die Aufnahme nie durch Geburt, sondern erst nach einer Prüfung. Diese findet in der Regel bereits im neunten Lebensjahr statt – Kinder, die bei der Aufnahmeprüfung in der Zauberschule des Kalifen aufgefallen sind, sind meist älter – und besteht aus der Erprobung von Mut, Glauben, Musikalität und magischem Vermögen. Wer bei dieser Prüfung zwar magische Fähigkeiten zeigt, aber in den anderen Punkten versagt, wird von wohlmeinenden Stämmen verkauft und von weniger wohlmeinenden Stämmen ausgesetzt. Unentdeckte Magiedilettanten sind bei den Novadi sehr selten.

Ein erfolgreicher Prüfling mischt sein Blut mit dem eines älteren Derwischs, der nun für neun Jahre Lehrmeister und lebenslang Vater des jungen Derwischs ist – sein Stamm und seine Sippe sind von nun an die Beni Dervez, sein Sippenoberhaupt ist der All-Eine, der durch den Sehenden Mawdli spricht. Während der gesamten Ausbildung sind religiöse Unterweisung und Andacht sowie die Schulung von Selbstbeherrschung und Ausdauer Teil des täglichen Lebens. Daneben folgt in neun aufeinanderfolgenden Stufen die Rhythmik-Schulung mit Dabla, Gong und Gangas (mehrere Metallplatten, die das Geräusch aneinander reibender Schwerter nachzuahmen vermögen), das Erlernen Trance erzeugender Tänze und des novadischen Obertongesanges, der quengelnden, durchdringenden Kabasflöte ähnlich.

Die Waffentechnik der Ordenskrieger wirkt urtümlich: Fast alle Derwische widmen sich der Kunst des bewaffneten Kampfes, und viele von ihnen sind im Umgang mit einem



oder zwei Waqqif, dem novadischen Zier- und Ritualdolch, oder ein oder zwei *Djandukat* (ein Djanduk ist ein tulamidisches gebogenes Kurzschwert) vertraut. Einige beherrschen gar den beidhändigen Khunchomer-Kampf und sind zudem im Kampf mit Stockwaffen gut geschult. Alle haben jedoch die Grundlagen des novadischen Ringkampfes erlernt, des waffenlosen Kampfs im stark formalisierten Stil der Unauer Schule. Die Ausbildung ist auf den schlagkräftigen Angriff, nicht aber auf Verteidigung ausgerichtet. Zähigkeit, Ausdauer und Mut, gepaart mit unerschütterlichem Glauben an die Offenbarung des All-Einen machen Derwisch-Krieger zu unerschrockenen Streitern für ihren Gott. Gute Reiter sind sie als Novadis allemal, aber auch mit Zahlenmystik, Sternenkunde und Brettspielen beschäftigen sie sich hingebungsvoll. Selbstverständlich haben sie die 99 Gesetze und die Gesetzes-Auslegungen ihrer obersten Mawdliyat verinnerlicht und sind glühende Anhänger des All-Einen.

Die Abschlussprüfung eines Derwischs besteht in aller Regel darin, dass er die Segnung Rastullahs auf eine kleine Gruppe Krieger herabruft, während er diese auf einem Zug gegen verfeindete Stämme, Echsen oder fremde Eindringlinge begleitet. Von seinem Verhalten wird nach der Rückkehr der Krieger Zeugnis abgelegt. Es folgt eine religiöse Prüfung durch einen Mawdli. Fällt das Ergebnis rastullahgefällig aus – und auch eine Niederlage kann durch die Mawdliyat als günstiges Zeichen gedeutet werden –, so darf der nun vollwertige Derwisch die Bezeichnung *kar Rastullah* in seinen Namen einfügen, die, frei übersetzt, Rufer der Macht Rastullahs bedeutet. So wird beispielsweise aus einem Kharmal ben Dervez von nun an Kharmal kar Rastullah ben Dervez. Inzwischen ist es üblich, diese jungen Männer für eine gewisse Zeit in den Dienst eines älteren reisenden Derwisch, eines Scheichs oder Sultans oder eines Mawdli zu stellen. Dadurch soll der junge Derwisch mehr über das Volk Rastullahs erfahren, wer es verteidigt und wer es bedroht.

Die Zauberkunst der Rufer der Macht Rastullahs

Die Zauberkundigen unter den Beni Dervez werden *Rufer der Macht Rastullahs* genannt und verfolgen das Ziel ihres Ordens, die Macht Rastullahs mittels ihrer Magie in die Welt zu holen. Dies geschieht durch die ekstatischen Rhythmen der Dablas, kleiner, lederbespannter Trommeln aus Ton oder Hartholz, die jeder Derwisch in Vollkommenheit zu spielen versteht, und durch Askese, Kampf und Tanz, um Leib und Geist ganz in Harmonie mit dem All-Einen zu bringen.

Derwische ziehen mit ihrem hypnotischen Trommelspiel eine große Zahl von Zuhörern in ihren Bann und können sie zum Kampf motivieren, sie ermutigen und sogar heilen. Darüber hinaus verfügen die meisten Derwische auch noch über *Übernatürliche Begabungen*, ein *Meisterhandwerk* (das sich sogar auf einige ausgewählte Kampftalente beziehen kann) und den *Mantel Rastullahs* (nichts anderes als der Vorteil *Schutzgeist*).

Die Dabla

Die Dabla ist eine Trommel, die mit den Händen geschlagen wird und im tulamidischen und almadanischen Raum verbreitet ist. Eine besondere Form wird von den Derwischen für ihre Trommelzauber genutzt. Üblicherweise wird von den Schülern erwartet, dass sie sich ihre Dabla selbst anfertigen, in seltenen Fällen bekommen sie eine besondere Trommel von *Abu Khômchra* geschenkt, deren Handhabung erleichtert ist (*Musizieren-Probe* –3).

Ordensniederlassungen

Die alte **Festung Baitun Kiefah** (tul. „Haus des Kampfes“) liegt inmitten der Unauer Berge und ist seit 1027 BF der Hauptsitz des Ordens. Die in den Fels gehauene Felsenburg wurde dem Orden vom Kalifen für seine Verdienste im Kampf gegen die Echsen zum Geschenk gemacht. Das Dröhnen der Trommeln hallt in den Abendstunden vielfach von den Felswänden wider und schalt weithin durch die Berge. Von hier aus ziehen die Kämpfer in die Schlacht, um den Zorn Rastullahs unter ihre Feinde zu tragen.

Im gebirgigen Herz der Khôm verbirgt sich das **Sanktuarium Nazŭl Haram** (tul. Dunkles das Heiligtum). Seit vielen Jahrhunderten versehen hier nur die besten Krieger ihren Dienst. In dem versteckten Bergkloster lebt der *Abu Khômchra*, so er nicht auf Wanderschaft die Wüste durchstreift. Wie seine Vorgänger, sieht auch er seine Wacht als Verrichtung des Willens Rastullahs.

Das 1035 BF fertig gestellte **Kloster Baitun Fahima** (tul. „Haus des Verstehens“) im Khoram-Gebirge nutzt der Orden als Ausbildungsstätte für die Novizen. Das Gemäuer ist nur mit dem Nötigsten ausgestattet und soll die Zöglinge auf das entbehrungsreiche Leben in der Wüste vorbereiten. Von hier aus wird die Missionierung der Bartûni ai-Merech betrieben, einem wilden Ferkina-Stamm.

Was denkt … über die Derwische

Der Kalif: *„Wir begrüßen die Hilfe der Beni Dervez. Gebe Rastullah, dass ihre Wacht niemals nachlässt.“*

Die Magiergilden: *„Interessante Herangehensweise, aber richtige Zauberer sind diese Heiden ja nun nicht gerade. Und dieses alberne Getrommel raubt einen den letzten Nerv.“*

Die Mawdliyat: *„Wie es schon im 92. und 93. Gesetz Rastullahs, gepriesen werde sein Name, dargelegt, ist dem All-Einen jegliche Magie ein Graus. Möge Rastullah, gepriesen werde sein Name, sie erleuchten, auf dass sie ablassen von ihrem schändlichen Tun.“*

Die Beni Kasim: *„Diese Kinder der Einfalt betreiben neunmal verfluchtes verderbtes Echsenwerk und Rastullah wird sie dafür strafen!“*



Volkes Stimme (Novadis): *„Vom Zorn des All-Einen auf alle Echsen erfüllte Streiter. Es ist weise, dass sie aus den Bergen herabgestiegen sind, um ihren Platz als Schutz des Volkes einzunehmen. Rastullah möge sie segnen.“*

Volkes Stimme (Mittelländer): *„Habe ich noch nie gehört. Klingt nach Echsenmenschen.“*

Was denken die Derwische über...

Magier: *„Mächtig sind sie, aber ohne den Glauben an Rastullah. Einzig unsere Brüder aus Mherwed entsagen der echsischen Verderbtheit.“*

Die Mawdliyat: „*Einige sind verbohrt und erkennen nicht die Bedeutung unseres Ordens. Andere halten ihren Geist offen für die wahre Erleuchtung Rastullahs.“*

Echsen: *„Die Urfeinde der Menschen. Wir werden sie vernichten, bei Rastullah. Allesamt! Denn dies ist der Wille des All-Einen!“*

Bedeutende Mitglieder

Abu Khômchra (*963 BF, weißgraue Haare, schwarze Augen, wuscheliger Vollbart, Turban) ist der Titel einer langen Reihe spiritueller Führer der Beni Dervez. Der hagere, mystische Eremit lebt im Herzen der Wal-el-Khômchra in der Khôm-Wüste, wo er aus einem Wüstenvulkan weissagt und ausgewählte Schüler des Ordens ausbildet. Er erhebt sich nur aus seiner Meditation, um dem Volk Rastullahs in großer Not zu helfen. Außenstehenden ist der entrückt wirkende Derwisch meist nicht ganz geheuer, es wird ihm aber dennoch großer Respekt entgegengebracht (**Raschtul 154**).

Sein Meisterschüler **Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez** (*970 BF, schwarze Augen und schwarze Löwenmähne, langer Ziegenbart) führte den magischen und insbesondere den kriegerischen Zweig der Beni Dervez zu einer bislang nicht gekannten Blüte. Der kräftige Derwisch ist ein weithin geachteter Saurologe und entdeckte in Almada das Elementare Gelege Pyrdakors und bekämpft seitdem unerbittlich dessen Auferstehung. Seine aufwendigen Forschungen werden von seinem Gönner, dem tief religiösen *Bey von Ferchaba* (**Raschtul 150**) finanziert, der ihn für weit strenggläubiger hält, als er in Wahrheit ist (**Raschtul 153**).

Halim kar Rastullah ben Dervez (*989 BF, schwarze Augen, Halbglatze, langer schwarzer Bart mit grauen Strähnen) (2) hat wenig mit den großen Zielen des Ordens zu schaffen. Der extrovertierte, dickliche Derwisch trommelt bei jeder sich bietenden Gelegenheit, sei es zu bei Freudenfesten, im Zeltlager, vor dem Kampf – oder zu später Stunde in einer Herberge. Halim ist ein ewiger Wanderer unter dem großen Zelt, den man überall finden kann, nur nicht wenn man ihn sucht. Gerne erzählt er Fremden Anekdoten aus seinem ereignisreichen Leben (**Raschtul 154**).

Rihat bin Sheik kar Rastullah ben Dervez (*999 BF, dunkelbraune Augen und schwarze Haare, gestutzter Vollbart) lebt am Kalifenhof und berät den Kalifen in Fragen echsischer Bedrohung. Der Sohn des Sultans von Gadang hat einen zurückhaltenden Charakter und ist ein exzellenter Beobachter. Nach einem Streit mit seinem älteren Bruder verließ der Nachtragende Krieger den Stamm und fand im Orden der Derwische ein neues Zuhause. Seine höfliche und aufgeschlossene Art täuscht schnell darüber hinweg, dass er als gläubiger Rastullahanhänger die Traditionen seinen Volks hochhält. Der groß gewachsene Kämpfer hat ein intuitives Verständnis für Kriegskunde und nach anfänglichen Schwierigkeiten mit dem Hofprotokoll Gefallen an den Annehmlichkeiten des Palastlebens gefunden.



Die Derwische im Spiel

Die meisten Derwische leben in den beiden bekannten Niederlassungen des Kalifats. Es kommt jedoch vor, dass der *Abu Khômchra* ein Mitglied ausschickt, um einen magiebegabten Knaben in die Arme des Ordens zu führen. Dabei kann ein Derwisch-Held durchaus in Questen verwickelt werden, die ihn über die Grenzen der Khôm und des Kalifats hinaus führen.

Gelegentlich führt die Suche nach neuartigen Materialien für die Anfertigung der Dabla Derwische in die Ferne. Genauso gut könnte sich ein Derwisch entscheiden, bei fremden Völkern nach Anregungen für neue Rituale zu suchen.



Wie die Derwische auf Helden reagieren hängt maßgeblich von ihrem Auftreten ab. Respektvollen Besuchern werden die Beni Dervez ein gastfreundliches Umfeld bieten, allerdings auch eine gewisse Distanz wahren. Haben die Helden einmal das Vertrauen des Ordens gewonnen, werden sie als Teil der Gemeinschaft angesehen, und können auf jede denkbare Unterstützung zählen.
Achaz oder offensichtliche Unterstützer der Echsen haben dagegen wenig Gutes zu erwarten und müssen um ihr Leben bangen.

Derwisch (Krieger)

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Khunchomer:
INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waqqif:
INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Waffenlos:
INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 34 **AuP** 39 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Eisern; Moralkodex (Einhaltung der 99 Gesetze) Verpflichtungen (gegenüber dem Derwischorden)
Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag, Wüstenkundig
Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10, Singen 9, Sinnenschärfe 8, Wettvorhersage 7, Götter/Kulte 12, Kriegskunst 10, Sternkunde 7, Musizieren 10
Erfahrene Derwisch-Krieger: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Beidhändiger Kampf II
Kampfverhalten: Derwisch-Krieger stützen sich todesmutig in jeden Kampf und versuchen den Gegner mittels *Wuchtschlag* (+1 bis +4) möglichst schnell zu besiegen. Ihr Augenmerk liegt dabei immer auf dem Angriff, während sie ihre Verteidigung vernachlässigen. Dem Derwisch-Krieger gilt der Rückzug als große Schande und er kämpft daher fast immer bis zum Tod. Einzig der Schutz bedrohter Novadis kann die Krieger veranlassen, sich zurückzuziehen. Wenn er sich mehr als einem Gegner gegensieht, dann nutzt er auch den *Klingensturm*.

Derwisch (Rufer der Macht Rastullahs)

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 8
Khunchomer:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 31 **AsP** 18 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk, Schutzgeist, Viertelzauberer, Zäher Hund; Moralkodex (Einhaltung der 99 Gesetze), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Derwisch) 10, Wüstenkundig
Talente: Selbstbeherrschung 9, Singen 10, Wettvorhersage 8, Götter/Kulte 12, Magiekunde 11, Musizieren 12, Sternkunde 9
Rituale: Rastullahs Güte, Ruf des Krieges, Schutz Rastullahs, Sturm der Wüste, Zorn des Gottgefälligen
Erfahrene Derwische: AT/PA +1/+1, LeP + 3, AsP + 5, AuP + 2, MU +1 KL +1, IN +1, CH +1, GE +1
Kampfverhalten: Derwische halten sich in Kämpfen meist etwas zurück, um ihre Verbündeten mittels ihrer Magie zu unterstützen. Sollten sie in den Nahkampf gezwungen werden, stehen sie ihren Gefährten in nichts nach und stürzen sich tollkühn in den Kampf.

Geheimnisse des Derwischordens

I: Die Kriegstrommel

Harban Ra'dun (tul. Kriegsdonner) ist eine fassartige Kriegstrommel, die einen verheerenden Wüstensturm herbeirufen kann, der in der Lage ist, ein feindliches Heer einzuschließen und in den Untergang zu stoßen. Die mit Fransen und komplizierten Malereien versehene Trommel wurde in einem gemeinsamen Ritual erschaffen, bei dem jeder Derwisch einen Teil seiner Macht gab, um das einzigartige Artefakt zu erschaffen. Die beiden Schlägel wurden jedoch von der Hand Borons vor Beginn des Khôm-Kriegs gestohlen. Seither unternimmt der Orden große Anstrengungen, um die beiden Schlaghölzer zurückzuerlangen, bei denen sie auch auf auswärtige Recken zurückgreifen, die in Al'Anfa weniger auffallen würden, als Ordensmitglieder.

2: Das Rasch Rag maskharat

Nach einem Sandsturm fand *Halim kar Rastullah ben Dervez* vor einigen Jahren eine archaisch anmutende Maske aus Hartholz, die mit roter und schwarzer Farbe bemalt ist und von zwei gebogenen Hörner gekrönt wird. In den alten Schriftzeichen des Ur-Tulamidya ist auch der Name eingeritzt: **Rasch Rag maskharat**. Während einige Derwische der Maske große Macht zusprechen, warnen die Mawdliyat vor immenser Gefahr, die von diesem Gegenstand ausgeht und beschwören die Oberen des Ordens, das Artefakt zu zerstören. Die Zukunft wird zeigen, welche Seite sich mit ihrer Meinung durchsetzt und ob die Maske je Verwendung findet.

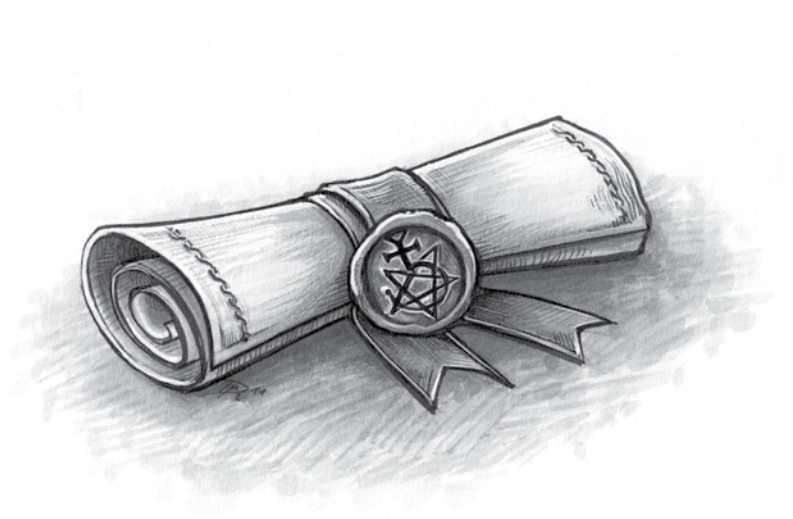
Kleine Geheimnisse des Ordens (+)

Seit dem Jahr 1027 BF begleitet den *Abu Khômchra* ein Sandlöwe auf seinen Wanderungen. Ist das Tier von Rastullah geschickt, um den Derwisch zu einem heiligen Ort zu führen oder vor einer kommenden Bedrohung zu schützen? Und warum zieht es ihn so häufig in die Region, in der das Kloster der Uled ash'Shebah vermutet wird?

Man muss den Feind kennen, wenn man ihn besiegen will, doch die Beschäftigung mit dem Gegner treibt manchmal seltsame Blüten. *Yussef kar Rastullah ben Dervez* ist im Orden der führende Spezialist für Kristallomantie. Das intensive Studi-

um der echsischen Zauberei nötigt dem vergeistigen Forscher jedoch zunehmend mehr Bewunderung ab. Inzwischen ist er so weit in die Geheimnisse der uralten Zauberkunst vorgestoßen, dass er hin und her gerissen ist, zwischen seinem Auftrag und dem Wunsch nach tieferen Erkenntnissen. In diesen Zustand der Zerrissenheit ist er womöglich gar empfänglich für die Einflüsterungen der Uled ash'Shebah.

Der *Mantel Rastullahs* ist ein nachtblauer Umhang unbekannter Herkunft, welcher von einer silbernen Kette gehalten und von zahlreichen Glyphen geziert wird. Er gilt seit je her als das Standessymbol des *Abu Khômchra*. Dem hochmagischen Kleidungsstück wohnt ein mächtiger Feuerdschinn inne, der seinen Träger vor Schadenszaubern schützt und aus Notsituationen rettet.





Der Druidenzirkel der Rabenbrüder

»... *einer rechten Seuche gleich aber haben sich die Wald-Zauberer oder Sumu-Diener, wie man sie auch nennt, im Eisenwald eingenistet und für einen, der erkannt wird, sitzen vier weitere in den Büschen. Es heißt aber auch, dass sie mit den Zwergen-Hexern, die von ihrem eigenen Volk ausgeschlossen wurden, gemeinsame Sache machen und nicht nur auf, sondern auch unter den Bergen ihr Unwesen treiben. Eigen sind ihnen die Steinkreise, die sich im Gebirge allenthalben finden. In Nächten, in denen das Madamal voll am Himmel steht, seltener, für die finstersten Taten, dann, wenn es sich schamhaft verbirgt, umwandern sie die Kreise und praktizieren dort ihre dunklen Rituale. Die wenigen Jäger und Köhler, die um die unheiligen Plätze wissen, sind aber kaum weniger verstockt als die Wald-Zauberer selbst und wollen freiwillig kaum einmal zu einem solchen Ketzerkreis führen. Schwer leiden sie unter der Geisel der Wald-Zauberer und sind voll Furcht ob deren Macht, steht doch ein finstersinniger Zauber eines Sumu-Dieners dem Fluch einer Hexe, der ganze Felder verdorren lässt, in nichts nach.*«
—*Praiodeus Viburian van Halsing, aus* „Im Zeichen Praios' – Meine Reisen durch den Eisenwald in den Jahren 20-21 Perval"

Kurzcharakteristik

Die Rabenbrüder hüten das Erdheiligtum *Xeroloschs Ring* im Quellgebiet des Isen im Eisenwald. Die Haindruiden nutzen die Kräfte des Steinkreises, um die unmittelbare Umgebung und das Wasser des Isen von unreiner Präsenz frei-, und ungeladene Wesen aus ihrem Wald fernzuhalten. Das Seelentier sämtlicher Mitglieder des Zirkels ist ein Rabenvogel (Bergdohle, Elster, Krähe oder Boronsrabe), sodass der Name des Zirkels vermutlich daher rührt – oder einfach auf die Bergdohlen und Raben verweist, die in diesem Teil des Eisenwaldes sehr häufig sind.

Gebräuchliche Namen: Rabenbrüder; Bruderschaft von Xeroloschs Ring
Symbol: keines
Wahlspruch: keiner
Herkunft: Xeroloschs Ring wurde vermutlich von Geoden erbaut, der jetzige Druidenzirkel, der sich wieder einmal seiner Kräfte bedient, fand das Erdheiligtum bereits in den Wäldern im Eisenwald vor. Die üblicherweise sehr einzelgängerischen Haindruiden wurden von dem Ring, der die Kreuzung zweier kleiner, lokaler Kraftlinien bildet, angezogen und allein seine Nutzung hält die Gruppe zusammen. Mit ziemlicher Sicherheit haben sich auch schon in der Vergangenheit ähnliche Gemeinschaften um den Ring gebildet.
Persönlichkeiten: **Garul der Schwarze** (*954 BF, Ältester), **Melwyn Nebelstreif** (974 BF, Sternkundler, bedächtig, langsam), **Siric Linkhand** (*1012 BF, jüngster im Kreis, gewitzt), **Tassilo Hagbusch** (*1004, BF, Pflanzenkundler, unbeholfen), **Sumudan Hainer** (*1001 BF, Köhlerssohn, Sprecher der Gruppe gegenüber Eindringlingen)
Personen der Historie: **Xerolosch** (um 1000 v.BF, erzzwergischer Geode, Namensgeber, aber vermutlich nicht der Erbauer des Rings), **Xenobaran Weyßsteyn** (gest. 402 BF auf dem Scheiterhaufen der Inquisition), **Xandor Sohn des Xeromon**, (gefallen 1030 BF im Kampf gegen eine Thargunitoth-Paktiererin, Geode, Begründer des aktuellen Zirkels,)
Beziehungen: hinlänglich (Geoden und Druiden im Eisenwald, ansonsten: gering)
Finanzkraft: minimal (keine Münzen)
Zitat: *„Ihr gehört nicht hierher. Schatzdiebe, Waldräuber. Hier gibt es keine Jagd für euch. Schert euch fort! Ihr gehört nicht hierher."*
—*Garul der Schwarze, 1035 BF*
Niederlassungen: Wälder im Quellgebiet des Isen
Besonderheiten: Die Bruderschaft hütet den Steinkreis Xeroloschs Ring an den Hängen des doppelgipfligen Dherais, eines Bergriesen im zentralen Eisenwald. Die Kraft des Erdheiligtums lässt sich nur durch ein Ritual geodischen Ursprungs kanalisieren und erleichtert Beherrschungs- und Hellsichtzauber.
Größe: 5-7 Mitglieder, schwankend



Geschichte



Der Steinring (I), um den sich der Druidenzirkel schart, ist geodischen Ursprungs und etwa **2.500-3.000** Jahre alt. Seine Betreuer wechselten durch die Jahre, und lange Zeit lag er auch brach. Seit ungefähr **200 BF** hüten größtenteils Menschen seine Geschicke. Während der *Priesterkaiserzeit*, als die Verfolgung der Druiden und Hexen ihren Höhepunkt erreichte, gelang es den Ermittlern des Herzogen-Wahrers zu Elenvina, eines Zirkelmitglieds habhaft zu werden, und die damaligen Mitglieder wegen Ketzerei und Schadenszauberei auf den Scheiterhaufen zu bringen. Die Gerichtsakten mit dem Lageplan des Ringes wurden in der Stadt des Lichts gelagert und gelangten erst vor kurzem, nach dem *Jahr des Feuers*, unsortiert und ungelesen, wieder zurück in die Herzogenstadt am Großen Fluss – wo sie in einem Archiv weiterschlummern. Der Steinring aber geriet aus den Augen der Herrschenden und liegt seitdem wieder vergessen – nicht aber unbeachtet von den Dienern Sumus, die bald wieder von der von ihm verheißenen Kraft angezogen wurden.
Selten finden sich auch Geoden in der Gemeinschaft, die Xeroloschs Ring hütet. *Xandor*, der Gründer der derzeitigen Gemeinschaft, stammte aus der Binge von Isnalosch, der Bergfreiheit Eisenwald, über deren Gebiet der Steinring liegt. Er fiel im Kampf gegen eine Widersacherin, und *Garul der Schwarze*, ein im Eisenwald gefürchteter und von den Einheimischen des Kindesraubs und der Dämonenbündelei verdächtigter Druide, übernahm die Führung der kleinen Gruppe.

Die Rabenbrüder heute

Die Rabenbrüder, als Vereinigung von Einzelgängern, sind an sich schon ein Paradoxon. Die momentan sieben Haindruiden verstehen sich als Hüter und Bewahrer des Erdheiligtums. Sie versuchen, sämtliche Eindringlinge aus dem Wald um Xeroloschs Ring fernzuhalten und diesen damit vor der Entweihung durch fremde Hände zu schützen. Die Kraft des Ringes erlaubt es dem Zirkel, weiter reichende und länger anhaltende Hellsicht- und Beherrschungszauber zu wirken, als es einem einzelnen, auf sich gestellten Druiden möglich wäre. Dabei versuchen die Haindruiden, keine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.
Dies würde ihnen im tiefen Wald, abseits jeder Zivilisation, keine Schwierigkeiten bereiten, wären da nicht die lästigen Nachbarn: Prospektoren auf der Suche nach Erzadern und Edelsteinen verlaufen sich immer wieder auch in den Wald und am Berg der Rabenbrüder – und werden dann von den in der Beherrschungsmagie wohlbewanderten Druiden rasch und deutlich zum Weiterzug gebracht – meist ohne dass es den Waldwanderern selbst auffällt.
Auch die menschlichen Bewohner der weit entfernten, umliegenden Ortschaften versuchen regelmäßig, Holzeinschlag, Köhlerei oder Eichelmast ihrer Schweine dort zu betreiben und sind deutlich schwieriger zu vertreiben, ohne dass sie unwillkommene Aufmerksamkeit auf die verschwiegene Bruderschaft lenken. Deutlich einfacher schon lässt sich der Goblinstamm im Tal im Zaum halten; recht schnell begriff dessen Schamanin, dass sich mit den Druiden nicht gut verhandeln lässt und man sich am besten weiträumig aus dem Wege geht.
Doch nicht nur der Druidenzirkel weiß Xeroloschs Ring zu würdigen: Mit *Rovena*, einer ehemaligen Hexe, die einen Pakt mit *Thargunitoth* einging (**Großer Fluss 203**), liegt die Bruderschaft seit über einem Vierteljahrhundert in erbittertem Streit, der seinen bisherigen Höhepunkt im Tod des Begründers des aktuellen Zirkels durch einen geschickten Anschlag der Paktiererin fand. Sollte sie einmal die Hoheit über den Steinzirkel erlangen, so dürften die Geistererscheinungen und die Zahl der spurlos verschwundenen Wanderer in diesem Teil des Eisenwalds stark zunehmen.



Mit den Geoden in der Bergfreiheit Isnalosch hält der Zirkel einen lockeren Kontakt – nicht nur, weil ihr letzter Anführer ein Angroscho war. Beide Seiten wissen voneinander und kennen sich, und wenn sich die Wege gelegentlich kreuzen, werden Informationen und Wissen ausgetauscht – doch üblicherweise gehen Zirkel und Geoden ihrer eigenen Wege.

Erscheinungsbild und Symbole

Auf den ersten Blick könnte man die Zirkelmitglieder auch für Jäger oder Waldbauern halten: Sie tragen Kleidung aus grobem Leinen, Leder und Fell, einen Gürtel aus Strick oder grobem Leder und eine Kappe aus Filz oder Wolle. Ungepflegt und lang sind Vollbart und Haupthaar, und nur ihr Vulkanglasdolch unterscheidet sie von einem üblichen Landmann. Jeder der Zirkelbrüder trägt einen Anhänger mit der Feder eines Rabenvogels, der von Person zu Person unterschiedlich gestaltet ist.

Struktur

Die Rabenbrüder sind eine weitestgehend gleichrangige Bruderschaft. Garul der Schwarze hat als ältester und erfahrenster Haindruide bei Streitfragen die letzte Stimme, ansonsten aber gibt es keine Ämter oder Ränge in der kleinen Gruppe. Die Druiden leben für sich in drei bis vier Wegstunden Umkreis und treffen sich vollzählig meist nur an Sonnwendfesten sowie zu Voll-, Halb- und Neumond an Xeroloschs Ring, um dort ihre Rituale zu vollziehen und der Erdmutter Sumu zu huldigen.

Die Seelentiere sämtlicher Zirkelmitglieder sind Rabenvögel – ob dies nun ein Zufall ist oder insgeheim eine Voraussetzung, sich der Gruppe anzuschließen, konnten die Rabenbrüder selbst noch nicht entscheiden. Fakt ist, dass sämtliche Brüder, die bislang den Weg zu Xeroloschs Ring fanden, Bergdohle, Rabe, Elster oder Krähe als Entsprechung besitzen. Die Aufnahme in den Zirkel erfolgt nach einer Prüfung durch die Zirkelmitglieder in einer Zeremonie während des zunehmenden Halbmondes, bei der aber eher die Macht des Steinkreises, weniger die Meinung der Rabenbrüder, den Ausschlag zu geben scheint. Fast scheint es, als käme ein neues Mitglied auch nie ungerufen – sehr selten nur sucht und findet ein Druide oder Geode den Weg an die Hänge des Dherais.

Was denkt ... über die Rabenbrüder

Ein Bergbauer (im Gespräch zu seinem zu seinem Sohn): *„Sei brav, sonst holt dich der schwarze Mann!“*

Eine Peraine-Priesterin: *„In Glaubensdingen völlig verbohrt, aber gute Pflanzenkundler.“*

Eine Köhlerin: *„Unheimliches Zauberervolk! Geh' ihnen besser aus dem Weg!“*

Ein Geode: *„Weise Männer, für Großlinge ... .“*

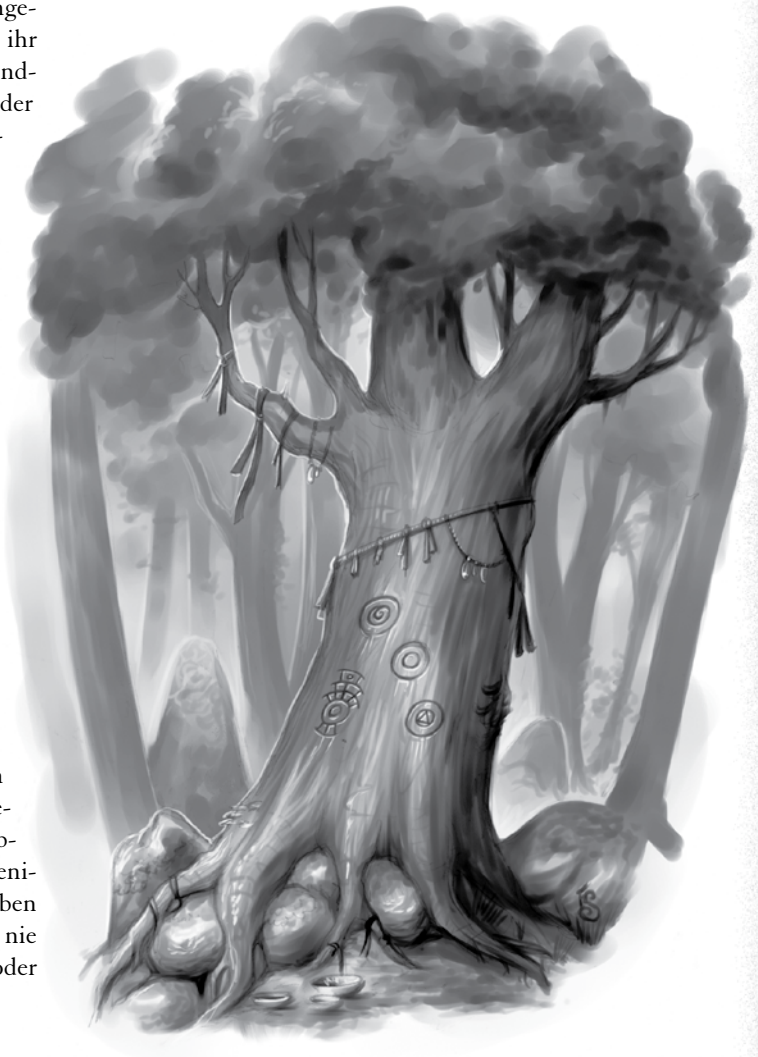
Was denken die Rabenbrüder über ...

Hexen: *„Zaubermächtig, aber impulsiv und unbeherrscht – wozu das führt, haben wir gesehen.“*

Peraine-Priesterschaft: *„Verblendet und mit Scheuklappen – aber sie dienen der Mutter Sumu auf ihre Art.“*

Magier: *„Sie nutzen die Kräfte Sumus wie staubtrockene Wissenschaft und treten die Erdmutter mit Füßen – nichts Gutes kann daraus erwachsen.“*

Schatzsucher und Jäger: *„Tumb, laut und frech obendrein, als gehöre ihnen der Wald. Glücklicherweise meistens auch recht beschränkt, so dass sie kaum merken, wie ihnen geschieht.“*



Bedeutende Mitglieder

Garul der Schwarze (*954 BF, Ältester) hat den Ruf eines finsteren Gesellen und Nekromanten inne. Dabei ist Garul wesentlich umgänglicher, als sein Ruf vermuten lässt. Allerdings stimmt es, dass er sich einen Zögling auch ohne die Erlaubnis der Eltern nimmt, wenn er das Kind für talentiert hält.

Melwyn Nebelstreif (974 BF, bedächtig, langsam) ist nach Garul der erfahrenste Druide, bleibt jedoch meistens unauf-



fällig. Weder ist er ein großer Redner, noch mischt er sich in die Angelegenheiten der übrigen Mitglieder ein. Vielmehr ist er ein stiller Denker und Garuls rechte Hand.

Siric Linkhand (*1012 BF, jüngster im Kreis, gewitzt) – ein ehemaliger Schüler Garuls – ist ausgesprochen talentiert und versucht das Geheimnis des Steinkreises zu ergründen. Noch fehlt ihm das notwendige Wissen, aber Garul unterstützt ihn bei seinen Nachforschungen, glaubt er doch in dem jungen Mann einen großen Meister der Magie gefunden zu haben.

Tassilo Hagbusch (*1004, BF, Pflanzenkundler, unbeholfen), der dem Zirkels aus eigenem Antrieb beigetreten ist, gilt als unerfahrener Zauberer, auch wenn er große Kenntnisse der Heilung besitzt. Er ist ehrgeizig und würde gerne einst den Zirkel anführen, doch sein Vorhaben scheint zum Scheitern verurteilt, da er weder über die notwendige Erfahrung, noch über Fürsprecher verfügt.

Sumudan Hainer (*1001 BF, Köhlerssohn, Sprecher der Gruppe gegenüber Eindringlingen) war ebenfalls ein Schüler Garuls, allerdings ist er weniger an den Geheimnissen des Steinkreises interessiert, sondern vielmehr an der Natur und den Tieren. Er liebt die Abgeschiedenheit und Ruhe der Wildnis, übernimmt aber auch die Rolle des Sprechers des Druidenzirkels, falls die Brüder gemeinsam die Stimme ergreifen müssen.

Die Rabenbrüder im Spiel

Die Rabenbrüder geraten erst dann in Kontakt mit den Helden, wenn diese – sei es auf der Jagd, auf Schatzsuche, auf der Wanderschaft oder auf einer anderweitigen Queste – in den Wald des Zirkels geraten. Allenfalls kann man einem der Druiden in äußerst seltenen Fällen in einem der umliegenden Dörfer begegnen – beim Kauf von Dingen, die die Gemeinschaft nicht selbst herstellen kann, vor allem aber beim Anwerben eines neuen Zöglings.

Die Zirkelmitglieder trachten danach, die Eindringlinge in ihren Wald schnellstmöglich loszuwerden und lassen sich dabei im besten Fall auf keinen direkten Kontakt ein, sondern setzen auf ihre Ortskenntnis, das Legen falscher Fährten und vor allem ihre Magie. So mancher Jäger oder Prospektor traf nach Tagen des Umherirrens wieder auf einen kleinen Waldbauernhof oder die Eisenstraße und wusste weder, was er ursprünglich gesucht hatte, noch, was im Wald geschehen war.

Schwierig ist die Kontaktaufnahme – die bloße Existenz des Zirkels ist bestenfalls einigen Waldbauern und Köhlern der Umgebung bekannt, und diese wissen lediglich in abergläubischer Verbrämung darum, sei es, dass ihnen einmal ein Kind abhanden kam, sei es, dass ein heller Kopf einmal einem Zirkelmitglied begegnete und sich seinen Teil zusammenreimen kann.

Dafür sind die Druiden aber eine exzellente Adresse bei Fragen zur Flora und Fauna des Eisenwaldes, wenn beispielsweise seltene Heilkräuter benötigt werden, oder aber ein Beherrschungszauber gelöst werden soll, dessen die Helden auf andere Weise nicht Herr zu werden wissen. Allerdings ist die Hilfsbereitschaft der Druiden gegenüber Außenstehenden begrenzt – und es bedarf schon eines sehr großen Gefallens oder Dienstes, um sie zu erlangen.

Der Streit des Zirkels mit der Hexe Rovena ist eine weitere Möglichkeit, mit dem Zirkel in Kontakt zu geraten. Einen Teil des Rituals der Rabenbrüder, die Macht des Steinkreises zu nutzen, hat die Paktiererin bereits entschlüsselt, und sie arbeitet daran, auch die fehlenden Bruchstücke zu erlangen. Sie geht dabei sehr geschickt vor – und bedient sich dazu auch gerne der Hilfe Fremder, die mehr oder minder zufällig in ihren Einflussbereich geraten (sprich: auch unbedarfter Helden).

Die Hexe, scheinbar eine junge Frau Ende Zwanzig, ist eine Meisterin der Alpträume und Wahnvorstellungen – und der Verkleidungen. Sie kann den Helden als Schäferin, Bäuerin, aber auch als reisende Händlerin, Edelfrau oder gar als Geweihte des Praios begegnen. Wo sie in den ersten Verkleidungen die ‚Jungfrau in Nöten' spielt, instrumentalisiert sie in letzterer Recht- und Ordnungssinn der Helden. Sie kennt die Lage von Xeroloschs Ring, kann sich diesem aber durch einen Bannkreis, den die Druiden darum gewoben haben, nicht auf weniger als sieben Schritt nähern. Wenn aber die Helden für sie wissentlich oder unwissentlich den unliebsamen Druidenzirkel schwächen, wird sie diese mit allen dafür notwendigen Informationen ausstatten – beginnend bei der Lage des Steinkreises bis hin zu Zahl und Aussehen seiner Hüter.

Umgekehrt kann es aber auch sein, dass der Zirkel sich eines Angriffs der Hexe nicht mehr aus eigener Kraft erwehren kann und gezwungen ist, auf kampfstarke Hilfe zurückzugreifen ... aber wen nehmen und nicht stehlen? Hier kann eine reisende Gruppe, geboren aus der Not der Verzweiflung, ein Rettungsanker sein, insbesondere, wenn ein Druide oder Geode dieser angehört.

Wohnorte der Druiden

Die Druiden leben, obgleich sehr naturverbunden, nicht unter freiem Himmel. Während Siric in einem Blockhaus eine halbe Tagesreise weiter lebt, hat Sumudan in einer Höhle, kaum eine halbe Meile entfernt von Xeroloschs Ring, seine Behausung eingerichtet. Garul indessen hat eine mächtige, viele Jahrhunderte alte Schwarztanne nicht weit vom Steinkreis derart umgestaltet, dass diese ihm ein sicheres und im Winter auch warmes Quartier bietet. Die dichten Zweige reichen bis auf den Boden herab und bilden rund um den Stamm ein kaum durchdringbares Gewölbe, dessen Boden mit trockenen Nadeln bestreut ist. Darin ist genügend Platz, um zu nächtigen und seine wenigen Besitztümer aufzubewahren. Von außen ist das Tannenhaus kaum zu entdecken, und vielleicht helfen die Druiden ja sogar einer sumufürchtigen Heldengruppe, sich darin vor etwaigen Häschern zu verbergen?



Geheimnisse des Druidenzirkels

I: Xeroloschs Ring

Xeroloschs Ring steht auf der Nordflanke des Dherai, eines zweigipfligen Bergriesen im Eisenwald. Die nächste Straße ist die Eisenwalder Passstraße, auch als Via Ferra bekannt, die drei Tagesreisen im Süden verläuft. Von dort aus wartet ein Marsch über unerschlossenes Hochgebirge, ohne Weg und Steg, auf die mutigen Wanderer.

Kurz unterhalb der Baumgrenze, wo sich der Nadelwald bereits lichtet, liegt das Erdheiligtum. Um den Steinkreis liegt ein halbschritthoher Wall aus Erde, mit Bruchgestein durchmischt. Xeroloschs Ring selbst besteht aus acht aufrecht stehenden, bis zu zwei Schritt hohen Granitblöcken, die so breit sind, dass sie zwei Menschen mit ausgestreckten Armen nur geradeso umfassen können. Der Durchmesser des Steinkreises beträgt dreieinhalb Schritt. Der dunkelgraue Stein ist von Wind, Wetter und Satinavs Zähnen glattgerieben und dick mit Flechten überwuchert, sodass die Runen auf der Innenseite jedes Steines nur noch zu erahnen sind. Vermutlich zwergischen Ursprungs sind sie, doch so verwittert, dass ihr Inhalt weder zu lesen, noch zu erraten ist.

In der Mitte des Steinkreises liegt ein einzelner, zwei Schritt langer und einen dreiviertel Schritt hoher Steinblock, der zur Frühlings-Tagundnachtgleiche genau auf den Sonnenaufgang ausgerichtet ist.

Durch seine Lage, umrahmt von hohen Schwarztannen, liegt der Steinkreis den meisten Teil des Tages im Schatten, was dem Ort eine eigenartige, aber definitiv nicht anheimelnde Ausstrahlung verleiht.

Ein OCULUS oder ein ANALYS zeigen, dass sich direkt in dem liegenden Steinblock zwei nah am Grund verlaufende, winzige Kraftlinien kreuzen. Diese vereinfachen Magie im Bereich der Hellsicht und Beherrschung. Zauber und Rituale mit den Merkmalen *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Einfluss*, die in geodischer oder druidischer Repräsentation gesprochen werden, sind um 3 Punkte erleichtert.

Kleinere Geheimnisse des Druidenzirkels (+)

Tassilo Hagbusch wird im Laufe der nächsten Jahre versuchen gegen die anderen Druiden Intrigen zu spinnen, um so seine Position zu verbessern. Allerdings wird er schlussendlich scheitern und aus dem Zirkel verbannt werden. Er wird Rovena ein Bündnis vorschlagen, die ihn allerdings nur ausnutzen wird, um an die Geheimnisse der Druiden zu gelangen und Tassilo anschließend töten.

Melwyn glaubt, dass Garul nicht mehr lange leben wird. Der Meister des Zirkels ist schon sehr alt und er hält sich selbst nicht für den besten Nachfolger. Also versucht er Siric zu Garuls Nachfolger aufzubauen, stößt dabei aber auf mehrere Probleme. Siric hat einerseits keine Lust und will sich viel mehr seinen eigenen Nachforschungen widmen. Andererseits ist es auch fraglich, ob die anderen Druiden ihn akzeptieren würden. Um seinen Status zu verbessern sendet er ihn eines Tages aus. Der Junge verschwindet jedoch und Melwyn wirbt Helden an, die ihn finden sollen. Er ist in die Fänge Rovenas geraten …

Druide

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13
FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 5

Vulkanglasdolch:

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6–1 **DK** H

Waffenlos:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 30 **AsP** 50 **AuP** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Tierfreund; Unverträglichkeit mit bearbeiteten Metall, Weltfremd 8 (Feudalherrschaft, Geld, Götter)

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Große Meditation, Merkmalskenntnis Umwelt, Verbotene Pforten

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Magiekunde 12, Geschichtswissen 11, Ritualkenntnis 9

Zauber: DUNKELHEIT 8, ELEMENTARER DIENER 11, HERR ÜBER DAS TIERREICH 12, WAND AUS DORNEN 8, WETTMEISTERSCHAFT 10, ZORN DER ELEMENTE 8, BÖSER BLICK 11

Erfahrener Druide: AT/PA +1/+1, LeP +3, AuP +3, AsP +14, MU +2, KL +2, IN +1, Merkmalskenntnis (ein Element), Regeneration I, Zauberroutine

Kampfverhalten: Druiden nutzen fast ausschließlich ihre Zauberkräfte, um sich ihrer Gegner zu entledigen. Dazu können sie auf den Zwingtanz zurückgreifen, oder sie haben gar ein Elementarwesen auf ihrer Seite



Die Elfensippe Morgentau

„Einst, als die Menschen noch nicht so zahlreich waren wie heute, lebten wir überall in diesem Land. Wir lebten in riesigen Städten, die wir aus unseren Träumen und dem mandra *schufen.*
Dann kam dhaza*. Und unsere Städte vergingen. Aber wir waren schuld daran, dass das* dhaza *über uns kam. Wir waren so, wie ihr* tala *jetzt seid. Übermütig, hochnäsig, zerstörerisch.*
Nun leben wir am Alwa-sa *und sind glücklich. Wir träumen wieder und haben alles was wir brauchen. Die Harmonie, das* iamanda*, ist zu uns zurückgekehrt.“*
—Valaria Morgentau zu einem neugierigen Koscher

„Ich habe schon viele tala *auf dieser Welt gesehen. Einige waren* telor*, wanden* zertaubra *an und ich musste ihnen ihr* dao *nehmen. Andere wurden zu meinen Freunden. Wir müssen mit euch leben, ihr seid so viele. Warum sollten wir dies aber in Feinschaft tun? Vielleicht lernen wir ja auch noch voneinander.“*
—Imion, zu einem fahrenden Händler aus Waldwacht

„Meine Ahnen erschufen prächtige Paläste aus Eis, formten mit ihrer Kraft Silber und Eisen zu Schmuckstücken von ungeahnter Schönheit und waren Jahrtausende das mächtigste Volk Aventuriens. Ihr wundert euch, warum ich mit solcher Begeisterung von ihnen spreche? Glaubt ihr, nur weil ich an diesem Waldsee lebe, weiß ich nichts über die Vergangenheit meines Volkes? Ich bewundere sie, aber ich weiß auch, dass sie die Harmonie störten. Wir sollten ihre Geheimnisse ergründen, aber uns nicht von ihnen verführen lassen!“
—Laraya, zu einem menschlichen Abenteurer

Kurzcharakteristik

Die auelfische Morgentau-Sippe sind typische Vertreter ihres Volkes und leben an einem kleinen See am nördlichen Rand des Reichsforstes.
Im 11. Zeitalter bewohnten ihre Vorfahren Simyala und eine andere hochelfische Stadt namens Valdavanya. Noch heute haben sich bei ihnen bestimmte Bräuche aus jener Zeit erhalten, aber dennoch versuchen sie in Einklang mit der Natur zu leben.

Gebräuchliche Namen: Die Morgentau-Sippe, fendao (Isdira: Die Beschützer)
Symbol: keines (allerdings haben viele Mitglieder der Sippe Amulette mit Einhörnern oder Asdharia-Zeichen)
Wahlspruch: *„Wir bewahren das Wissen der Vergangenheit und lernen daraus.“*
Herkunft: Hochelfen des 11. Zeitalters
Persönlichkeiten: Valaria (*840 BF, Formerin), **Imion** (*989 BF, Abenteurer und erfahrene Kämpfer), **Malavion** (*657 BF, sehr alter Elf, Zauberweber), **Laraya** (*1014 BF, Abenteurerin und Kämpferin), **Allacaya** (*1012 BF, Legendensängerin) **Felarian** (*1023 BF, Jungelf)
Personen der Historie: **Awendura** (legendäre Kriegerin Simyalas)
Beziehungen: gering (zu anderen Elfensippen und einigen menschlichen Händlern)
Finanzkraft: gering (kein Geld, ein paar Tauchwaren)
Zitat: *„Ihr Rosenohren trauert dem Glanz eurer großen Reiche hinterher. Unsere Lieder erzählen dagegen von schrecklichen Ereignissen. Wir sind frei von den Schatten unserer Vergangenheit.“*
—Valaria, Sippenälteste der Morgentau-Sippe
Niederlassungen: Morgentau-Dorf am Rande des nördlichen Reichsforsts
Besonderheiten: Alle Angehörigen der Sippe sind *Vollzauberer* (abgesehen von den Halbelfen).
Größe: 40 Sippen-Mitglieder

Geschichte

Die Anfänge der Sippe liegen in ferner Vergangenheit, im frühen *11. Zeitalter.* Als die Hochelfen Aventurien beherrschten, siedelte auch eine größere Zahl von ihnen im heutigen Reichsforst. Mit dem prachtvollen Simyala erbauten sie eine ihrer legendären sechs elementaren Städte im Herzen des riesigen Waldes (siehe **Licht und Traum 122**).
Zu jener Zeit, als die Hochelfen auf dem Höhepunkt ihrer Macht waren, lebte auch die stolze Elfenkriegerin *Awendura* in der Stadt. Awendura galt als unnachgiebig und kaltherzig



und kaum jemand wollte sich länger in ihrer Nähe aufhalten als nötig. Zwar war sie eine der besten Kämpferin Simyalas, doch war sie zugleich auch eine einsame Frau, die das Leben in der Einsamkeit der Wälder dem in der Stadt den Vorzug gab.
Bei einer ihrer Streifzüge durch die Wälder entdeckte sie einen entlaufenen Menschensklaven des Echsenreiches von Zhe Tha, einen dunkelhäutigen Menschen namens *Ombaku*. Awendura nahm ihn gefangen und brachte ihn als Jagdbeute nach Simyala. Ihr neuer Sklave faszinierte sie jedoch, denn er liebte wie sie die Tiere und die Natur. Auch er verehrte wie sie Zerzal, auch wenn er ihr einen anderen Namen gab. Mit der Zeit entwickelte Awendura eine Zuneigung zu dem Sterblichen.
Ihre Beziehung zu dem Menschen wurde von ihrer Familie jedoch nicht geduldet, sodass sie ihr nur die Wahl ließen, den Menschen loszuwerden, oder Simyala zu verlassen. Awendura, die schon immer stolz und starrsinnig war, entschied sich für Letzteres. Gemeinsam mit anderen jungen Elfen gründete sie im Norden Simyalas eine neue Siedlung, die sie *Faldavanya* nannten. Awendura lebte viele Jahre glücklich, doch starb Ombaku früh, war er doch ein kurzlebiger Mensch. Nach ihrem Tod verschwand die Stadtgründerin spurlos und man erzählte sich Geschichten, dass sie ihrem Liebsten in den Tod folgte.
Die kleine Stadt blühte in der Folgezeit auf und war bekannt für ihre Schmiedekunst und die geschickten elfischen Krieger. Der Zerzal-Tempel war der Mittelpunkt der kleinen Stadt und war eines der prachtvollsten Gebäude Faldavanyas.
Das Ende der Stadt kam kurz vor dem Fall Simyalas. Was letztlich genau die Zerstörung Faldavanyas herbeiführte, darüber schweigen sich die Legenden aus. In den Liedern der Auelfen jedoch wird von einer *Gesichtslosen Horde* berichtet, deren Zauberer Donner und Sturm heraufbeschworen und die Türme der Stadt zerschmetterten und das Wasser des Sees alles Leben verschlingen ließ.
Nach der Vernichtung der Stadt dauerte es lange, bis sich wieder Elfen an dem Ufer des Sees niederließen: Überlebende des Untergangs der Hochelfen. Als sie erkannten, dass die Götter sie nicht vor der Macht des Namenlosen schützten, fielen sie vom Glauben ab und zogen das friedliche Leben am See dem in den Städten vor. Wie ihre Verwandten, die Waldelfen, versuchten sie im Einklang mit der Natur zu leben.
Jahrhunderte und Jahrtausende vergingen. Zurückgezogen lebten die Nachfahren der Hochelfen nun in Pfahlbauten, jagten Enten, Hirsche und Wildschweine und zogen sich von den Geschehnissen der Welt zurück.
Das erste Aufeinandertreffen zwischen den Elfen und den güldenländischen Siedlern verlief nicht sonderlich friedlich, doch auch mit der Zeit lernten sie voneinander und ließen sich weitgehend in Frieden. Ab und an kauften auch menschliche Händler den Bausch der Elfen und tauchten dafür Metallgegenstände ein, die die Elfen nicht mehr selbst schmiedeten.
Nur selten mischte sich die Morgentau-Sippe sich noch in die Angelegenheiten der jüngeren Völker ein. Als *Oionil Tauglanz*, die Elfenkönigin, zum Kampf gegen Borbarad rief, da folgten ihr nur drei Mitglieder der Morgantau-Sippe. In den letzten Jahrne jedoch begehren die jungen Elfen auf und wollen die Welt wieder für sich entdecken. Die Alten geben Imion die Schuld, glauben sie doch, dass er das *badoc* zur Sippe gebracht hat.

Falls Helden an dem See und der näheren Umgebung des Dorfes auf Schatzsuche gehen wollen, so können Sie diese kleine Zufallstabelle benutzen. Die hochelfischen Artefakte sind jeweils 1W6+1 Dukaten wert.

Zufälliges Fundstück (1W6)

1	Brosche
2	Amulett
3	Ohrringe
4	Flöte
5	Harfe
6	Ring





Die Morgentau-Sippe heute

In den letzten Jahrhunderten hat sich die Sippe immer mehr in die Auen und Wälder um den Alwa-sa-See zurückgezogen. Die Elfen versuchen noch immer im Einklang mit der Natur zu leben, doch die Schatten der Vergangenheit sind ihnen jeden Tag deutlich vor Augen.

Feinde und Verbündete

Der größte Feind der Morgentau-Sippe sind die *orkischen Räuberbanden* des Reichforstes. Zwar würde kaum eine orkische Bande sich gegen so viele Elfen auf einmal behaupten können, aber einsame elfische Jägerinnen sind eine verlockende Beute für die Schwarzpelze. Elfenohren sind eine seltene und begehrte Jagdtrophäen, die von Mut und Geschick bei der Jagd zeugen. Immer wieder stellen sie Fallen auf oder versuchen eine Elfe durch den Wald zu hetzen. Das Kräftemessen geht dabei – trotz ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit – meistens für die Elfen aus.

Ein weiterer Feind sind die berüchtigten *Rubinbrüder*, eine Räuberbande aus dem Reichsforst, von der man sich erzählt, sie würde aus Zauberern und Borbaradianern bestehen. Auch wenn die Erzählungen übertrieben sind, so stimmen die Gerücht zumindest im Kern: Unter den Rubinbrüdern befindet sich ein Hexer, ebenso ein vagabundierender Scharlatan und die Drillinge, die die Räuberbande anführen. Diese Brüder sind Magiedilettanten, die ihre Kräfte zum Nutzen der Bande einsetzen. Zwar sind sie selbst nicht sonderlich an den Elfen interessiert, dafür stört sich das Auvolk an den Räubern. Die Bande wildert, setzt *zertaubra* ein und richtet durch ihre Lager erheblichen Schaden im Wald an. Aus diesem Grund versucht die Morgentau-Sippe immer wieder, die Räuber von ihrem Dorf fernzuhalten. Leider zeigen die Räuber verstärktes Interesse an den Schätzen, die im See und den nahen Auen zu finden sind und so kommt es immer wieder zu Zusammenstößen zwischen Elfen und Räubern.

Kleines Isdira-Wörterbuch

Alwa-sa	Einhorn-See, gelegen am nördlichen Rand des Reichsforstes
boroborinoi	Kleiner Bartmurmler, elfische Bezeichnung für Zwerg
dao	Leib, Verkörperung
dhaza	das-das-eins-zerstört, das Namenlose
iamanda	Harmonie, Wohlklang, Lied
mandra	Seelenkraft, harmonische Zauberei
tala	Rosenohr (freundlicher Mensch)
telor	Rosenohr (potenziell gefährlicher Mensch)
zertaubra	verdorbene Magie

Erscheinungsbild und Symbole

Die Mitglieder der Sippe kleiden sich in die typische Tracht der Auelfen: Bauschhemden, -hosen und-mäntel, feste Stiefel aus Wildleder und ab und an auch kurze Röcke, die an überlappende Blütenblätter erinnern. Entweder ist ihre Kleidung unauffällig für die Jagd in grünen und braunen Farben gehalten, oder farbenfroh und bunt bestickt mit Ornamenten. Als Schmuck nutzen die Auelfen Perlen und Federn, die sie in ihr Haar flechten. Einige mutige unter den jungen Elfen haben auch den Brauch der Ohrringe von den Menschen übernommen. Zwar gilt der Körper den meisten Elfen als perfekt, doch die Neugier Larayas und einer Handvoll weiterer Elfen hat dazu geführt sich Ohrlöcher stechen zulassen – sehr zum Widerwillen der Älteren.



Die Sippe hat kein Symbol oder Wappen – hätten sie dafür doch keine Verwendung. Doch tragen viele Sippenmitglieder über Generationen hinweg immer Schmuckstücke aus Faldavanya und Simyala. Viele dieser aus Silber gefertigten Anhänger haben die Form eines Einhorns, wieder andere bestehen aus einfachen Asdahria-Buchstaben, die einst von den Schmieden Faldavanyas hergestellt wurden. Es waren die Anfangsbuchstaben der Namen ihrer früheren Besitzer und wurden von den Eltern an ein Kind weitervererbt. Die Anführerin trägt noch immer das guterhaltene A der Awendura.

Struktur

Innerhalb der Sippe besitzen alle Erwachsenen die gleichen Rechte. Als erwachsen gilt jeder Elf, der 20 Sommer miterlebt hat und den die übrige Sippe in der Gemeinschaft der Erwachsenen willkommen heißt. Die Gleichberechtigung der Sippenmitglieder ist stark ausgeprägt, doch haben die Ältesten großen Einfluss, da ihre Erfahrung sehr geschätzt wird.

Die Elfen teilen sich die Arbeit, wobei jede die Aufgaben übernimmt, die er am besten erledigen kann. Ein Großteil der Sippe widmet sich der Jagd in den Auen oder geht auf Fischfang im See.

Was denkt … über die Morgentau-Sippe

Ein Ork: *„Gefährlicher als Blankhäute. Können gut mit dem Bogen umgehen und sind Zauberer. Am besten erschlagen, sobald man sie sieht. “*



Ein menschlicher Händler: *„Sie wollen kein Geld und tauschen ihren wertvollen Bausch gegen billigen Schmuck. Die besten Kunden die ich je hatte! “*

Ein Zwerg: *„Elfen halt. Mögen weder Bier noch Schnaps. Eigentlich könnten sie einem fast leidtun. Aber warum müssen sie sich auch immer so hochnäsig benehmen.“*

Ein Waldelf: *„Sie haben gelernt, dass sie nicht maßlos sein sollen. Sie leben nun im Einklang mit der Natur, haben eingesehen, dass die Götter nicht für sie da sind und versuchen* badoc *zu vermeiden. Aber sie ihre Vergangenheit können sie nicht leugnen und sie wird immer ein Teil von ihnen sein. Ich bedaure sie.“*

Was denkt die Morgentau-Sippe über...

Zwerge: *„Die* boroborinoi *sind seltsame Wesen. Was wollen sie nur mit all den Steinen? Aber wir hegen keinen Streit mit ihnen. Lassen sie uns in Ruhe, beachten wir sie auch nicht weiter.“*

Menschen: *„Die Rosenohren sind wie Kaninchen. Sie vermehren sich schnell, aber sie laufen auch schnell in eine Falle. Ihr müsst lernen den Bäumen und dem Wind zu zuhören!“*

Geweihte: *„Einige Priester sind aufdringlich, andere freundlich. Einige von ihnen scheinen auch an das Licht zu glauben, sie nennen es Praios.“*

Halbelfen: *„Sie haben ein schlimmes Schicksal. Sie wollen so sein wie wir, aber sind doch mehr wie Menschen. Diejenigen, die aus der Liebe erschaffen wurden, versuchen wir zum Licht zu führen.“*

Feenwesen: *„Sie sind Wesen des Lichts und wohnen dort, wo auch wir herstammen. Es ist so lange her, dass sich keine heute lebender* fey *mehr daran erinnern kann. Sie sind glücklich und eines Tages werden wir wieder so sein wie sie.“*

Bedeutende Mitglieder

Auch wenn sie die Zweitälteste ist, so wirkt **Valaria** (*840 BF, schwarze Haare, schlank, athletisch, kein Bauchnabel), noch immer ausgesprochen jugendlich. Schon seit mehr als 200 Jahre leitet sie die Geschicke der Morgentau-Sippe. Sie ist eine erfahrene Handwerkerin, welche die wundervollsten Bauschmäntel herstellen kann, die je ein Menschenauge zu erblicken vermag. Menschen betrachtet sie mit Argwohn, glaubt sie doch, dass von ihnen nicht viel Gutes kommt und sie dazu neigen, die Elfen mit dem *badoc* anzustecken. So beschränkt sie ihre Kontakte mit den Rosenohren auf das Nötigste und rät dies auch allen übrigen Elfen der Sippe. Mehr als einmal hat sie sich gegen die Ansichten Larayas ausgesprochen.

Malavion (*657 BF, 2,17 Schritt, weiße Haare, unergründliche, saphirblaue Augen), ist der älteste Elf der Sippe und der einzige, dem man sein hohes Alter von fast 800 Jahren ansehen kann. Er wirkt manchmal müde und wie ein Zauberer aus der Zeit der Hochelfen. Doch seine Kenntnisse der elfischen Zauberei und der Legenden haben ihn schon seit Jahrhunderten zu dem Beschützer seiner Sippe gemacht. Malavion spürt jedoch, dass seine Zeit sich dem Ende neigt und seine Sippe und sein Volk aus ihrem Dämmerschlaf erwachen muss, wenn sie nicht untergehen will.

Anders als die übrigen Elfen der Sippe kann man dem Waldläufer **Imion** (*989 BF, grimmiger Blick, Kleidung und Auftreten lassen ihn wild erscheinen), nur selten am Alwasa-See vorfinden. Imion ist schon viele Jahre lang auf Reisen, um die Welt der Rosenohren zu erkunden. Ab und an kehrt er doch wieder in sein Heimatdorf zurück. Die meisten alten Elfen meiden ihn, glauben sie doch, dass er badoc ist und die Ansichten der Menschen mit in das Dorf bringt. Valaria, die schon lange Zeit mit ihm liiert ist, ist der einzige Grund, warum er einige Tage verweilen darf – und auch der Grund, warum es ihn immer wieder zurücktreibt.



Laraya

Imions und und Valarias Tochter **Laraya** (*1014 BF, weißblonde Haare) ist erst vor Kurzem in den Kreis der Erwachsenen aufgestiegen – und das gegen den Willen ihrer Mutter. Schon als kleines Kind hielt sie sich selten an die Regeln der Dorfgemeinschaft, erkundete den Wald und den See und war seit dem Tag, an dem sie einen Anhänger aus hochelfischer Zeit im Schilf des Sees fand, fasziniert von ihren Ahnen. Seitdem sucht sie nach Wahrheiten über die Hochelfen. Menschen betrachtet sie voller Neugier und würde nur allzugerne einmal ihre Städte aus Stein sehen.

Die beste Sängerin der Sippe ist die zierliche **Allacaya** (*1012 BF, lange braune Haare, bezaubernde Stimme, saphirfarbene Augen). Ihre Lieder sind voller Melancholie und Schmerz und so mancher Wanderer im Reichforst hat sich



an ihrer Stimme an die alten Sagen von Feen und Nymphen erinnert. Doch sagt man ihr nach, dass Menschenblut in ihren Adern fließt, was dazu geführt hat, dass andere Elfen der Sippe ihre Nähe meiden.

Felerian (*1023 BF, schlank, ständig in Bewegung, redet gerne und sehr viel) hingegen ist gerade einmal zwölf Jahre alt. Die Morgentau-Sippe nennt nur wenige Kinder ihr Eigen und so werden diese besonders gut geschützt. Zum Leidwesen seiner Eltern und der übrigen Sippenmitglieder ist er jedoch neugierig und forsch wie Laraya und liebt es allein oder mit seinen Spielgefährten die Auen zu erkunden. Menschen hat er bislang nur wenige gesehen, doch üben die Rosenohren auf ihn eine besondere Faszination aus.

Die Elfensippe als Feinde

Wenn eine Heldengruppe nicht gerade aus Orks und Goblins besteht, dann ist es schwierig, sich die Elfen zu Feinden zu machen, es sei denn, man missachtet als Menschen ihre Kultur. Solange man sich der Morgentau-Sippe gegenüber friedlich verhält, werden sie Menschen nichts tun. Nehmen sie Menschen als Störenfriede war – was gerade bei Heldengruppen, die poltern durch die Jagdreviere der Sippe unterwegs sind der Fall ist – so bitten sie sie entweder darum zu gehen, führen sie aus dem Wald heraus oder nutzen ihre Zauberkräfte (wie etwa NEBELWAND), um die Rosenohren zur Umkehr zu bewegen.

Sollten Menschen jedoch einem Elfen Gewalt androhen oder gar ihn verletzten, so ist der Zorn der gesamten Sippe ihm gewiss. Und auch wenn die Morgentau-Sippe grundlegend den Frieden zu schätzen weiß, so wird sie mit voller Härte gegen ihre Feinde vorgehen. Mittels ihrer Fähigkeiten sich lautlos und ungesehen an ihre Opfer heranzupirschen und ihren Kampfzaubern, werden sie die Menschen töten. Gleiches gilt für Orks und andere Wesen, die die Elfen als natürliche Feinde betrachten.

Die Elfensippe als Freunde

Die Sippe weiß darum, dass die Menschen so zahlreich sind, wie die Elfen es nie waren. Und sie wissen auch, dass sie sich mit den Menschen arrangieren müssen, denn die Sippe kann es sich nicht leisten, die Rosenohren zu verärgern. Gelegentlich kommen Händler aus Silz, Ulmenhain und anderen Ortschaften um den Reichsforst zu ihnen und betreiben mit der Morgentau-Sippe Handel. Die Elfen tauschen gerne Waren mit den Menschen.

Auch andere Reisende sind willkommen. Zwar gibt es einige Elfen, die nur ungern Menschen im Dorf nächtigen lassen, doch halten sich die Elfen an die Gebote der Gastfreundschaft. Wer sich im Wald verirrt und von einem Sippenmitglied gefunden wird, kann darauf hoffen Hilfe zu erhalten.

Eine Heldin aus der Sippe

Die Sippe eignet sich auch hervorragend als Familie einer elfischen Heldin. Viele der jüngeren Sippenmitgliede rum Laraya sind neugierig auf die Welt außerhalb ihres Dorfes. Sie wollen die Welt bereisen und die riesigen Steindörfer der Menschen kennenlernen.

Die Abenteurerin

Laraya Morgentau wird schon bald ihre angestammte Heimat verlassen. Zwar wird sie immer ihrer Sippe verbunden sein, doch treibt sie der Wunsch, die alten Geheimnisse der Hochelfen zu erforschen in die Ferne.

Durch die Gerüchte über hochelfische Artefakte und die Geschichten von umherreisenden Abenteurern (siehe **Ein Traum von Macht**) ist sie vollends in den Bann ihrer Ahnen geraten. Eine Heldengruppe kann Laraya fast überall in Aventurien begegnen, sie eignet sich hervorragend als Gefährtin, insbesondere wenn um die Erforschung der Hochelfen geht. Sie ist Menschen und ihrer Kultur gegenüber aufgeschlossen, ohne jedoch vollends ihr elfisches Erbe zu verleugnen.

Geheimnisse der Morgentau-Sippe

Der Zerzal-Tempel

Tief im See verborgen liegen noch heute die Überreste der einstigen Hochelfenstadt Faldavanya. Was einst die Goldene Horde stehen ließ, ist nun begraben unter Schlamm und vermutlich für alle Zeit verloren. Hin und wieder mag ein Elf (oder jemand anderes) am Ufer des Sees oder bei einem Tauchgang ein kleines Artefakt wie einen Ring, eine Brosche oder eine Fibel entdecken, aber mehr wird der See nicht preisgeben.

Dafür kann man auch heute noch am Rande des Sees den alten Tempel der Zerzal entdecken. Das Gebäude ist zwar in Schieflage geraten, aber vergleichsweise gut erhalten. Durch eine Verbindung mit einem erdigen Tunnel am Rande des Sees wird ein Teil des Gebäudes mit Luft versorgt. Die Elfen haben das Gebäude durch ihre Tauchgänge zwar bemerkt, doch meiden sie es abergläubisch. Nur Laraya zeigt Interesse, doch wurde ihr bislang verboten, den Tempel zu betreten.

Was niemand ahnt: In der Ruine befindet sich noch immer einer Wächter, ein sogenannter Geisterkrieger, der jeden angreifen wird, der das Allerheiligste betritt.

Geisterkrieger

Morgenstern:

INI 9+1W6	**AT** 11	**PA** 5
TP 1W6+5	**DK** N	
LeP *	**AuP** 200	**RS** 6
WS 10	**MR** 10	**GS** 8

*) Geisterkrieger verfügen über keine wirkliche Lebensenergie. Bei jedem Treffer gegen sie werden die SP ermittelt. Mit einem W20 wird gegen die SP eine Probe gewürfelt, bei deren Gelingen der Zauber von den Rüstungen abfällt und der Geisterkrieger in seine Einzelteile zerfällt.

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag



Das Goldene Graven

Nicht umsonst ist der elfische Beiname der Sippe *fendao*, was man mit Beschützer übersetzen könnte. Die Morgentau-Sippe hat sich nämlich nicht ohne Grund am Rande des Sees niedergelassen. Unweit ihres Dorfes befindet sich in einer scheinbar friedlichen Auenlandschaft das Gefängnis des *Grakarak*, einer finsteren, namenlosen Kreatur. Das Wesen ist eine Art Daimonid aus Krakenmolch und eines Dämons aus dem Gefolge des Gottes ohne Namen, dass über immense Stärke und Regenerationskräfte verfügt. Den letzten Bewohnern der Stadt gelang es nicht den Grakarak zu besiegen, doch konnten sie ihn unter die Erde verbannen.

Kleine Geheimnisse der Sippe (+)

Aus längst vergessenen Tagen hat sich in der Sippe das Lied des Lichts erhalten. Die Sippenältesten der Morgentau-Sippe gaben es stets an einige ausgewählte Sippenmitglieder, so dass zwar nur wenige Elfen über das Wissen des Liedes verfügen, aber es zumindest nie in Vergessenheit geriet. Das magische Elfenlied ist in der Lage kleine elementare Mindergeister der Feuers und der Luft zu rufen, die als glitzernde Lichtfunken den Elfen umgeben und Licht spenden.

Awendura erschuf für ihren Geliebten eine Statue aus schwarzen Onyx. Helden können die schwarze Statue in der Nähe des Dorfes, begraben unter Erde und Schlingpflanzen entdecken und rätseln, was es damit auf sich hat.

Irgendwo in der Nähe der Siedlung, liegt mit Moos überwachsen die Rüstung eines hochelfischen Kriegers. Die Panzerung stellt eine Meisterleistung der Schmiedekunst der Hochelfen dar. Sie wurde aus einer speziellen Legierung hergestellt, die kein Schmied der heutigen Zeit rekonstruieren kann. Das Material ähnelt Silber.
Sie besteht aus einem silberähnlichen Stoff, der leicht magisch ist (eine Wirkung, die einem UNBERÜHRT VON SATINAV ähnelt). Die Rüstung schränkt ihren Träger nicht bei der Anwendung von Magie ein, trotz des Metalls. Ihr materieller Wert ist ebenfalls recht hoch und dürfte wegen des guten Zustandes, den edlen Materialen und der schönen Verarbeitung bei etwa 1000-1500 Dukaten liegen. Die Rüstung schützt mit RS 4 (dies ist ebenfalls der RS jeder Trefferzone) und behindert mit BE 3.

Auelfenkämpfer

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14
FF 13 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 4

Rapier (Aleeza-Form):

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:

INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6 (A) **DK** H

Elfenbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+6

LeP 28 **AuP** 33 **AsP** 40 **RS** 0 **MR** 6 **WS** 7 **GS** 9

Vorteile und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut aussehend, Herausragendes Gehör, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Scharfschütze (Bogen), Waffenspezialisierung (Elfenbogen), verschiedene Zauberlieder (darunter das Friedenslied)

Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 12, Singen 10, Wildnisleben 11, Musizieren 10

Zauber: ADLERAUG 10, ARMATRUTZ 12, AXXELERATUS 11, BALSAM 8, BLITZ 13, EXPOSAMI 9, FALKENAUGE 10, FULMINICTUS 10, NEBELWAND 10, WEISSE MÄHN 8

Erfahrene Auelfen: AT/PA +3/+2, LeP +3, AuP +5, AsP +9, MU +1, IN +2, GE +2, Ausweichen II, Finte, Kampfreflexe, Schnelladen (Bogen)

Konfliktverhalten: Auelfenkrieger nutzen im Kampf alle Vorteile die sich ihnen bieten. Grundlegend nutzen sie ihre Zauber zur Unterstützung. Wenn es möglich ist – und insbesondere gegen eine Überzahl – greift ein Elf zunächst mit seinem Bogen aus sicherer Entfernung an. Der erste Schuss wird auch mit einem FALKENAUGE unterstützt. Muss ein Elf im Nahkampf eingreifen, so wird er zunächst mittels eines AXXELERATUS seine Initiative erhöhen und den Gegner mit einem BLITZ schwächen. Feinde, die der Elf töten will, werden auch noch mit einem FULMINICTUS attackiert, ansonsten beschränkt sich der Elfenkrieger auf Angriff mit seinem Aleeza, bis der Gegner weicht.
Sofern der Elf einen Kampf verhindern will, wird er das Friedenslied nutzen.



Die Gauklertruppe Bunte Schar

„Sehet und staunet! Eilet herbei und öffnet eure Augen, auf dass ihr sie seht, die Wunder und Unmöglichkeiten, die die Bunte Schar euch präsentiert! Öffnet eure Ohren, auf dass ihr vernehmt, was wir aus fernen Landen berichten! Und seid versichert – euer Mund wird sich von alleine öffnen, um zu bestaunen, was wir euch zeigen. Ja, eilet herbei und staunet! Wilde Ungeheuer, anmutige Seiltänzer, die stärkste Frau der Welt und das Mädchen ohne Knochen – nie werdet ihr vergessen, was die Bunte Schar euch präsentiert!“
—Ankündigung auf einem Dorfplatz, 1035 BF

Kurzcharakteristik

Überall im nördlichen Mittelreich und angrenzenden Gebieten kann man der Bunten Schar begegnen: einer Gauklergruppe, die von Ort zu Ort zieht und das Publikum mit Kunststücken und exotischen Kreaturen in ihren Bann zu ziehen versucht. Wenn sie nicht von einem Adligen auf seine Burg geladen werden, um die Gäste einer Feierlichkeit zu erfreuen, fahren sie zumeist von Dorf zu Stadt und von Stadt zu Dorf, um auf einer Wiese ihr Lager aufzuschlagen und dort ihre Vorführungen abzuhalten.

Gebräuchliche Name: die Bunte Schar, Familie Kornplotz, in den Streitenden Königreichen auch: die Bunten Albernier
Symbol: keines
Wahlspruch: *„Aves hat uns diesen Kontinent geschenkt, also lasst ihn uns bereisen und mit buntem Leben erfüllen.“*
Herkunft: Niemand weiß mehr zu berichten, seit wie vielen Generationen die Kornplotzens als Gaukler durch Aventurien ziehen. Sicher ist, dass Balder Kornplotz, der Urgroßvater von Tamira, 960 BF auf dem Gauklertreffen von Khunchom berühmt wurde. Die Familie selbst führt ihren Gauklerstammbaum jedoch gerne bis in bosparanische Zeit zurück – aber das ist wohl eher dem Buhlen um Aufmerksamkeit geschuldet als eine ernstzunehmende Annahme.

Persönlichkeiten: **Tamira Kornplotz** (*989 BF, Kopf der Truppe), **Ugdalf** (*992 BF, Jongleur), **Nina ni Brennhan** (*991 BF, Hochseilartistin), **Wilbur** (*1014 BF, Verkünder), **Niam** (*1017 BF, Tänzerin), **Xaviera** (*1001 BF, Tierpflegerin), **Cuano und Invher** (* 1021 BF, Zwillinge, halbelfische Akrobaten)
Personen der Historie: Urgroßvater **Balder Kornplotz**, der bekannt wurde, weil er auf einem Seil balancierend mit fünf Khunchomer Säbeln jonglierte
Beziehungen: gering (obwohl sie an vielen Orten beliebt sind, können sie daraus kaum Kapital schlagen.
Finanzkraft: gering (was die Vorstellungen einspielen)
Zitat: *„Euer Handgeklapper wärmt unsere Herzen, füllt aber nicht unsere Mägen.“*
—Tamira Kornplotz, 1035 BF
Besonderheiten: Die genaue Zusammensetzung der Gruppe ist nicht konstant, immer wieder einmal schließen sich andere Gaukler, Artisten und Musiker der Gruppe für ein paar Monate an und gehen dann wieder eigener Wege. In Andergast haben sie sich einige Feinde gemacht.
Größe: acht bis zwölf Leute, dazu einige Tiere oder Kreaturen

Geschichte

Dem staunenden Publikum erzählt Tamira gerne, dass eine gewisse *Olgara Cornplodis* schon den Reichsgründer Raul (etwa um **1 BF**) mit ihren artistischen Künsten erfreut habe, und auf Nachfrage kann sie auch eine schier endlose Folge von Namen herunterleiern, die den Stammbaum der Familie seit dieser Zeit darstellen soll. Aber die Liste dieser Namen fällt je nach Zuhörerschaft mal länger und mal kürzer aus, und genau genommen entspringt sie eigentlich ihrer blühenden Phantasie, ebenso wie die zahlreichen Anekdoten, die sie zu den einzelnen Namen gerne erzählt.
Gesichert ist jedoch der Name *Balder Kornplotz*, der im Jahr **960 BF** auf dem Khunchomer Gauklerfest das Publikum mit unglaublichen Jonglagen begeisterte und dafür eine schriftliche Auszeichnung erhielt. Im Jahr **1004 BF** brach die Gruppe fast auseinander, als *Gilia*, das damalige Oberhaupt der Gruppe, einer schweren Erkältung erlag und wenige

Monate später ihr Witwer *Wanar* von einem mitgeführten Hippogriff angegriffen und schwer verletzt wurde. Die Kreatur, die die Gruppe erst kurz zuvor erstanden hatte, zerriss während einer Vorführung die Kette, die sie halten sollte, und zerfleischte Wanars Schulter und Gesicht so übel, dass er sich nie wieder vors Publikum wagte und ständig gepflegt werden musste. Der älteste Sohn der beiden, gerade sechzehnjährig, war von der Situation überfordert und verließ die Gruppe, aber die nächstältere Tochter Tamira schaffte es trotz ihres Alters von 15 Jahren, die meisten der Verbleibenden um sich zu scharen und so die Tradition ihrer Eltern zu bewahren.



Die Bunte Schar heute

In einer Zeit, in der Kriege und fürchterliche Bedrohungen das Denken der Menschen belasten, ist jeder glücklich und dankbar, wenn er wenigstens für kurze Zeit vom Alltag abgelenkt wird. Doch so sehr man sich auch freut, das fahrende Volk begrüßen zu können, so zurückhaltend wird das Publikum, wenn es darum geht, ein paar Münzen in die Mütze zu werfen.

So hat die Bunte Schar von Woche zu Woche darum zu kämpfen, ihr tägliches Brot zu verdienen. Natürlich tun die Gaukler alles dafür, das Publikum nichts von diesen Nöten spüren zu lassen, aber wer sie besser kennen lernt, wird immer wieder auf diese bedrückte Stimmung stoßen. Doch bis heute hat Tamira es immer geschafft, ihre Leute bei der Stange zu halten.

Die bunte Schar zieht mit insgesamt vier Wagen durchs Land, gezogen von vier Kaltblütern, die allesamt schon bessere Zeiten gesehen haben. Zwei dieser Wagen sind Wohnwagen, in denen die Gaukler auf engstem Raum Schlafplätze finden, wenn es draußen zu kalt oder zu nass für eine Übernachtung ist.

Die anderen beiden sind Käfigwagen, in denen exotische Tiere oder Wesen gehalten werden. Die Insassen dieser Käfige wechseln von Zeit zu Zeit. Typische Bewohner sind Gruftasseln, Große Schröter, Wald- oder Höhlenspinnen, große Raubkatzen aus dem Süden, aber auch schon mal ein Ogerkind, eine Harpyie oder ein junger Tatzelwurm. Bei der Auswahl der Wesen spielt nicht nur eine Rolle, wie spektakulär sie anzusehen sind (und was für schaurige Geschichten man ihnen andichten kann), sondern auch, wie einfach sie zu verpflegen sind. Deswegen werden Fleischfresser generell nicht so gerne mitgenommen, da ihre Ernährung viel teurer ist als die von Pflanzenfressern.

Feinde und Verbündete

Das Volk liebt die Bunte Schar – abgesehen von einigen gestrengen Travia- und Praios-Anhängern, die ihr vorwerfen, den Menschen falsche Träume in den Kopf zu setzen. Viele Adlige nehmen ihre Dienste gerne in Anspruch, wenn sie eine Feier ausrichten wollen, aber bei nächster Gelegenheit wollen sie sich an sie nicht mehr erinnern. Sehr vorsichtig müssen sie jedoch in Andergast sein, seit sie dort ein paar Ortsfremden geholfen haben, eine Wette gegen Prinz Wendelmir zu gewinnen. Seit dieser Zeit dürfen sie dem Prinzen und seinen Parteigängern nicht mehr in die Quere kommen, denn diese finden immer Möglichkeiten, ihnen das Leben schwer zu machen. Unterm Strich meiden sie Andergast in der letzten Zeit weitgehend, um Gras über die Sache wachsen zu lassen.

Als traditionsreiche Gruppe pflegt die Bunte Schar natürlich engen Kontakt zu vielen anderen Gauklergruppen. Wenn



sich die Wege kreuzen, lagert man gerne ein oder zwei Tage gemeinsam und tauscht Gerüchte, Geschichten und neue Kunststücke aus, aber dann trennen sich die Wege auch sehr schnell wieder. In den wenigsten Gegenden ist genug Geld zu holen, um gleich zwei solche Gruppen zu ernähren. Dabei findet man immer auf die eine oder andere Weise eine Einigung, wer in welche Richtung weiterzieht – und wenn es gar nicht funktioniert, wird ein Gauklerduell ausgetragen. Die Truppe, die mehr Erfolg beim Publikum hat, darf sich ihr nächstes Ziel aussuchen.

Eine typische Vorstellung

Wenn die Bunte Schar in eine neue Ortschaft kommt und mit der lokalen Obrigkeit handelseinig geworden ist, zieht sie meist jonglierend und musizierend durch die Straßen und Gassen und kündigt sich an. Aus ihren Wagen haben sie dann bereits eine Wagenburg gebaut, bei der durch Stoffbahnen der Blick ins Innere verwehrt wird. Die Klappen vor den Gittern der Käfigwagen werden geöffnet, sodass jeder, der die Wagenburg betritt, freien Blick auf die Kreaturen hat, wo Tamira und Wilbur schaurige Geschichten zu jedem der Wesen zu erzählen wissen.

Gegen Abend wird dann eine Vorstellung gegeben, wobei einer der Wohnwagen als Kulisse dient, während das Publikum auf dem Boden oder auf Brettern sitzt, die auf Holzklötze gelegt wurden. Nach einer wortgewaltigen Begrüßung durch Tamira beginnen Ugdalf, Nina, Cuanu und Invher meist mit einigen einfachen Jonglagen. Während Wilbur mit einigen Kommentaren die Zeit überbrückt, klettern Ugdalf und Nina auf das in zwei Schritt Höhe aufgespannte Seil und zeigen dort ihre Kunst. Weiter geht es mit etwas Schabernack der Zirkusäffchen und weiteren Jonglagen. Höhepunkt ist meistens eine von Wilbur erzählte Geschichte, die gleichzeitig von Niam tänzerisch dargestellt wird, musikalisch unterstützt von Cuanu, Ugdalf und Nina, und manchmal erschafft Invher zusätzlich auch noch passende Illusionen.

Was denkt/denken ... über die Bunte Schar?

Ein einfacher Bauer: *„Hol schnell die Wäsche von der Leine und fang die Hühner ein, die Gaukler kommen! Und nachher schauen wir uns ihre Vorstellung an!“*

Travia-Geweihte: *„Ruheloses Pack. Setzen den Kindern nur Flausen vom tollen Wanderleben in den Kopf, stehlen Herzen und vergessen jeden Traviabund, welchen sie schließen.“*

Praios-Geweihte: *„Über dieses fahrende Volk werden nur aufrührerische Gedanken verbreitet. Die muss man sehr genau im Auge behalten.“*

Adlige: *„Unersetzlich, wenn man ein schönes Fest ausrichten will. Aber danach sollen sie sich so schnell wie möglich davonmachen, bevor sie Unruhe ins Volk bringen. “*

Prinz Wendelmir von Andergast: *„Aufrührerisches Pack. Denen werde ich noch zeigen, welchen Platz der Herr Praios für sie vorgesehen hat!“*

Was denkt die Bunte Schar über...?

Einfache Leute: *„Es macht Freude, ihnen Freude zu bringen. Nur leider sättigt es nicht.“*

Travia-Geweihte: *„Spaßbremsen.“*

Praios-Geweihte: *„Hochehrenwerte Leute. Wir sollten uns fern von ihnen halten, wenn es geht, und sie ehren, wenn nicht.“*

Adlige: *„Vor ihnen aufzutreten macht vielleicht weniger Spaß, aber dafür sättigt es besser.“*

Prinz Wendelmir von Andergast: *„Wenn jemand eine Idee hat, wie man ihm noch einmal so richtig eine reinwürgen kann, ohne nachher am nächsten Baum zu baumeln, dann nur her damit!“*

Bedeutende Mitglieder

Kopf der Truppe ist **Tamira Kornplotz** (*989 BF, 1,73 Schritt, langes, dunkelbraunes Haar, von den Jahren der Verantwortung gezeichnet), die nicht nur Verhandlungen mit örtlichen Autoritäten führt, wenn es zum Beispiel um die Erlaubnis geht, das Lager auf einer Dorfwiese aufzuschlagen, sondern auch als ‚Heroldin‘ durch die Vorstellungen führt. Sie ist eine beeindruckende Wortakrobatin, eine unerschöpfliche Quelle von Wortverdrehungen, Kalauern und farbenfrohen Formulierungen, die aus dem Stegreif Spottgedichte oder Hymnen auf den Gastgeber dichten kann. Gerne baut sie in ihre Erzählungen Anspielungen auf ungeliebte Herrscher oder auf Heiligenfiguren ein, doch nur die wenigsten Zuhörer bemerken das überhaupt.

Ihr ‚kleiner‘ Bruder **Ugdalf** (*992 BF, 1,78 Schritt, Gesicht und Haar sehr ähnlich wie Tamira) ist ein begabter Jongleur, der gemeinsam mit seiner stummen Frau **Nina ni Brennhan** (*991 BF, 1,59 Schritt, schmal, dunkelblond, Brandnarben auf dem Rücken) Kunststücke auf dem Hochseil vorführt, wobei sie beide mit Bällen, brennenden Fackeln und allerlei anderen Gegenständen jonglieren. Beide sind ungemein drahtig und beweglich, und wenn Nina oben auf dem Seil ihren Oberkörper so weit nach hinten beugt, dass sie mit den Schultern an ihre Knie stößt, dann glauben viele Zuschauer an Zauberei. Seit Nina als Sechsjährige mit ansehen musste, wie ihre Eltern bei einem Hausbrand umkamen, hat sie nie wieder ein Wort gesprochen. Auch wenn es kaum möglich ist, ihr auch nur ein Lächeln abzuringen, schafft sie es oft, das Publikum mit Grimassen und überraschenden Bewegungen zum Lachen zu bringen.

Ninas und Ugdalfs Sohn **Wilbur** (*1014 BF, 1,74 Schritt, blond, gutaussehend) ist der Schwarm aller Mädchen und tritt in die Fußstapfen seiner Tante Tamira, wenn es darum geht, die Vorstellungen der anderen Gaukler anzukündigen oder auch bissig zu kommentieren –wenngleich er noch lange nicht über ihre Schlagfertigkeit und Routine verfügt. Dazu kann er das Publikum mit seinen Märchenerzählungen in den Bann schlagen, wobei er seine Vorträge gerne mit kleinen Taschenspielereien und Zauberkunststücken untermalt.

Seine Schwester **Niam** (*1017 BF, 1,72 Schritt, ebenfalls blond und gutaussehend) ist eine begabte Tänzerin, die gerne mit tulamidischen Sharisadim verglichen wird. Das ist zwar zu viel der Ehre, aber dennoch bekommt manch ein



Zuschauer glänzende Augen, wenn sie mit feurigen und ausdrucksvollen Bewegungen über die Bühne wirbelt. Obwohl es an rahjagefälligen Angeboten nicht mangelt, lässt sich Niam so gut wie nie auf Abenteuer ein, da sie schon einige unangenehme Erfahrungen hinter sich hat.

Tamira hat noch eine Halbschwester, die ebenfalls mit von der Partie ist. **Xaviera** (*1001 BF, 1,79 Schritt, braunes Haar) hat keinerlei Ähnlichkeit mit den anderen Kornplotzens, hat ein unscheinbares Gesicht und bewegt sich linkisch und ungeschickt. Sie liebt es nicht, vor Publikum zu stehen, kümmert sich aber mit großer Hingabe um die Tiere. Als Magiedilettantin schafft sie es, selbst die wildesten Kreaturen zu bändigen, und trotz des Vorfalls mit ihrem Stiefvater wagt sie es, sich auch zu gefährlichen Wesen in den Käfig zu begeben. Nebenher bringt sie den drei Zirkusäffchen und dem bunten Papagei allerlei Kunststücke bei, die bei Publikum Freudenjauchzer erzeugen – solange Xaviera nur selbst nicht auf der Bühne stehen muss (I).

Eine länger zurückliegende Liaison mit einem Auelfen hat Xaviera ein Zwillingspaar beschert: **Cuano und Invher** (* 1021 BF, 1,72 Schritt, dunkelhaarig, Halbelfen) haben die Schlankheit und Beweglichkeit ihres Vaters geerbt. Sie unterstützen Ugdalf und Nina oft bei akrobatischen Kunststücken, ansonsten gehen sie aber auch oft mit Schalen durchs Publikum und sammeln Spenden. Invher hat von einem Scharlatan auch erlernt, die Illusion bunter Bilder erstehen zu lassen, ist in dieser Kunst aber noch nicht allzu weit gekommen.

Weitere Mitreisende

Über die Familienmitglieder hinaus schließen sich regelmäßig noch weitere Gaukler und Akrobaten an, die den guten Ruf der Bunten Schar nutzen wollen und das Programm ergänzen. Wie lange solche Gäste mitreisen, ist sehr unterschiedlich und hängt davon ab, wie die Geschäfte gerade laufen. Ob jemand aufgenommen wird, ist letztlich immer Tamiras Entscheidung, und sie achtet genau darauf, wer ein Gewinn für die Gruppe ist und wer eine Belastung. Mit Schelmen zum Beispiel hat sie sehr schlechte Erfahrungen gemacht, da diese einen Hang dazu haben, sich über die Obrigkeit lustig zu machen – und die Folgen muss die ganze Gruppe tragen. Wählen Sie aus, ob und welche zusätzlichen Begleiter mitreisen.

Thorwilda* (*1000 BF, KK 21) gilt als die stärkste Frau der Welt, jedenfalls nennt sie sich so. Sie ist eine bullige Thorwalerin von beeindruckenden 2,12 Schritt Größe – und manch ein Betrachter fragt sich, ob sie nicht einen Troll im Stammbaum hat. Ihre Gesichtszüge sind grob, ihre Hände groß wie Schaufeln, und die Muskeln an ihren Armen bringen jedes Hemd zum Bersten. Sie beeindruckt das Publikum durch das Verbiegen von Eisenstangen oder das Sprengen von Ketten, und sie kann sogar einen Baumstamm heben, auf dem dann mehrere Akrobaten ihre Kunststücke aufführen. Doch ihre geistigen Fähigkeiten werden oft unterschätzt, denn sie ist vielleicht nicht die Schnellste, aber keineswegs so tumb, wie die meisten Leute erwarten.

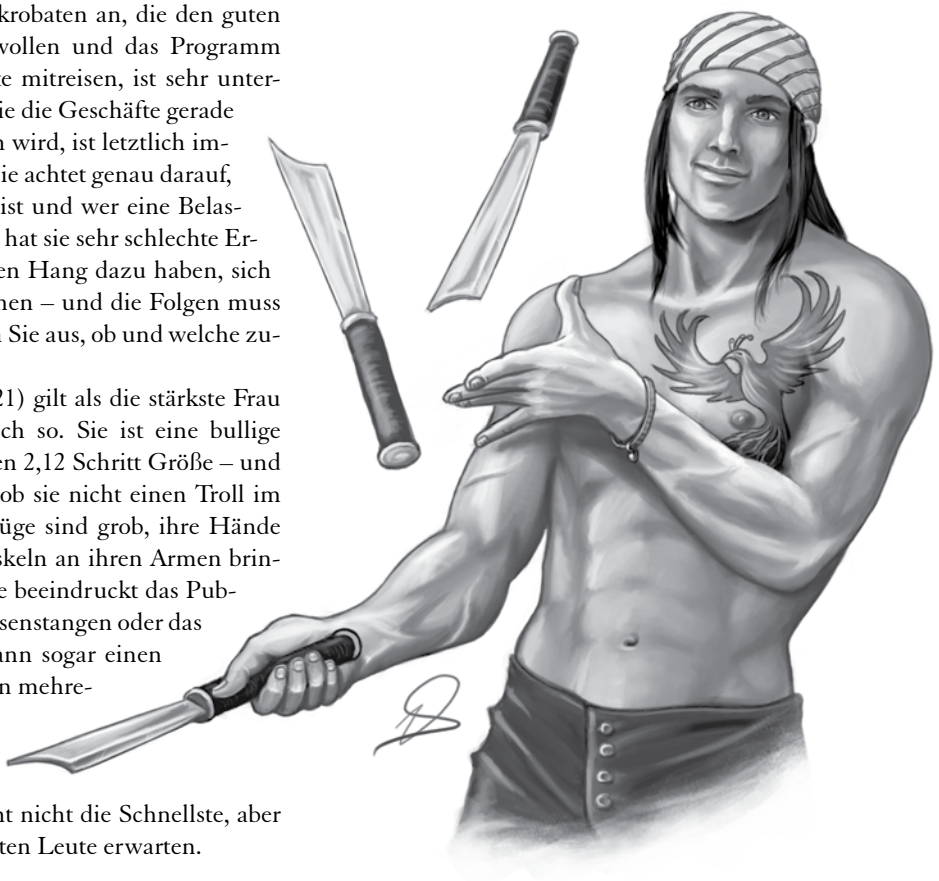
Cassius* (*997 BF, 1,97 Schritt, Glatze) ist ein zyklopäischer Schaukämpfer, der das Publikum zu Gefechten mit Holzschwert und Schild auffordert und es meistens schafft, sein Gegenüber oder auch sich selbst durch allzu plakative Manöver und theatralische Gesten zu verulken. Gegen einen ausgebildeten Kämpfer hat er keine allzu großen Chancen, aber selbst dann stellt er seine Unterlegenheit noch so überzeugend dar, dass die meisten Zuschauer ihn in Herz schließen und den Sieger ausbuhen.

Recht düster wirkt **Fiarossa*** (*970 BF, 1,67 Schritt, graubraun meliertes Haar), eine Hexe mit seherischen Kräften. Sie legt die Karten, wobei sie das Ziehen der Karten oft ihrem Raben *Xox* überlässt, oder liest aus den Händen. Oft verlässt sie sich bei ihren Prophezeiungen auf ihre Menschenkenntnis, aber hin und wieder gelingt es ihr auch, in ihren Visionen Dinge zu sehen, die sie nicht wissen kann.

Die Bunte Schar im Spiel

Da die Bunte Schar heimatlos ist, freut sie sich gerne über jeden Besuch, der abends an ihr Lagerfeuer kommt und ein wenig über Götter und Adlige parlieren mag. Damit können die Gaukler als hervorragende Informanten dienen, denn sie haben ihr Ohr am Mund des Volkes.

Wenn die Helden sie überzeugen können, können sie auch als Helfer in den unterschiedlichsten Situationen einspringen, denn über ihre Fähigkeiten können sie oft sehr nützlich sein. Wenn die Helden selbst über irgendwelche zirkusreifen Fähigkeiten verfügen, nehmen sie sie auch gerne bei sich auf – zum Beispiel um sie zu tarnen oder sie auf einem Ball eines Adligen einzuschmuggeln.





Allerdings achtet Tamira sehr genau darauf, dass die Gruppe dadurch nicht selbst in Gefahr gerät. Ein paar wackeren Helden zu helfen, nur um dann selbst gesucht und verfolgt zu werden, darauf würde sie sich niemals einlassen. Denn sie ist zwar göttertreu und hat auch gar nichts dagegen, arroganten Menschen eins auszuwischen, aber seit dem Vorfall mit Wendelmir weiß sie um die Gefahr einer solchen „Freude". Und da sie sich in erster Linie dem Überleben ihrer Leute gegenüber verantwortlich fühlt, muss man ihr schon etwas bieten, das den eventuellen Schaden ausgleicht.

So ist auch nicht auszuschließen, dass sie sich in besonders schwierigen Zeiten zu Diensten bereit erklären, die sie unter normalen Bedingungen nicht einmal in Erwägung ziehen würden. In einem solchen Fall könnten die Gaukler auch zu Gegenspielern der Helden werden, wenn sie etwa für einen despotischen Adligen das Volk ausspionieren sollen. Bei Mord oder der Gefährdung des eigenen Seelenheils ist aber auch für Tamira die Grenze erreicht.

Ein Held, der einmal für ein paar Monate mitgereist ist, gehört quasi zur Familie. Das heißt, dass die Gaukler für einen solchen Helden wesentlich mehr zu tun bereit sind als für irgendjemanden sonst – sei es, dass sie ihn aus einem Kerker befreien, sei es, dass sie ihm bei irgendwelchen Aktivitäten mit Rat und Tat zur Seite stehen, auch wenn das Risiko für sie vergleichsweise hoch ist. Umgekehrt erwarten sie die gleiche Loyalität aber auch von diesem Helden – und werden mit wenig Verständnis reagieren, wenn der Held ihnen nicht zur Seite steht.

Ein Held (oder eine ganze Heldengruppe), der es sich wirklich mit den Gauklern verscherzt hat, wird nicht nur auf Dauer mit ihnen Schwierigkeiten haben. Tamira wird auch allen anderen Gauklern und Gauklergruppen von seinen Untaten erzählen und ausdrücklich vor ihm warnen. So mag es durchaus geschehen, dass der Ruf dieses Helden ihm beim fahrenden Volk weit vorauseilt. Und wer möchte schon, dass die Kinder von den unlängst vorbeikommenden Gauklern Spottlieder über ihn gelernt haben?

Geheimnisse der Gaukler

I: Magische Hände

Dass Xaviera ein ‚besonderes Händchen' für Tiere hat, weiß sie, seit sie als Kind das gebrochene Bein ihrer Lieblingskatze durch Handauflegen kurierte. Sie ist eine Magiedilettantin, die über folgende Zauber verfügt: TIERE BESPRECHEN, SANFTMUT, BANNBALADIN.

Der Andergaster Prinz

Die Gaukler und Prinz Wendelmir haben noch eine Rechnung offen. Wann immer sie in die Nähe Andergast reisen, leben sie mit der Gefahr, von den Freunden des Prinzen aufgegriffen zu werden und benötigen heldenhafte Abenteurer, die ihnen beistehen. Ansonsten mag es für die Gaukler in einem andergastischen Kerker enden.

Kleine Geheimnisse der Gaukler (+)

- Unter den zeitweilig mitreisenden Gauklern ist nicht jeder ein fröhlicher Geselle. Manchmal kommt es auch vor, dass sich ein Halsabschneider oder gesuchter Verbrecher den Gauklern anschließt. Er mag sich als hilfsbereiter Tierbändiger ausgeben, doch wenn ein Verbrechen in einer Stadt geschieht, wo die Bunte Schar lagert, so könnten auch Hinweise ins Gauklerlager führen. Und trotz aller Unschuldsbeteuerungen mag auch mehr dran sein als nur ein Verdacht.
- Auf den Straßen dieser Welt findet man so manch Sonderbares. Die Bunte Schar ist bei ihren Reisen auf eine seltsam Falsche gestoßen, die man nicht öffnen kann. Auch lässt sie sich nicht zerbrechen, sodass Tamira die Flasche einer Heldengruppe gibt, die an ihrem Lagerfeuer weilt. Vielleicht mag der Magus der Gruppe etwas damit anfangen. Die Flasche beinhaltet einen echten Flaschengeist, der sich jedoch nicht als Dschinn, sondern als finsterer Dämon herausstellt.

Gaukler

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 14 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 4

Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H

Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Wurfmesser: **INI** 11+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Balance; Aberglaube 7, Neugier 7, Randgruppe

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Standfest

Talente: Athletik 10, Gaukeleien 12, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Gaukler: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +5, MU +1, FF +2, GE +2, Ausweichen II

Kampfverhalten: Gaukler versuchen sich aus Kämpfen herauszuhalten, doch wenn sie sich verteidigen müssen, setzen sie auf ihre körperliche Geschicklichkeit und versuchen mittels *Ausweichen* zu entkommen. Sie kämpfen lieber auf Distanz mit Wurfmessern oder anderen Wurfgeschossen. Zudem nutzen sie auch gerne die Vorteile der *Überzahl* (**WdS 58**).

Bemerkungen: Je nach Spezialgebiet der Gaukler, können sie auch andere Talente, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile haben. Akrobaten besitzen meistens noch *Ausweichen II*, Tierbändiger den Vorteil *Tierfreund* usw.



Der Orden des Heiligen Golgari

»Die Ordenskrieger der Golgariten sind manchmal genauso finster anzusehen, wie die Schrecken, die sie bekämpfen. Dunkel gewandet sind sie, lachen niemals und schwingen ihre Rabenschnäbel selbst dann, wenn eine ganze Armee von Unbtote und wandelnder Leichnamen auf sie zukommt. Sie sind ein unerschrockener Haufen – aber ich bin froh, wenn sie wieder weg sind.«
—Erzählung eines Söldners , 1029 BF

Kurzcharakteristik

Der Orden des Heiligen Golgari ist der verlängerte Arm der Puniner Boron-Kirche und wurde ursprünglich gegründet, um der vermeintlichen alanfanischen Häresie mit dem Schwert zu begegnen. Seit dem Erscheinen Borbarads widmen sie sich vornehmlich der Etablierung der Rabenmark als eigenständiger Provinz, und der Bekämpfung jeglicher Nekromantie. In vielen Tempeln Nord- bzw. Mittelaventuriens sind sie für den Schutz verantwortlich und gewährleisten die strikte Einhaltung der Totenruhe auf den Boronangern.

Gebräuchliche Namen: Orden des Heiligen Golgari, Golgariten
Wappen: aufstrebendes schwarzes Schwingenpaar über Puniner Boronsrad auf Weiß
Wahlspruch: *„Der Tod ist nur der Anfang“*
Herkunft: Der Zusammenschluss diverser geheimer, almadanischer Adelsbünde mündete 1014 BF in der Gründung des Ordens
Persönlichkeiten: Borondria (*985 BF, Großmeisterin und Schweigende, führt den Orden besonnen aber streng, häufig auf Reisen), **Gernot von Mersingen ä.H.** (*979 BF, Großkomtur und Markgraf der Rabenmark, pragmatisch und in sich ruhend), **Isonzo von Phexhilf-Rabenstein** (*994 BF, Komtur der Speiche Punin und Baron zu Phexhilf, dünkelhaft, eisiges Gemüt), **Rabanus Falk von Krähenklamm**, (*987 BF, Abt des Klosters Rabenhorst, Junker vom Kürenstein, in sich gekehrt und stur), **Mordaycon Motmaginte** (*991 BF, Landmeister, hager und sehnig, Träger der Karneollöwin), **Lysandra von Lyckmoor** (*1016 BF, düstere Novizin, Baronin von Lyckmoor, prophetisch begabt)
Personen der Historie: **Lucardus von Kémet** (verräterischer erster Großmeister und heutiger Erzfeind des Ordens), **Sahil Al'Râad** (erster Träger Târnur'Shins)
Beziehungen: groß (besonders im Mittelreich und in Kirchenkreisen, verschiedenste Gönner und Förderer in hohen Adelskreisen)
Finanzkraft: groß (zahlreiche Land- und Geldspenden, Einkünfte der Rabenmark)
Zitat: *„Buße tun ist immer nur der zweite Schritt, der erste ist nicht zu freveln.“*
—Großmeisterin Borondria
Niederlassungen: Kloster Garrensand (Kosch, Hauptsitz), Burg Mersingen (Rabenmark, an der Trollpforte, Stammsitz der Familie), Sankta Boronia (Rabenmark, Ordenshaus am Heiligtum), Kloster Krähenwacht (Garetien, Ausbildungsstätte der Novizen), Kloster Rabenhorst (Greifenfurt, mit Vertretungen aller Boron-Orden), Rabenturm (Tobrien, Teil der Burg Drachenhaupt), Gebrochenes Rad (Almada, Räumlichkeiten im Tempel)
Besonderheiten: Der Orden verwahrt die Überreste des Stabs des Vergessens. Großmeisterin Borondria führt Târnur'Shin, den legendären Rabenschnabel aus Endurium.
Größe: Mittel (etwa 150 Ritter, 60% geweiht, dazu Knappen und Waffenknechte)

Geschichte

1014 BF wurde der Orden offiziell vom Raben von Punin anerkannt. Unter ihrem ersten Großmeister Lucardus von Kémet, verstanden sich die Golgariten in den Anfangstagen hauptsächlich als Werkzeug wider den Boron-Glauben Al'Anfas und zur Rückgewinnung des Stabs des Vergessens. Viele Mitglieder fanden den Tod, als sie **1019 BF,** im Zuge einer Expedition in die Wüste Gor, Gebeine des Magierkriegs bergen wollten. Lucardus drang in der Folgezeit immer tiefer in die Geheimnisse der Kirche und der Kulten fremder Todesgötter vor, was ihn letztlich empfänglich



für die Einflüsterungen Thargunitoths machte, denen er schließlich erlag.

1020 BF verriet Lucardus den Orden und stellte sich gegen die Golgariten und die Kirche, als er sich als Rhazzazors neuer Heerführer zu erkennen gab. Bereits in den Anfangstagen der borbaradianischen Invasion erlitt der Orden Verluste.

Auch in der *Dritten Dämonenschlacht* focht der Orden und zahlte einen hohen Blutzoll. Viele Kämpfer der ersten Tage fielen im Kampf gegen die untoten Heerscharen.

Mit der *Übernahme der Ordensleitung* durch die Hüterin des Raben Borondria am **14. Phex des Jahres 1021 BF** wandelte sich das Gesicht des Ordens. Zunehmend werden die Golgariten zum verlängerten Arm der Puniner Boron-Kirche.

Im Jahre **1025 BF** entnahm der Rabe von Punin die boronheilige Waffe Târnur`Shin des ersten Trägers, Sahil Al'Râad, der Kammer der Gaben und machte sie dem Orden zum Geschenk.

Im Ingerimm desselben Jahres kam es während der Einweihung durch den Raben zu einem Angriff des Untoten Heerbanns auf das Heiligtum Sankta Boronia, der von Ordenstruppen und anwesenden Gästen nur mit Hilfe der Hl. Etilia zurückgeschlagen werden konnte.

1026 BF stand der Orden vor einer Zerreißprobe, als es bei dem Versuch, das eingekesselte Beilunk zu befreien, zu Reibereien mit den Bannstrahlern kam. Während die Geißler auf Beilunk zogen, wandte sich der Orden den Untoten unter Lucardus von Kémet zu, die auf das Schlachtfeld drängten. Von den Bannstrahlern als Verräter gebrandmarkt, verschlechtere sich das Verhältnis der beiden Orden in der Folgezeit eklatant.

Im gleichen Jahr nutzten alanfanische Agenten in den Reihen des Ordens den Zeitpunkt der Abwesenheit eines Großteils der Ordensmitglieder für einen Putsch, der nur mit Hilfe aufrechter Recken verhindert werden konnte.

Bei der *Schlacht in den Wolken* **1027 BF** konnte der untote Drache Rhazazzor mit Hilfe des Stabs des Vergessens zurückgeschlagen werden, wobei der Talisman jedoch zerbrach. Das Kopfstück wurde von den Golgariten geborgen und in das Kloster Garrensand gebracht. Später warf sich der Orden in die Schlacht auf dem Mythraelsfeld, um den vereinten Heptarchen Galotta und Rhazazzor Einhalt zu gebieten. Auch sie konnten die Niederlage der freien Lande nicht verhindern, erlitten jedoch kaum Verluste. Wenige Monde später wurde Burg Boronia erobert und geschliffen.

Im Jahre **1028 BF** kämpften die Golgariten in der Schlacht der drei Kaiser. Pikanterweise sowohl für Rohaja als auch wider sie.

Kurz darauf erfüllten sich die Hoffnungen auf ein Ordensland. Auf dem Großen Hoftag zu Gareth wurden dem Orden die ostdarpatischen Lande zum Lehen gegeben. Die Kaiserin umging das Garether Pamphlet, indem sie den ungeweihten Gernot von Mersingen ä.H. zum Markgrafen der neu geschaffenen Rabenmark erhob.

Das Schicksal ihres alten Gefährten Lucardus von Kémet veranlasste die Großmeisterin, **1029 BF** mit einigen Getreuen zu einer Queste durch Aventurien aufzubrechen.

1030 BF begann die Rückeroberung der besetzen Landstriche. Nach der Baronie Devensberg konnten auch Teile der in der schwarzen Sichel gelegenen Baronie Aschenfeld zurück gewonnen werden. Burg Devendoch an der Trollpforte wurde neue Ordensburg in Frontnähe.

In der Jahresmitte **1032 BF** drang eine Streitmacht des Ordens in die Warunkei vor, um die gegnerischen Truppen hervorzulocken und den Vorstoß der Rondrianer nach Warunk zu ermöglichen.

Der Orden konnte so eigene Verluste vermeiden und sich auf die Befriedung der Umgebung konzentrieren. Nachdem sich Lucradus von Kémet mit seinen Truppen in Altzoll festgesetzt hatte, kam es ab dem Jahr **1033 BF** zu vermehrten Angriffen auf die Rabenmark.

Um den wachsenden Belastungen der Rabenmark gerecht zu werden, entschied Großkomtur Gernot, **1034 BF** die Speiche Tobrien in die Rabenmark einzugliedern, und einen Teil der Kämpfer abzuziehen. Intern kam es nach dem Tod Selindian Hals zu Spannungen zwischen den Komturen von Gareth und Punin, welche beide die Wacht über das Tal der Kaiser für sich beanspruchten.

Der Orden im Wandel der Zeiten

Schon in den Dunklen Zeiten existierten verschiedene Orden und Zusammenschlüsse, die in Borons Namen die finsteren Kulte und verderbten Sekten bekämpften, die in diesen Tagen überall sprossen. Auch die Golgariten bildeten sich aus einem dieser adligen Geheimbünde, dessen Tradition weit zurückreicht. Sie bekämpften den aufkeimenden alanfanischen Ritus in Almada und zogen in den Wirren des Khôm-Kriegs in die Wüste, um ein Boron-Orakel zu verteidigen. Für diese Taten wurden die Kämpen vom Raben von Punin mit der Erlaubnis belohnt, den Orden der Golgariten gründen zu dürfen. Der Orden zeigte sich in der Folgezeit äußerst flexibel in seiner weltlichen Ausrichtung. Ob Invasion der Verdammten, das Jahr des Feuers, oder der Sturm auf Warunk, der Orden wendet sich dorthin, wo man seiner bedarf.

Ein Blick auf Fatas Seiten

1035 BF gelingt es Golgariten und Rabenmärker Rittern, die verbliebenen Reste des Untoten Heerbanns in der Baronie Aschenfeld zu vernichten und den Landstrich in Besitz zu nehmen.

Kurz vor den Namenlosen Tagen des Jahres **1035 BF** dringt der Orden nach Altzoll vor, muss sich aber nach anfänglichen Erfolgen wieder zurückziehen.

Nachdem Schreckensberichte aus der Baronie Trollstätt **1036 BF** die Rabenmark in Atem halten, entsendet der Orden Spezialisten, um den untoten Nekromanten Korobar auszuschalten.



Die Golgariten heute

Neben den Adelssprösslingen der Anfangstage finden im Orden zunehmend Waisenkinder der vergangenen Kriege, Entwurzelte und sogar Gesetzlose ein neues Zuhause. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Rabenmark, die im Moment noch aus wenigen Baronien besteht, und deren Grenzen sich ob der anhaltenden Kämpfe von Mond zu Mond verschieben und selten klar auszumachen sind. Durch die Eroberung strategischer Festungen und die Einsegnung geschändeter Tempel versucht der Orden, den Einfluss von Lucardus von Kémet und der verbliebenen Nekromanten zu beschneiden und Schrittweise die Gebiete der Warunkei zu befrieden.



Feinde und Verbündete

Als Erzfeind muss Lucardus vom Kémet gelten, der abtrünnige erste Ordens-Großmeister. Zusammen mit seinen verbliebenen Drachengardisten führt er von Altzoll aus einen unerbittlichen Kampf gegen seine ehemaligen Weggefährten.
Daneben müssen sich die Ritter der zahlreichen unabhängigen Nekromanten erwehren, die sich im Umland Warunks eingenistet haben und Land und Leute schinden. Der Konflikt mit Al'Anfa wurde zwar in den Hintergrund gedrängt, doch seit die beiden Kulte ihre Anstrengungen intensiviert haben, ein neues Hauptartefakt Borons zu finden, kommt es wieder vermehrt zu Auseinandersetzungen.
Die Puniner Boron-Kirche lässt dem Orden viele Ressourcen (Geld, Pferde, Waffen) zukommen, die diese Mittel im aufreibenden Kampf gegen die Nekromanten der Warunkei wohl zu nutzen wissen.
Die Golgariten zählen die großen Adelshäuser und Patrizierfamilien im Mittelreich zu ihren Unterstützern, was sich in üppigen Spenden und Stiftungen widerspiegelt, die den Aufstieg des Ordens erst ermöglichten. Somit gehört der Orden in diesen Tagen zwar nicht zu den mitgliedstärksten Kirchen-Orden, wohl aber zu den einflussreichsten. Während man den Phex-Jüngern mit Skepsis begegnet, da diese im Verdacht stehen, sich der Ordensgeheimnisse bemächtigen zu wollen, gelten die Beziehungen zu den Bannstrahlern spätestens seit dem Zug auf Beilunk als zerrüttet. Seit den jüngsten Ereignissen in Warunk werden die Rondrianer aufmerksam beäugt, da sie als Konkurrenz bei der Befriedung der Rabenmark wahrgenommen werden. Alle übrigen Kirchen sind als potenzielle Verbündete willkommen. Markgraf Gernot unterhält weiterhin gute Kontakte zu den Söldnern der Waldlöwen unter Leomar vom Berg.

Erscheinungsbild und Symbole

Die typische Tracht der Golgaritenritter ist die geschwärzte Rüstung (je nach Herkunft und Vorliebe von Gambesson bis Garether Platte) unter weißen Wappenrock und weißem Mantel, während die Knappen beides in grauer Farbe tragen. Mäntel und Wappenröcke sind mit dem Ordenswappen bestickt. Alle Mitglieder führen einen einfach geweihten Rabenschnabel (Weihe wird zeremoniell jährlich erneuert – auch wenn dies nicht notwendig ist) und einen Schild. Daneben sind Schwert und Reitersäbel am gebräuchlichsten. Einige Ritter tragen zudem am Gürtel eine Ausgabe der Lex Boronia.
Eine optische Unterscheidung der verschiedenen Ränge und Ämter existiert nicht, lediglich die Großmeisterin trägt ein mit Bannformeln besticktes Zingulum. Boronräder, Schwingen und die Seelenwaage sind die meist verwendeten Symbole, die auf Depeschen prangen oder Ordenshäuser zieren.

Struktur

Der Orden unterscheidet zwischen Rängen und Ämtern. Die Ränge unterteilen die Golgariten in *Ritter Golgaris* und in *Knappen Golgaris*. Nach einer bis zu fünfjährigen Unterweisung werden die Aspiranten der Ritterleite zugeführt. Unter dem Knappen ist der *Novize* situiert, welcher allerdings noch kein vollwertiges Ordensmitglied ist, da er sich noch in der Ausbildung befindet. Abseits dieser Hierarchie steht das Gesinde, das in jeder Ordensniederlassung die niederen Arbeiten verrichtet sowie diverse Boroni des Puniner Ritus, die im Orden die klerikalen Aufgaben wahrnehmen und außerhalb der Ordenshierarchie stehen. Die Ämter können nur die Mitglieder der Ritterschaft Golgaris innehaben.

Dem **Großmeister**, der vom Raben von Punin bestimmt wird, folgen die fünf Ordensmarschälle.

- der **Großkomtur** (Stellvertreter der Großmeisterin, Gernot von Mersingen ä.H.)
- der **Archidiakonus** (Legat des Raben von Punin, Zyliphar Branswein)
- der **Kriegsherr** (auch Hand Uthars genannt, oberster Heerführer, Corvinius von Rabenmund-Mersingen ä.H.)
- der **Justiziar**, (oberster Richter, Baranoir)
- der **Cellerar** (oberster Verwalter, Fina von Ibenburg)



Der Orden unterteilt sein Aktionsgebiet in *Speichen*, von denen es deren fünf gibt.

- die Speiche **Punin**, das geistliche Zentrum
- die Speiche **Kosch**, der Hauptsitz
- die Speiche **Süden**, das Grenzland der Häretiker
- die Speiche **Rabenmark**, das Ordensland
- die Speiche **Garetien**, das Rückrat

Jeder *Speiche* steht ein *Komtur* vor, dem die Verwaltung der Speiche obliegt. Ein *Schwingenträger* pro Speiche ist ebenfalls in den Ordensregeln festgehalten, als oberste Gerichtsbarkeit des Ordens innerhalb der jeweiligen Speiche. Die einzelnen Niederlassungen werden von *Landmeistern* oder *Äbten* geleitet, die im gleichen Rang stehen. Eine Besonderheit stellt das *Kloster Rabenhorst* dar, da es keiner *Speiche* zugeteilt ist und nur der Großmeisterin Gehorsam schuldet.

Die kleinste Einheit des Ordens ist die *Feder*, eine Einheit bestehend aus drei bis vier *Rittern Golgaris*. Da die *Ritter Golgaris* aber meist zusätzlich *Knappen* im Gefolge haben, kann die Feder schnell die aufgeführte Zahl an streitenden Golgariten überschreiten.

Die eigentlich gebräuchlichste Einheit ist die *Schwinge*, die sich aus zwei *Federn* und einem *Kopf* (*Schwingenführer, Bannerträger* sowie *Adjutant*) zusammensetzt, insgesamt also 11 *Rittern Golgaris*.

Der einzelne Golgarit dient als *Ritter Golgaris* dem Orden, er leitet gewöhnlich einen *Knappen* als Mentor und Lehrmeister an. Der Rang des *Novizen* steht nur Kindern im Alter von 8 bis 15 Jahren offen, die von einem *Komtur* sowohl zu einem *Ritter G*olgaris als auch zu einem *Diener Golgaris* ausgebildet werden. Die meisten dieser Kinder sind verwaiste tobrische Flüchtlinge.

Als assoziierter Orden gelten die *Zorkabiner*. Diese aus knapp 20 Mönchen bestehende Gemeinschaft, die Gerüchten zufolge nur nachts auszieht und dunkle Geheimnisse hütet, lebt im Koscher Kloster Trolleck und kümmert sich hauptsächlich um die geistige Unterweisung der Knappen.

Aufnahme

„Aufnahme in den Orden kann jeder Mann und jede Frau finden, der oder die dem Puniner Ritus folgt, allein den Zwölfen huldigt und von reinem Herzen ist. Bei seinem Eintritt in den Orden ist dem Aspiraten das Vergessen seiner Verfehlungen gewiss, so denn der Orden von seiner Reue und der Eignung für den Orden überzeugt ist. Das alleinige Urteil überlässt man letztendlich aber dem unfehlbaren Ratschluss Borons (…)“
—*Auszug aus der* Lex Boronia

Diese Vergebung (oder Vergessen) beinhaltet unter anderem auch den Schutz des Ordensmitgliedes vor der weltlichen Gerichtsbarkeit, nicht aber vor alveranischer Strafe durch die Zwölfgötter. Auf diese Weise soll möglichst vielen Anwärtern der Weg in den Orden offen stehen. Es ist wiederholt vorgekommen ist, dass ehrlos aus der Rondra-Kirche entlassene Streiter im Orden eine Zuflucht gesucht und gefunden haben, selbst unter den Ordensoberen. Großes Augenmerk wird alleine auf eine gebotene Borongläubigkeit gelegt. Ansehen, Besitztümer oder besondere Kampferfahrung spielen dagegen keine Rolle. Während der Anwärter seine weltlichen Güter dem Orden übereignet, wird er im Zuge seiner Knappenzeit an der Waffe ausgebildet und klerikal geschult.

Initiation

Ein angehender Golgarit muss sich in einem Kollegium vor einem Komtur und zwei weiteren Rittern des Ordens verantworten und sich vor seiner Aufnahme einer Befragung unterziehen. Diese erfolgt ohne weitere Zeugen, weder die anwesenden Ritter noch der Aspirant darf ein Wort über den Inhalt des Gespräches verlieren. Anhand der Antworten entscheidet der Komtur mit den beiden Rittern über die Aufnahme. Hartnäckig halten sich Gerüchte, dass einzelne Mitglieder bei Eintritt ihres Gedächtnisses beraubt, Kinder ihren Eltern entrissen, aber auch finstere Riten abgehalten werden, um die Angst vor dem Tod zu verlieren. Und wahrlich, einige der Rituale, wie das zeitweilige, lebendige Begraben der Anwärter, würden in der Öffentlichkeit auf Unverständnis treffen.

Die Ritterleite

Nach bis zu fünf Jahren der Ausbildung erhalten Knappen üblicherweise den Ritterschlag und somit die 1. Weihe. Neben den körperlichen Aspekten wie Waffenkunde und Reiten wird besonderer Wert auf die geistige Unterweisung gelegt. Glaubenslehre, Sprachenkunde und Grundzüge der Anatomie gehören ebenso zum Lehrplan wie Kriegskunst und Selbstdisziplin, Seelenheilkunde und Traumdeutung.

Tugenden und Ideale

Den Golgariten ist das spielerische Ehrduell der Rondrianer ebenso fremd wie die Teilnahme an Ritterturnieren. Wenn sie ihre Waffe ziehen, dann nur um zu töten, auch wenn ihnen Gnade gegenüber besiegten Gegnern nicht fremd ist. Den Kampf zelebrieren sie schweigend, um den Moment des Todes nicht zu entweihen. Auch wenn sie dem Gott der Toten dienen, so sorgen sie sich doch um die Lebenden. Ein Golgarit verteidigt heiligen Boden und Gläubige Borons mit dem Leben. Der Orden lässt sich keine militärischen Zwänge auferlegen. Ob, wann und wie sie in die Schlacht ziehen, entscheiden sie selbst. Auf einmal sind sie da, Boron befohlen und traumgeführt.

Ordensniederlassungen

Auch wenn sich die meisten Ordensniederlassungen in Mittelaventurien befinden, unterhält der Orden auch Standorte an abgelegenen Orten.

- Das **Hauptkloster Garrensand** im Koschgebirge ist das Herz des Ordens. In dem Klosterkomplex, den der Orden durch den Raben von Punin zu Geschenk und Verwaltung erhielt, werden die Konsistorien (jährliche Treffen aller Mitglieder) abgehalten, Knappen ausgebildet und Artefakte, Reliquien und Schriften des Ordens sowie der Puniner Kirche aufbewahrt.



Burg Mersingen, Sitz des Margrafen, ist der Stammsitz des altehrwürdigen Hauses Mersingen und steht in der Rabenmark (Baronie Pulverberg). Herr der düsteren und trutzigen Feste, in der bis zu 1000 Menschen Platz finden, ist Markgraf Gernot von Mersingen. Neben den markgräflichen Truppen sind es vor allem Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, welche die Mauern bemannen. Die weitläufigen Kavernen unter der Burg sollen allerlei Geheimnisse bergen.

Burg Devendoch in Sichtweite des Heiligtums Sankta Boronia dient als Angriffsbasis gegen die Schattenlande und ist Sitz des Kriegsherrn, der gleichzeitig Baron von Devensberg ist. Die Hohenburg liegt auf einem Hügel und ist mit Gräben und hohen Mauern gegen Angriffe geschützt.

Das Perricumer **Kloster Krähenwacht** wurde auf einer Felsklippe direkt oberhalb des Meeres erbaut. Hier werden die Novizen ausgebildet, die zukünftige Elite des Ordens. Bei der Einweihung des Klosters ließ sich eine Schar Krähen auf dem Gelände nieder und blieb. Der Orden unterhält auch ein Hospital für körperlich und geistig Kranke.

Im Volksmund wird das lauschige Wasserschlösschen Suunkdal in der Wildermark bereits Rabsburg genannt – in Anspielung auf den Orden, dem der Burgherr angehört. Hier residiert Ordensritter *Bishdarielon* mit seiner um einige Jahre jüngeren Angetrauten, einer Großnichte des Großkomturs, als Baron von Friedwang.

Auf dem **Jagdschloss Drak** residiert der Garether Komtur *Lüdegast von Quintan-Quandt*. Das herrschaftliche Anwesen liegt im Norden Bärenaus. Hölzerne Wachtürme und angespitzte Pfähle umgeben das Schloss und zerstören das liebreizende Bild eines Lustschlösschens mitsamt Springbrunnen und Statuetten.

Der ständig von Raben umkreiste **Rabenturm** ist Teil der tobrisch-herzoglichen Burg Drachenhaupt und wurde dem Orden von Herzog Bernfried als Stützpunkt für den Kampf gegen die Schwarzen Lande überlassen. Der Orden trägt im Angriffsfall die Verantwortung für die Verteidigung des Turms.

Kloster Rabenhorst, in der Greifenfurter Baronie Hesindelburg, dessen Bau auf Bestreben des Koscher Prinzen Edelbrecht und mit der Unterstützung der Greifenfurter Markgräfin in Angriff genommen wurde, beherbergt neben Golgariten auch noch Mitglieder der Marbiden, Noioniten und Etilianer.

Burg Phexenstein im westlichen Almada ist Teil der Steinernen Wacht am Yaquir und nominell Sitz des Puniner Komturs. Bei seinem Eintritt in den Orden überschrieb Baron Isonzo dem Orden die Besitzrechte, hält sich aber meistens im **Gebrochenen Rad** auf, wo der Orden einen eigenen Flügel im Tempel zur Verfügung gestellt bekam.

Eigentlich zur Speiche Kosch gehörig, liegt das Ordenshaus **Isenbrück** in Eisenbrück an der Grenze der nordmärker Grafschaften Elenvina und Isenhag, hoch im Eisenwald. Im hiesigen Gestüt werden, wie sonst nur in Phexhilf, die seltenen Schwarzen Rabensteiner gezüchtet, die sich durch unerschütterliche Gemütsruhe auszeichnen.

Auf dem **Heldenfriedhof** östlich von Silkwiesen halten fünf Golgariten Wacht über all jene, die in den vergangenen zwanzig Jahren im Kampf gegen Orks, Thronräuber Answin oder die Schwarzen Lande den Tod fanden. Grabräuber werden ohne viel Federlesens Boron überantwortet.

Im Gemeinschaftshaus des **Zwölfgöttlichen Konzils wider die Finsternis zu Perainefurten** hat eine Golgariten-Schwinge Quartier bezogen und dient dem Legaten der Puniner-Kirche als Bedeckung, durchstreift aber auch die Umgebung auf der Suche nach Frevlern.

Die Niederlassung in **Hôt-Alem** wurde auf Bestreben des Garether Kaiserhauses gegründet, um die Macht der Krone in der Region zu mehren. Die kleine Ordensburg ist nicht nur wegen ihrer Nähe zu Al'Anfa von Bedeutung. Durch den Handel mit seltenen Gewürzen wird gutes Gold in die Kassen des Ordens gespült.

Die Kaserne in der Stadt **Drôl** ist ein flacher und trister Steinbau. Die hier stationierten Ordensritter wachen über einen großen Urnenfriedhof, auf dem die Patrizier ihre Angehörigen in monumentalen Grabkammern bestatten. Vertrauenswürdige Recken können vom Orden beauftragt werden, die weitläufigen Kavernen unter dem Tempel zu erforschen.

Das **Brabaker** Ordenshaus ist wie der benachbarte Tempel aus schwarz geteertem Holz gefertigt. Die Beziehungen zur Hochgeweihten sind gespannt, toleriert sie doch die alteingesessenen alanfanischen Praktiken der Gläubigen. Einen gemeinsamen Feind finden sie aber in der Dunklen Halle der Geister.

Der Hauptaufgabe der Golgariten in **Omald** ist die Unterstützung des Kalifats bei der Bekämpfung nekromantischer Umtriebe. In das bescheiden ausgestattete Stadthaus werden gerne aufsässige Ritter abgeschoben, die unter Aufsicht des rüden Landmeisters zur Räson gebracht werden sollen.

Was denkt/denken ... über die Golgariten

Die Praios-Kirche: „*Ihr heiliger Zorn gefällt dem Götterfürsten, denn neben des Herren Antlitz sind fürchten die Untoten vor allem die Streiter des Raben.*"

Die Rondra-Kirche: „*Aufrechte Streiter, die verbissen bis zum letzten Mann kämpfen, wenn es geboten ist. Die Befriedung der Warunkei sollten sie aber uns überlassen.*"

Die Nekromanten: „*Fiese kleine Maden, die unsere Forschungen behindern und uns verfolgen, wo immer sie auftauchen.*"

Volkes Stimme: „*Düster, schweigsam und völlig spaßfrei, kann ich Euch sagen. Wenigstens stehen sie auf der richtigen Seite.*"

Was denken die Golgariten über ...

Die Praios-Kirche: „*Eine große Stütze der freien Lande.*"

Die Bannstrahler: „*Fanatiker, die mit der Fackel schneller sind als mit dem Geiste.* "

Die Rondra-Kirche: „*Was nützt Ruhm und Ehre, wenn wir dereinst vor Boron treten?*"

Lucardus von Kémet: „*Der Gefallene.*"

Die Nekromanten: „*Elendes Pack!*"

Artefaktsammlung

Im folgenden eine Auswahl der Ordensartefakte. Es werden allerdings noch weitere Gegenstände vermutet, die im Kloster Garrensand auf ihren Einsatz warten.

- **Târnur'Shin** ist das höchste Ordensinsignium und wurde in den Dunklen Zeiten im Diamantenen Sultanat von dem Meisterschmied Sahil Al'Râad erschaffen, der auch sein erster Träger wurde. Der Rabenschnabel aus purem Endurium verfügt über allerlei wundersame Gaben, ist karmatisch aufgeladen und leitet die Hand des Trägers. (**AB 141**)
- Im Kloster Garrensand hütet der Orden den Kopf des **Stabs des Vergessens**, der noch immer göttliche Kräfte innehat und bei Bedarf eingesetzt wird.
- **Pallanais Licht** wurde in grauer Vorzeit von Zwergen gefertigt. Die mit feinen Ziselierungen von Drachen und Untoten versehene Lampe ist mit zahlreichen Blutachaten verziert. Die Silberbeschläge wurden mit Zeichen Borons und Uthars geschmückt. Ihre Kraft entfaltet sich durch das Entzünden der sich im Inneren befindlichen Kerze. Das heilige Licht vermag Untote und Wiedergänger zu vernichten sowie die Zuversicht der Gläubigen zu stärken.
- Die Ursprünge der **Karneollöwin** verlieren sich im Schleier der Geschichte. Angeblich führte sie ein mächtiger König in den Dunklen Zeiten. Weniger wohlmeinende Stimme sprechen jedoch davon, dass die Klinge von Zyklopen für den blasphemischen Nemekath geschmiedet wurde, bevor er auf die Zyklopeninseln verbannt wurde. Vor einigen Jahren gelangte sie in den Besitz von Landmeister Mordaycon, der die berühmte Klinge in der Grabliege eines längst vergessenen Herrschers fand. Fünf Blutachate verzieren den Anderthalbhänder und ermöglichen dem Träger unter Anderem, erlittene Pein zu vergessen, Wahrträume und Visionen zu erfahren und helfen, Geister und Dämonen zu bannen.
- Die **Schwarze Sturmsense** des Kriegsherrn wurde im fernen Regengebirge gefertigt. Die nachtschwarze Klinge ruht auf einem beinernen Totenkopf, der erschreckend an einen Schrumpfkopf erinnert. Daran gebunden ist der Geist eines frühen Trägers, der Corvinius beratend zur Seite steht, ihm aber auch einen Teil seiner Aufmerksamkeit entzieht. Bislang hat er sich noch keine Gedanken über die Gründe der zischelnden Aussprache des Geistes gemacht.
- **H'Zarun** ist das heilige Richtschwert des Ordens. Das aus dem dunklen Holz des Mohagonibaums gefertigte Schwert ist mit allerlei borongefälligen Symbolen geschmückt, die sich über Griff und Parierstange ziehen. Die Waffe stammt aus dem Besitz eines der letzten Hochschamanen der Wudu und vermag Seelen vom Leib zu trennen und in sich aufzunehmen. Alle fünf Jahre muss das Schwert im Puniner Boron-Tempel gelehrt werden, worauf hin die Seelen in Borons Reich gelangen. Die neuerliche Leerung soll kurz bevorstehen.



Die Golgariten und ihre Mitglieder

- Die kahlköpfige und zierliche **Borondria** ist Ordens-Großmeisterin und Schweigende der Boron-Kirche. Die ehemalige Hochgeweihte von Brig-Lo gilt als weltoffen, führt den Orden jedoch mit strenger Hand und leisen Worten. In ihren Augen spiegelt sich nämlich nicht nur der sanfte Blick Marbos, sondern auch der Wille Uthars. Dieser Tage befindet sie sich auf einer Queste, um die Ursprünge der Boron-Kirche zu erforschen und Hinweise auf den Grund für den Verrat von Lucardus von Kémet zu finden, der einst den gleichen Weg beschritt. Dabei ist sie sich der Gefahr durchaus bewusst, denselben Versuchungen wie ihr Vorgänger zu erliegen. Noch hat sie ihren Herzenswunsch, ihren alten Freund aus den Fängen der Niederhöllen zu befreien und ihm einen borongefälligen Tod zu schenken, nicht aufgegeben (**Schild 165**).
- **Gernot von Mersingen ä.H.** ist des Ordens Großkomtur und Markgraf der Rabenmark. Der pragmatische Ritter mit dem breiten Kreuz eines veritablen Kleiderschranks führt in Abwesenheit der Großmeisterin die Ordensgeschäfte und zieht gerne Abenteurer hinzu, um Aufgaben zu bewältigen, an denen seine Ritter scheitern würden. Der für seine Loyalität und Reichstreue bekannte Gernot überlässt die weltlichen Aspekte seiner Herrschaft teilweise seinem jüngeren Bruder Welfert, der ihm auch als Heermeister dient (**Schild 165**).
- **Isonzo von Phexhilf-Rabenstein**, Baron zu Phexhilf und Komtur der Speiche Punin leitet die Leibgarde des Raben von Punin. Seine hagere Statur und das eisige Gemüt steigern noch den finsteren Nimbus, von dem er umgeben ist. Als Soberan des Hauses Phexhilf pflegt er gute Kontakte zu den Herr-



schenden Almadas und kann sich zahlreicher Zuwendungen aus diesen Kreisen sicher sein. Mit Argwohn beobachtet er das Erstarken des alanfanischen Ritus in Punin und hat bereits einige Gehilfen der Hand Borons zur Strecke gebracht.

Der früh gealterte **Rabanus Falk von Krähenlamm** ist der Abt des Klosters Rabenhorst und gleichzeitig Hochgeweihter der Mark Greifenfurt. Nur ungern befolgt er Weisungen aus Garrensand, so sie ihm missfallen, und zieht sich bisweilen auf seine Stellung als Hochgeweihter zurück. Wenn er nicht gerade im Kampfe weilt, mutet sein Gang schleppend und träge an, als würde ihn jede Bewegung große Anstrengung kosten. „*Es ist, als würde etwas an ihm nagen*“, hört man die Knappen im Kloster häufig flüstern.

Mordaycon Motmaginte ist der Landmeister von Sancta Boronia und schützt mit seinen Rittern das Heiligtum vor Übergriffen aus den Schwarzen Landen. Aus der Ordenspolitik hält er sich tunlichst heraus, denn Ränkespiele lagen ihm nie. Der wettergegerbte Träger der Karneollöwin ist einer der letzten Ritter aus der Gründerzeit und blickt auf ein ereignisreiches Leben zurück. Nach Jahren an der tobrischen Front hat er am Heiligtum seine neue Bestimmung gefunden.

Selbst in den dunklen Reihen der Golgariten ist die nostrische Baronin **Lysandra von Lyckmoor** eine düstere Erscheinung. Da sie die Gabe der Prophezeiung besitzt, sucht Großkomtur Gernot sie vor Schlachten regelmäßig auf, um den Rat der jungen Waise zu hören. In den Traumbüchern der Boroni sucht sie fieberhaft nach Hinweisen auf die „*Tränenlose*“, als deren Inkarnation sie anfangs gehandelt wurde. Seitdem wird die heute tief enttäuschte Novizin auf ihre Weihe vorbereitet, die sie nach Willen des Großkomturs in Kürze erhalten soll. Ob ihr Hochmut sie von den Lehren Borons entfernt, oder sie ihren Platz im Orden findet, wird erst die Zukunft zeigen.

Die Golgariten im Spiel

Die Golgariten als Gegner der Helden

Die Golgariten überwachen in ihrem Einflussbereich die Einhaltung der boronischen Gesetze. Leichenschänder oder Nekromanten unter den Helden können schnell in den Fokus des Ordens geraten und werden, wo immer möglich, zur Rechenschaft gezogen. Auch bei der Suche nach boronischen Artefakten können Helden mit dem Orden aneinander geraten. Daneben gibt es wenige Gelegenheiten den Orden ernsthaft gegen sich aufzubringen. Ausnahme ist die Rabenmark, wo die Ritter auch die weltlichen Gesetze durchsetzen. Helden, die dem alanfanischen Ritus anhängen, wird mit Misstrauen begegnet. Bei näherem Kontakt werden die Golgariten aber versuchen, sie von ihrem vermeintlichen Irrglauben zu bekehren.

Die Golgariten als Verbündete der Helden

Der Orden greift aufgrund seiner geringen Zahl bei bestimmten Problemen gerne auf Heldenhilfe zurück und betraut vertrauenswürdige und boronfürchtige Recken mit den verschiedensten Aufgaben. Dies kann von der Unterstützung bei einem Heerzug bis zum Nachgehen einzelner Spuren bei der Suche nach der Tränenlosen reichen.

Darüber hinaus kann der Orden als rettende Kavallerie, vornehmlich in der Rabemark, fungieren und die Helden aus schier auswegloser Situation befreien. Der Orden ist immer wieder Zielscheibe für Angriffe aus den Schwarzen Landen und Al'Anfa. Auch sind die Golgariten nicht gänzlich frei von Intrigen und weltlichen Gelüsten, sodass unter gewissen Umständen Hilfe von Außen toleriert wird. Selbst wenn es einiger Vorarbeit bedarf, Zugang zu erlangen, können die Klöster und Niederlassungen des Ordens Quell tiefgehenden Wissens über den Schweigsamen, aber auch ein abgeschiedener Ort der Erholung sein.

Die Queste der Großmeisterin

Dieser Tage befindet sich Borondria auf einer Queste, um die Ursprünge der Boron-Kirche und Spuren vergangener Todeskulte zu erforschen, Sie hofft insgeheim, zudem Hinweise auf einen neuen Talisman für die Kirche zu finden.

Im Jahre **1032 BF** versuchte die Großmeisterin das Labyrinth des Bal Honak unterhalb des alanfanischen Silberbergs aufzusuchen, was ihr aber vom Großmeister der Basaltfaust verwehrt wurde. Sie wandte sich darauf hin gen Mirham, von wo sie ins Regengebirge aufbrach, um die Ruinen der Zitadelle der Geister in Augenschein zu nehmen. In der Hoffnung, dass Borondria dort ihr Grab findet, versperrten Mitglieder der Basaltfaust den Ausgang. Erst mit Hilfe tapferer Recken gelang ihr Monate später die Flucht.

Ende **1034 BF** reiste sie zu den uralten Felsengräbern Rashduls, wo sie auf Spuren echsischer Visar Verehrung stieß. Die Gemeinsamkeiten der Kulte wurden augenfällig.

Im Jahre **1035 BF** entsendete Borondria den Ritter Gregorius von Weidenhain, um die anstehende Uthuria-Expedition zu begleiten. Er stieß auf Spuren eines bislang unbekannten Boron-Talismans. Der Versuch, das Artefakt in Besitz zu nehmen, scheiterte, es gelang ihm aber, Borondria mittels Göttlicher Verständigung von seiner Existenz zu berichten.

Sie gelangte Ende **1035 BF** nach Fasar, wo sie den dortigen Marbo-Tempel aufsuchte. Der Fund von Beweisen um die Eigenständigkeit der Göttin Maha Bor, die in der tulamidischen Glaubenslehre verankert ist, erschütterte sie tief. Sie fühlte, dass sie der Ursache für den Verrat von Lucardus nahe war.

1036 BF suchte sie in den Tiefen der Khôm-Wüste das *Orakel der Nacht* auf. Die Visionen, die sie dort erfuhr, bestätigten ihre Befürchtungen über die Wandelbarkeit Borons in den vergangenen Zeitaltern sowie die Existenz anderer Todesgötter und deren Wirken in der 4. Sphäre. Sie zog sich verstört nach Garrensand zurück, wo sie seither in Meditationen Borons Willen zu ergründen versucht.



Ein Held als Mitglied der Golgariten

Als Mitglieder eines Kirchen-Ordens sind Golgariten in eine feste Hierarchie eingebunden. Trotz dieser Tatsache ist es möglich, einen Ordensritter in eine Heldengruppe einzubinden. Er kann als reisender Ritter durch die Lande ziehen, mit einem Sonderauftrag betraut sein, einer Queste folgen, oder Borons Willen in der Ferne suchen. Zwar gehört es zu den Tugenden eines Golgariten, nur das Nötigste zu sprechen, aber nicht alle Mitglieder werden dieser hehren Anforderung stets gerecht. Dabei versteht sich ein Golgarit nicht ausschließlich als von Boron gesegneter Kämpfer, sondern ebenso als Diener seiner Gottheit, der moralischen Beistand bietet und seelsorgerische Aufgaben wahrnimmt.

Golgariten (geweiht)

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7

Rabenschnabel:

INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

Rabenschnabel und Schild:

INI 9+W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 36 **AuP** 40 **KaP** 33 **WS** 7 **RS** 5 **MR** 5 **GS** 4

Vor- und Nachteile: Geweiht, Zäher Hund, keine Totenangst; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Schweigsamem Kampf, Verbot von Gifteinsatz), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Karmalqueste, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (je nach Rüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag, Liturgiekenntnis (Boron) 9

Talente: Reiten 12, Athletik 7, Selbstbeherrschung 14, Kriegskunst 10, Götter/Kulte 11, Geschichtswissen 9, Menschenkenntnis 11, Heilkunde Wunden 7

Liturgien: 12 Segnungen, Bannfluch des Hl. Khalid, Hauch Borons, Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick, Ruf zur Ruhe, Weihe der letzten Ruhestatt, Siegel Borons

Erfahrene Golgariten: AT/PA +3/+2, LeP +4, KaP +3, AuP +2, MU +2, IN +1, KO +1, KK +1, Liturgie: Tiergestalt

Kampfverhalten: Golgariten zelebrieren den Kampf schweigend und kämpfen bis zum Tod, sofern es die Situation gebietet, kennen aber auch den strategischen Rückzug, um an anderer Stelle weiter zu kämpfen. Dabei sind ihnen Hinterhalte und Sabotageakte nicht fremd. Wenn es machbar ist kämpfen sie in *Formation* oder *Reiterkampf*, ansonsten setzen sie auf ihre Fähigkeiten des *Schildkampfes*.

Geheimnisse der Golgariten

Der zwölfte Ritter

Es kursieren im Volk allerlei Gerüchte über den mysteriösen zwölften Reiter, den kaum ein Lebender je gesehen hat und der alle Schwingen begleiten soll. Die Spekulation reichen von Boron oder Golgari über einen Alveraniar bis zu Gespenstern. Tatsächlich aber gewährt Boron verstorbenen Golgariten, ihren lebenden Brüdern und Schwestern als Geister auch weiterhin im Kampf beizustehen.
Bei der Schlacht um Beilunk war es ihnen alleine zu verdanken, dass die Ordenstruppen nicht von den Heerscharen des Untoten Heerbanns überrannt wurden.

Der ewige Orden

Ein Golgarit scheidet niemals aus der Gemeinschaft, denn sofern er die zweite Weihe (den Tod) erfährt, so hat Boron ihn für würdig befunden in den Inneren Kreis des Ordens aufgenommen zu werden und am Ende aller Tage in den Reihen der alveranischen Heerscharen gegen die Feinde der göttlichen Ordnung zu kämpfen. Somit sind die Golgariten Mitglieder des einzig ewigen Ordens.

Der große Traum

„Der Glaube ist unteilbar."
—Lucardus von Kémet bei der offiziellen Annerkennung des Ordens

In der Lex Boronia, den Ordensstatuten, finden sich diverse Bezüge auf den großen Traum, das eigentliche, geheime Ziel des Ordens. Zwar sind die meisten Passagen auf viele verschiedene Seiten verteilt und in kryptische Worte verpackt, doch kommt immer wieder ein zentrales Thema vor: Al'Anfa. Diese Passagen gehen auf den letzten Hohepriester des Boron-Kultes vor dem Schisma zurück, der auf eine Aussöhnung zwischen Puniner und alanfanischen Ritus in der Zukunft hoffte.
Durch Visionen des Herrn der Knochen angeleitet, ersann er eine komplizierte Prophezeiung, die er zweiteilte und sie jeweils einem Boroni der beiden Riten anvertraute. Die „Prophezeiungslinie" der Puniner hütet bis heute der Golgariten-Orden (ohne um den Ursprung zu wissen), den anderen Teil übergab Bal Honak der Basaltfaust übermittelt, da er seinem Sohn misstraute.

Die Tränenlose

Bereits vor über fünfhundert Jahren wurde der Boron-Kirche eine Prophezeiung zugetragen, wonach ein Menschenkind geboren würde, das dereinst einen Boron-Orden anführen und Borons Widersacherin die entscheidende Niederlage auf Dere beibringen soll. Diese als *Tränenlose* bekannte Heilsgestalt wurde just in dem Moment geboren, als der Schwarze Drache Rhazzazor vernichtet und in die Niederhöllen gerissen wurde. Noch ist jedoch weder bekannt, wer oder was die Tränenlose genau ist, noch ob oder wie sich ihr Schicksal erfüllen wird.

Kleinere Geheimnisse der Golgariten (✦)

Rabanus wurde bei einem seiner Streifzüge durch die Greifenfurter Wildnis von einem Ghul überrascht und gebissen. Allein Borons Kräfte vermochten seine Beschwerden zu lindern, doch niemand weiß, für wie lange. Schon heute bedarf er starker Heiltränke, um die schlimmsten Beschwerden zu lindern und es mag der Tag kommen, an dem nur noch ein alanfanischer Apothecarius helfen kann.



Hadjinim-Orden

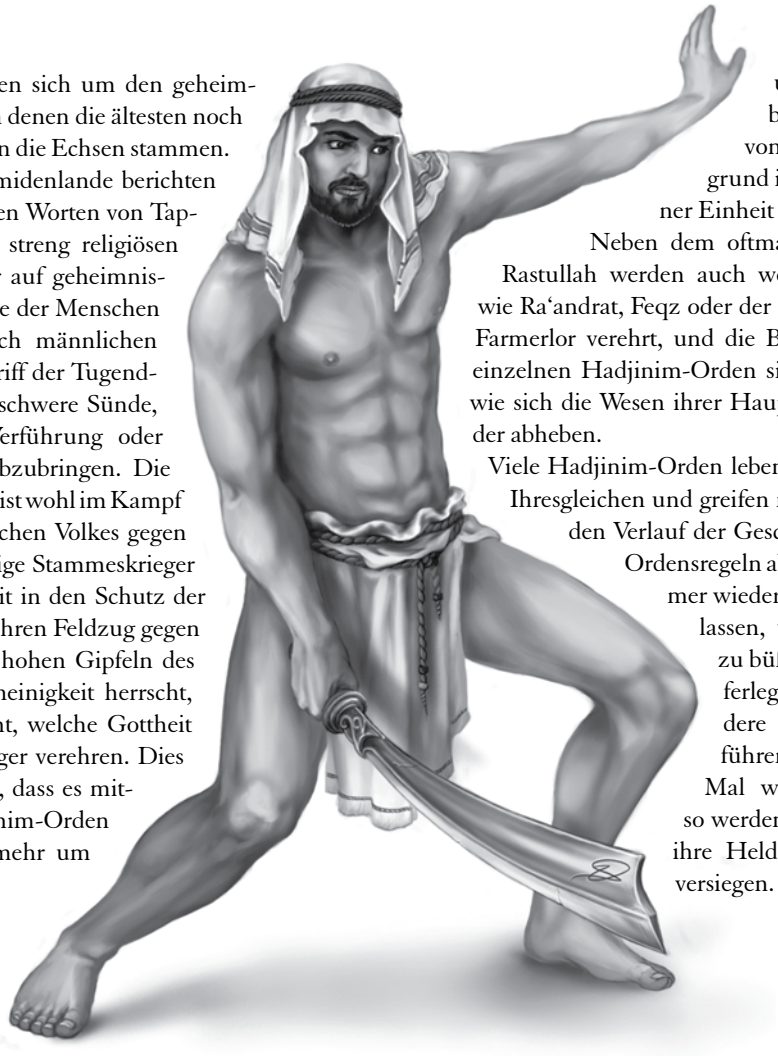
»Am dritten Tag aber stieß der verschleierte Reiter seine Dschadra vor uns in den Boden und ritt von dannen. Hätten wir diese Geste doch als das begriffen, was sie war: eine letzte Warnung. Dennoch bestand [geschwärzt] darauf, weiter nach den Überresten der vergessenen Stadt Duar al'Agûn zu suchen ... Zweimal sechs unserer besten Männer fielen unter den wirbelnden Klingen der Fremden, die wie ein Sandsturm unter die unseren gefahren waren. In ihren Augen glühte der Zorn der Gerechten, und keiner von ihnen sprach auch nur ein Wort. Schweigend kämpften sie, schweigend fielen sie. [geschwärzt] besteht noch immer darauf weiterzuziehen. Ich hab ein verdammt mieses Gefühl bei der Sache … «

—aus den Aufzeichnungen des Entdeckers Prajost Marschenpadder aus Invalspeugen, 1019 BF

„Bei Angroschs Bart, ich verstehe Jerech einfach nicht! Ständig fastet er, trinkt keinen Tropfen, aber jetzt hat die Sonne ihm wohl endgültig das Hirn verbrannt. Kaum dass der Drache erschlagen ist, biete ich ihm generös die gerettete Jungfrau an. War mir eh viel zu mager und zu groß, das arme Ding. Dann schaut er mich an, als hätte ich gerade seine Mutter beleidigt und sagt, dass er niemals eine Frau berühren würde. Ich meine, diese Hatschinim hin oder her – was ist denn das bitte für ein Leben?"

—der reisende Ambosszwerg Borax Sohn des Lagorasch in einer Schenke, neuzeitlich

Unzählige Legenden ranken sich um den geheimnisvollen Kriegerorden, von denen die ältesten noch aus Zeiten Bastrabuns gegen die Echsen stammen. Auf den Basaren der Tulamidenlande berichten die Haimamudin mit großen Worten von Tapferkeit und Opfermut des streng religiösen Ordens, der immer wieder auf geheimnisvolle Weise in die Geschicke der Menschen eingreift. Die ausschließlich männlichen Mitglieder gelten als Inbegriff der Tugendhaftigkeit und es zählt als schwere Sünde, einen Hadjinim durch Verführung oder Lüge vom rechten Weg abzubringen. Die Herkunft der Ur-Hadjinim ist wohl im Kampf des noch jungen tulamidischen Volkes gegen die Echsen zu suchen. Einige Stammeskrieger zogen sich in grauer Vorzeit in den Schutz der Berge zurück und führten ihren Feldzug gegen die Geschuppten von den hohen Gipfeln des Raschtulswalles. Große Uneinigkeit herrscht, wenn es um die Frage geht, welche Gottheit die legendären Ordenskrieger verehren. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass es mitnichten nur einen Hadjinim-Orden gibt. Es handelt sich vielmehr um unterschiedliche Glaubensbünde, welche erst von den Legenden aufgrund ihrer Ähnlichkeit zu einer Einheit verschmolzen wurden.



Neben dem oftmals genannten Eingott Rastullah werden auch weitaus ältere Entitäten wie Ra'andrat, Feqz oder der löwenhäuptige Drache Farmerlor verehrt, und die Bräuche und Riten der einzelnen Hadjinim-Orden sind so unterschiedlich, wie sich die Wesen ihrer Hauptgottheiten voneinander abheben.

Viele Hadjinim-Orden leben zurückgezogen unter Ihresgleichen und greifen nur noch sehr selten in den Verlauf der Geschichte ein. Die harten Ordensregeln aber lassen Einzelne immer wieder die Gemeinschaft verlassen, um ihre Verfehlungen zu büßen. Diese oft selbstauferlegten Questen und andere gefährliche Missionen führen die Krieger manches Mal weit in die Fremde, und so werden die Geschichten über ihre Heldentaten wohl niemals versiegen.



Die Hadjinim

Gebräuchliche Namen: Hadjinim, die Ursprünglichen
Symbol: zwei gekreuzte Säbel unter dem stilisierten Zelt Rastullahs
Wahlspruch: „*Rastullahu-Ahkbahr!*“ (Rastullah ist groß!)
Herkunft: der älteste Hadjinim-Orden, verehrten ursprünglich den Giganten Rahul und seinen Sohn A'Dawatu, konvertierten nach dem Erscheinen Rastullahs zum Glauben an den Eingott
Persönlichkeiten: Said sal Rashim (heiliger Mann im Wal el-Khômchra**), Ressan sa Ali** (umsichtiger Anführer), **Marwan sal Mahmoud** (geheimer Erbe)
Personen der Historie: **Al'rik ibn Rahul** (mythisch überhöhter Ordensgründer), **Surkan**, **Wahid** und **Dschelef** (Brüder, die in Keft die Offenbarung Rastullahs erlebten)

Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Zitat: „*Nur in der Askese kann man frei von Sünde sein!*“
Niederlassungen: Oase im Wal el-Khômchra, Klöster in den Unauer Bergen und dem südlichen Khoram-Gebirge
Besonderheiten: *Gebote und Ideale:* Askese, Beharrlichkeit, Abstinenz, Ehrenhaftigkeit, Ehrlichkeit, Härte gegenüber sich selbst und dem Feind, Keuschheit, Glaube an den Eingott Rastullah und Einhaltung der 99 Gesetze samt Speisegeboten, Milde gegenüber dem Unterlegenen, Treue und Gehorsam, Verteidigung des Glaubens, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte
Größe: 99 Krieger

Die Ursprünge der Hadjinim

Die Ursprünge des ältesten Hadjinim-Orden verliert sich, wie der vieler anderer tulamidischer Kriegerorden, in der Zeit, als die Menschen noch gegen die Echsen kämpften. Einige der tapfersten Stammeskrieger verließen ihre Familien und zogen sich auf Geheiß ihres Stammesführers Al'rik ibn Rahul in die Berge zurück, um als fromme Pilger (tulamidisch *Hadjinim*) Schutz auf dem Leib des schlafenden Giganten Raschtul zu suchen. Frauen fehlte es in den Augen der patriarchalisch geprägten Tulamiden ohnehin an Stärke und Standhaftigkeit. So wurden fast ausschließlich Männern in den Orden aufgenommen, und nur selten zog eine Achmad'sunni an der Seite der Krieger in die Schlacht.
Nach Jahren des Krieges, in denen die Hadjinim ihren Nachwuchs hauptsächlich aus jungen Kämpfern unterschiedlicher Stämme rekrutierten, gelang es dem zaubermächtigen Herrscher Bastrabun, die Echsen aus den Tulamidenlanden zu vertreiben. Der Gegner war besiegt, und obwohl der Kampf gegen die Geschuppten in den Hintergrund trat, blieb der Orden wehrhaft, um gegen zukünftige Bedrohungen gewappnet zu sein. Misstrauisch beobachteten die Mitglieder die Hinwendung der neuen Herrscher zu echsischer Magie und auch die Verehrung der Drachen, wie sie die Al'Drakorhim pflegten.
Um **400 v.BF** wurde das Kloster im Raschtulswall durch den Riesen *Adawadt* zerstört. Da ihn die Riesin Männertot seit Jahren bedrängte, deuteten konservative Ordensmitglieder dies als Zeichen. So wurden auch die wenigen verbliebenen Frauen aus dem Orden ausgeschlossen, und von da an ausschließlich junge Männer aufgenommen. Nach dem Fall der Stadt *Yerkesh* in den Namenlosen Tagen **199 v.BF** durch dämonische Kräfte der Bel'Khelel verdammten die Ältesten das lasterhaften Treiben der Stadtbewohner und führten schließlich das Keuschheitsgelübde ein.
In den folgenden Jahrhunderten galten die Hadjinim als Inbegriff des tapferen und tugendhaften Kriegers. Sie kämpften in vielen Schlachten, und auch wenn der Blutzoll oft hoch war, so sahen es doch viele Männer als eine Ehre, wollte einer der Krieger ihren Sohn zu einem der ihren machen. Zu Hochzeiten sollen angeblich mehr als 1000 Krieger dem Bund die Treue gelobt haben. Dies alles änderte sich radikal mit dem Krieg der Magier. Aus der Schlacht in der Gorischen Wüste kehrte **590 BF** nicht einer ihrer Streiter zurück, und die Hadjinim brauchten lange Jahre, um sich neu zu formieren und die herben Verluste zu verkraften. In der Folgezeit zerstritten sich die verschiedenen Frak tionen des Ordens auf der Suche nach einer neuen Ausrichtung, und erst das Erscheinen Rastullahs brachte die entscheidende Wende. Drei Brüder – Surkhan, Wahid und Dschelef – wurden Augenzeugen der Offenbarung in der Oase Keft und berichteten ihren Brüdern mit glühenden Worten von der Herrlichkeit und den Gesetzen des Einen Gottes.
Um **800 BF** kam es schließlich zur Abspaltung der Tarisharim, da diese nicht gewillt waren, den Glauben an die alten Naturgottheiten aufzugeben. Der folgende Bruderkrieg währte neun Jahre, bis sich die Tarisharim in ihr Bergkloster zurückzogen.
Die Hadjinim aber gingen vollends in ihrem neuen Glauben auf. Die 99 Gesetze des Gottes gaben ihnen neue Stärke und einen neuen Feind – die Ungläubigen. Zuerst kämpften sie an der Seite des neugeborenen Kalifats. Als jedoch offenbar wurde, dass hinter der Ausbreitung der erstarkten Beni Novad hauptsächlich politisches Kalkül und Machtgelüste standen, wandten sie sich enttäuscht von weltlichen Dingen ab. Nur noch bei großen Bedrohung für die Rechtgläubigen, wie im Khômkrieg gegen die Al'Anfaner, ist ihr Eingreifen überliefert.



Die Hadjinim heute

Die Hadjinim leben unter Ihresgleichen in der geheimen Oase im Wal el-Khômchra, der Höhlenfestung in den Unauer Bergen oder den südlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges. Täglich ziehen sie sich zu Gebet und Schattenkampf zurück, um Geist und Körper rein zu halten von allem Begehren. Die Mitglieder des Ordens gelten immer noch als Ursprung der Legende um die Hadjinim-Orden und scheren sich doch wenig um den Nimbus der Unbesiegbarkeit, der sie umgibt. An oberster Stelle steht für sie der Glaube und die Loyalität zu ihren Brüdern, erst dann kommen die Menschen, für die sie ihr Leben immer wieder in die Waagschale werfen. Heute reitet nur selten einer der stolzen Mystiker aus, um die Schwachen zu schützen und den Willen des einen Gottes in die Welt hinauszutragen, deren Bewohner er für unrein und verblendet hält. Allein die Pilgerreise nach Keft tritt jeder Hadjinim mindestens einmal im Leben an.

Es gilt als schwere Sünde unter den Tulamiden, einen Hadjinim zu verderben, doch der strenge Ehrenkodex, dem die Krieger noch heute anhängen, sowie die 99 Gesetze machen es schier unmöglich, nicht beständig dagegen zu verstoßen. Ihr Weg ist daher, stärker noch als beim strenggläubigsten Beni Novad, stets einer der Sühne.

Der Glaube der Hadjinim

Der Legende nach brachen in grauer Vorzeit, als die Geschuppten noch die Ebenen bevölkerten, 13 der tapfersten Stammeskrieger in die hohen Gipfel des Raschtulswalls auf, um den Schöpfergott A'Dawatu zu suchen, welcher die Menschen einst aus dem Lehm des Gadang und seinem eigenen Blute geformt und ihnen Leben eingehaucht hatte. Sie fanden den Riesen Adawadt und ließen sich in den Bergen nieder, um in der urtümlichen Landschaft den Willen der Naturkräfte und des verehrten Riesen zu erfahren. Geschichten zufolge jedoch folgten sie noch immer der Verpflichtung ihrem Volk gegenüber, und so stiegen in Momenten größter Not verschleierte Krieger aus den Bergen hinab, um den hoffenden Menschen gegen die echsische Bedrohung beizustehen.

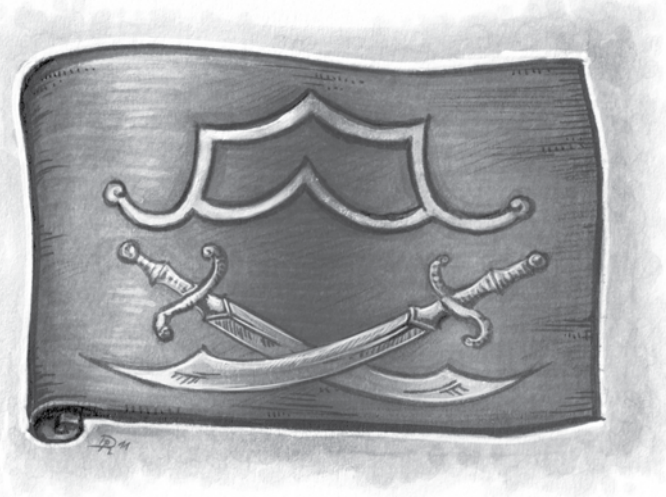
Das alles änderte sich mit dem Erscheinen Rastullahs, dessen Lehren drei ihrer Krieger aus der Khôm mitbrachten. Die Saat des Glaubens fiel bei den sinnsuchenden Hadjinim auf fruchtbaren Boden und formt den Orden bis heute. In der Einsamkeit ihrer Oasen und Höhlenkomplexe versuchen sie, die Nähe ihres Gottes zu erfahren. Tägliche Waffenübungen und Gebete, langes Fasten und körperliche Ertüchtigung prägen ihren Alltag, und nur noch selten begeben sie sich hinaus in die Welt. Andersgläubigen begegnen sie mit Unverständnis, manche sogar mit offener Feindseligkeit, denn ihre Gotteserfahrung ist durch die tägliche Meditation und die zahlreichen Entbehrungen so unmittelbar, dass sie nur wenig Verständnis für jene aufbringen können, die die Größe des All-Einen nicht anerkennen wollen.

Feinde und Verbündete

Hadjinim sehen es als ihre heilige Pflicht, allen Feinden des wahren Glaubens entgegenzutreten. Da diese Praxis den Orden schon mehrfach beinahe ausgelöscht hat, wird dieses Gebot jedoch inzwischen mit Bedacht verfolgt, und nur bei heftigen Provokation von Seiten eines Ungläubigen berufen sich die Hadjinim auf ihren heiligen Zorn. Seit die Tarisharim sich weigerten, zum Rastullahglauben überzutreten, ist das Verhältnis zwischen den beiden Orden angespannt. Die Tarisharim sehen in den Konvertiten Verräter des alten Glaubens, die Hadjinim halten die Separatisten für starrköpfige Ungläubige. Der Bruderzwist hat tiefe Wunden hinterlassen, und noch heute endet manche wegen Nichtigkeiten begonnene Fehde zwischen den beiden Orden blutig.

Zu den Beni Dervez ist das Verhältnis seit Jahren zwiegespalten, da viele Hadjinim die Berufung des Ordens auf Rastullah als Anmaßung verstehen. Da die Derwische aber oftmals ein ähnlich entbehrungsreiches Leben führen und ebenso innbrünstig glauben wie die Hadjinim, fällt es beiden Orden recht leicht, den jeweils anderen zu tolerieren.

Bei vielen rastullahgläubigen Stämmen der Khomwüste sind die Hadjinim gut gelitten, und nur wenige Rechtgläubige würden den verehrten Kriegern ihre Unterstützung versagen.



Erscheinungsbild und Symbole

Der schmucklose Kaftan eines Wüstennomaden über einfachen Leinenhosen, leichte Stiefel aus gegerbtem Ziegenleder – das Auftreten der Hadjinim erinnert sehr an das eines strenggläubigen Novadis. Gegen Wind und Sonne schützen sie Haupt und Gesicht mit einer *Keffiya*, und sie verhüllen ihr Antlitz vor den Blicken Ungläubiger. Nur in der Abgeschiedenheit der Zufluchten und im Kreise ihrer Brüder legen sie den Schleier ab.

In den Schlachten der Vergangenheit trugen sie prunkvolle Spiegelpanzer, die oft von Generation zu Generation weitervererbt wurden. Seit dem Erscheinen Rastullahs lehnen



sie eine solche Zurschaustellung persönlichen Reichtums ab und hüllen ihre Körper meist nur in leichte Rüstungen aus stabilen Tuchen und Leder. Einige treten dem Feind mit großem Gottvertrauen gar gänzlich ungerüstet entgegen.
Als Waffen führen sie Säbel oder Khunchomer und Dschadra, und auch den Krummdolch der Novadis, den jeder Krieger bei seiner Mannwerdung erhält, verstehen sie mit tödlicher Präzision zu führen.

Hierarchie und Aufnahme

Alle Mitglieder des stark religiösen Ordens entstammen seit Jahrhunderten denselben Sippenverbänden. Ist ein Hadjinim erfahren genug, einen Schüler auszubilden, sucht er einen seiner leiblichen Brüder auf und fordert den tapfersten seiner Söhne als Schüler. Die Jungen werden meist kurz nach der Geburt in eine der Ordensfestungen gebracht und dort nach den Geboten des Eingottes erzogen. Nach ihrer Mannbarkeitszeremonie gelten sie als vollwertige Krieger, die immer eine enge Bindung zu ihrem Lehrmeister bewahren, dessen Namen sie mit einem *sal* (tulamidisch Schüler des) anstelle ihres Vater- und Sippennamen führen.
Die meisten Novadis betrachten es zwar als Ehre, eines ihrer Kinder in den Orden zu geben, über manch eine Familie aber brachte diese Praxis auch großes Leid. So wurde lange hinter vorgehaltener Hand von einem älteren Bruder des Abu Dhelrumun gemunkelt, der von den Hadjinim auserwählt wurde und dessen Fortgang seinem glücklosen jüngeren Bruder erst den Weg auf den Kalifenthron ebnete. Ob diese Gerüchte aber der Wahrheit entsprechen oder nur Feigheit und Unvermögen des damaligen Kalifen unterstreichen sollten, ist ungewiss.
Die Befehlsgewalt über die Männer haben drei verdiente Krieger im Range eines *Cherif*. Sie alle unterstehen dem *Shaikh*, der den Orden in Glaubensdingen leitet und für die Auslegung der 99 Gesetze und Ordensregeln verantwortlich ist.

Die Hadjinim als Feinde der Helden

Die Hadjinim sind zwar nicht dafür bekannt, Ungläubige mit Feuer und Schwert zu bekehren, begegnen ihnen aber oft mit einer gewissen Feindseligkeit. Brechen die Krieger auf eine ihrer heiligen Missionen auf, und sollten ausgerechnet die Helden dem Gelingen ihrer Pläne im Wege stehen, scheuen sie nicht davor zurück, mit harter Hand gegen etwaige Störungen vorzugehen. Wer einen Hadjinim tötet, kann zudem sicher sein, dass seine Brüder ihn rächen werden und den Täter mit glühendem Hass verfolgen.

Die Hadjinim als Verbündete der Helden

Rastullahgefällige Helden können in größter Not mit dem Eingreifen eines Hadjinim rechnen, denn die Krieger sind stets dazu angehalten, den Schwachen beizustehen. Ob diese Verpflichtung auch für Ungläubige gilt, ist jedoch Auslegungssache. Wenn es gegen ein großes Übel geht, sind die stolzen Krieger aber auch Willens, sich gegen einen gemeinsamen Feind zu verbünden. Dieses Zweckbündnis wird aber immer von dem Bewusstsein der Krieger geprägt sein, dass sie etwas Besonderes sind. Zwar predigen sie in den eigenen Reihen Demut und Bescheidenheit, auf Außenstehende wirken sie jedoch in ihrer Art oftmals überheblich.
Sollte Held einem Hadjinim das Leben gerettet haben, steht dieser in seiner Schuld, bis er Gleiches mit Gleichem Vergolten hat. Er wird dann seinerseits versuchen, das Leben seines Retters zu verteidigen, bis seine Lebensschuld getilgt ist.

Ein Held als Hadjinim

Aufgrund ihrer selbstgewählten Isolation und der strengen Glaubensauslegung sind die weltfremden Mystiker nur schwer in eine Heldengruppe einzubinden. Wenn sie dennoch einen der legendären Ur-Hadjinim spielen wollen, orientieren sie sich an den Werten der Tarisharim (**WdH 233f.**). Die *Prinzipientreue* der Hadjinim umfasst außerdem die strikte Einhaltung der 99 Gesetze Rastullahs, wählen Sie als zusätzlichen Nachteil daher *Speisegebote (nach den 99 Gesetzen)*. Auch *Vorurteile (gegen Ungläubige)* und *Weltfremd* sind bei den Ordenskriegern verbreitet. Als typische Werte für einen Hadjinim können sie die der Tarisharim auf S. 70 annehmen.

Was denkt … über die Hadjinim-Orden

Ein Tulamide: „*Sie sind mächtig!*“
Ein Mittelreicher: „*Legendäre Wüstenkrieger, die an Rastullah und andere seltsame Götter glauben. Aber sie haben uns gegen Borbarad beigestanden, sie müssen gut sein.*“

Was denken die Hadjinim über…

Die Rondra-Kirche: „*Sie folgen alten Lehren und sind gute Kämpfer, aber sie haben die Weisheit verloren.*“
Die Beni Dervez: „*Wir stehen auf der gleichen Seite, aber sie haben dennoch andere Ansichten.*“

Bedeutende Mitglieder

Die Züge von *Shaikh* **Said sal Rashim** (*979 BF, tiefschwarze Augen, sehnig, asketischer Prophet mit großer Liebe zur Mehrdeutigkeit) sind von Sonne und Wind zerklüftet, wie die Berggipfel, zwischen denen er lebt. Nur die wenigsten Hadjinim haben ihn je zu Gesicht bekommen, denn der Mystiker lebt seit über 30 Jahren in der Einsamkeit des Wal el-Khômchra. Neun Krieger bewachen den Ort, an dem der heilige Mann sich in Meditation niederließ und den Willen Rastullahs aus dem Flug des Khomgeiers zu erkunden sucht. Geduldig legt er die 99 Gesetze für den Orden aus, aber in letzter Zeit reagiert er zunehmend gereizt auf Störungen. Als einziger ahnt er bisher von der Bedrohung



aus dem Chichanebi-Salzsee und sendet Krieger aus, die Augen offen zu halten

- **Ressan sal Ali** (*995 BF, Adlernase, breitschultrig, durchsetzungsstark und weitsichtig) ist körperlich das Ebenbild eines Hadjinim aus den Märchen aus 1001 Rausch. Der *Cherif* steht der Festung in den Unauer Bergen vor und gilt aufgrund seiner Klugheit als einer der einflussreichsten unter den Anführern. Konkurrenten halten ihn jedoch für zu wenig traditionsbewusst und sehen in ihm aufgrund seiner grüblerischen Art einen Zauderer. Bisher hat aber noch keiner gewagt, offen das Wort gegen ihn zu erheben.
- Der ungestüme **Marwan sal Mahmoud*** (*1002 BF, blaue Augen, energisches Kinn, intolerant, kennt seine Grenzen nicht) gilt als herausragender Kämpfer unter seinen Brüdern, ist aber für seinen Wagemut bereits mehrfach gescholten worden. Der einzige Grund, dass er von seinem Lehrmeister noch nicht auf eine mehrjährige Queste geschickt wurde, um sich die Hörner abzustoßen, ist seine Herkunft: Marwan ist der Neffe des Kalifen Abu Dhelrumun und verdankt seine Existenz dem gebrochenen Keuschheitsgelübde des älteren Bruders des Kalifen. Bevor der Hadjinim damals zur Buße in die Wüste aufbrach, bat er seine Brüder, den Knaben in ihrem Sinne zu erziehen. Marwan selbst ahnt bisher nichts von seiner Herkunft, sollte aber jemand aus dem Umfeld Malkillahs III. davon erfahren, schwebt er in größter Gefahr

Szenarien und Meisterinformationen

- In einem Gebirge stoßen die Helden auf eine seit Jahrhunderten verlassene Festung der Hadjinim. Der Stützpunkt der Krieger geriet in Vergessenheit, nachdem all ihre Bewohner im Krieg der Magier fielen. Zwar hat sich in dem Gebäude inzwischen eine Ferkinasippe eingenistet, aber in den Kellergewölben ruhen noch immer die Hinterlassenschaften des Ordens und harren ihrer Bergung.
- Eine Gruppe Hadjinim mischt sich in einen lokalen Machtkampf zwischen zwei Stammesführern ein. Die Helden müssen feststellen, dass ein Mawdli die Ordenskrieger aufgehetzt hat und ihre Kampfkraft für seine politische Intrige missbraucht.
- Ein Hadjinim ist auf einem Rachefeldzug, um den Mörder seines Bruders zu finden. Dabei hat er sich weit von den Idealen seines Ordens entfernt und wird von blindem Hass getrieben. Die Helden müssen versuchen, ihn aufzuhalten oder zur Umkehr bewegen.

Haidamal – der Schattenkampf

Ein einzelner Krieger kämpft bar jeder Rüstung mit seiner Klinge gegen einen unsichtbaren Gegner, um Körper und Geist zu stärken und gegen alle Bedrohungen gewappnet zu sein. Diese religiöse Übung ist für jeden novadischen Krieger eine der persönlichsten Gotteserfahrungen, denn in den kraftvollen Bewegungen kann er die Stärke Rastullahs erahnen, und nur selten gelingt es, den Geist von allen äußeren Einflüssen derart zu befreien.

Viele Novadis führen die Tradition des Schattenkampfes stolz auf die Entstehungszeit ihres Glaubens zurück, einige behaupten gar, die 99 Gesetze legten die rituellen Bewegungen fest. Als der Ring- und Säbelkämpfer Sarhirdi el Sardanap die *Achtzehn Diamantenen Regeln* 837 BF niederschrieb, berief er sich aber in Wahrheit auf die komplizierten Gebetskämpfe der Hadjinim-Orden.

Der Haidamal wird in ihren Reihen bereits weitaus länger praktiziert und stellt sich ungleich komplexer dar, gilt der stark ritualisierte Bewegungsablauf doch als Meditationsübung und Gebet zugleich. Die Ausführung unterscheidet sich je nach Orden erheblich: Von den Tarisharim sind über 13 Formen des Schattenkampfes überliefert, die Hadjinim befolgen gar 99 Regeln und der Haidamal der Sahabiyat al'Qamar erinnert weit mehr an den Tanz mit einem Unsichtbaren als an eine tödliche Auseinandersetzung.



Die Beni Uchakâni

Gebräuchliche Namen: Beni Uchakâni, Söhne des Berglöwen
Symbol: ein brüllender Berglöwe
Wahlspruch: „*Kämpfe und übe dich in Demut!*"
Herkunft: geheimnisumwitterter Kriegerorden mit strengem Ehrenkodex, der sich in den Dunklen Zeiten zusammenschloss
Persönlichkeiten: Fahad sal Rashid (Anführer), **Alim sal Razuul** (blinder Seher, Deuter von Ra'andrats Willen), **Hashin sal Omar** (Fasarer Söldner)
Personen der Historie: **Nashrath al-Rashid** (Gründer des Ordens, Prinz von Fasar und Erwählter des Ra'andrat)

Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Zitat: „*Nur wer sich vor Ra'andrat als würdig erweist, kann seine Bestimmung erfüllen!*"
Niederlassungen: Felsenkloster im Khoram-Gebirge
Besonderheiten: *Gebote und Ideale:* Abstinenz, Ehrenhaftigkeit, Härte gegenüber sich selbst und dem Feind, Keuschheit, Treue und Gehorsam, opfern gefallener Gegner, verlangen als Gegenleistung für ihr Eingreifen stets einen Gefallen
Größe: 49 Krieger

Der Ursprung der Beni Uchakâni

In den Dunklen Zeiten war der ferkinastämmige Prinz Nashrath iban Waqran berüchtigt für seine grausamen Kriegszüge im Umland von Fasar. Sein Ziel war es, den Ruhm seines Gottes Ra'andrat zu mehren, während sich Priester und Gläubige der anderen Kriegsgottheiten wie Ras'ar'rag und Kor gegenseitig bekämpften. Demut lernte er erst, als seine Truppen aufgrund seiner Überheblichkeit um 300 v. BF gegen die Armee der Elemiten vollkommen aufgerieben wurden. Mit den verbliebenen Getreuen floh er vor dem Zorn seiner Feinde in die Wüste, doch täglich verlor er mehr Männer durch Wundbrand und Hitze. Als sie die Ausläufer des Khoram-Gebirges erreichten, gerieten sie in einen Sandsturm, der ihnen die Haut von den Knochen zu schleifen drohte. Nashrath zog in die Berge und versprach, nicht eher zurückzukehren, bis er Wasser und Nahrung für seine Männer gefunden hatte. Nach sechs Tagen kehrte er zurück, den Kadaver eines Bocks auf den Schultern. Das flammendrote Mal einer Löwenpranke prangte auf seiner Brust, und er berichtete, er habe einem Berglöwen die Beute streitig gemacht. Als er sich mit dem Tier maß, sei Ra'andrat ihm erschienen und habe ihn gezeichnet. Er wandte sich von seinem lasterhaften Leben ab und errichtet mit seinen verbliebenen 49 Getreuen ein Felsenkloster in den Bergen. Seither zogen sie als demütige Diener des Gottlöwen aus, um sich gegen starke Gegner im Zweikampf zu beweisen und jenen beizustehen, die ihre Hilfe brauchen. Auch in großen Schlachten griffen sie immer wieder ein, so zuletzt im Krieg gegen die Al'Anfaner. Einzelne Krieger wurden auch an vorderster Front im Kampf gegen Truppen Borbarads gesichtet.



Die Beni Uchakâni heute

Ihr Ehrenkodex ist einer der härtesten unter den Hadjinim-Orden, denn Nashrath, der sich *al-Rashid* (der Rechtgeleitete) nannte, verlangte von seinen Kriegern die vollkommene Abkehr von weltlichen Genüssen. Stattdessen konzentrieren sie sich ausschließlich auf die Vervollkommnung ihrer Kampfkunst und stemmen sich beständig gegen die Versuchung durch die Menschen, deren Schutz sie sich verschrieben haben.



Seit seiner Gründung hat der Orden stets 49 Mitglieder. Die Krieger erledigen alle Alltagsaufgaben selbst, um unter sich zu bleiben. Da sie keusch leben und keinen Kontakt zu ihren Familien unterhalten, ist es üblich, vielversprechende Knaben zu rauben, um ihre Reihen zu verstärken. Der Brauch der Familien aus dem Umland, ihre Kinder zur Besänftigung der Berggeister in der Wildnis auszusetzen, kommt den Beni Uchakâni dabei sehr zugute.



Der Glaube der Beni Uchakâni

Die Verehrung der Beni Uchakâni gilt dem Gottlöwen Ra'andrat. Ihr Leben ist geprägt vom Kampf, doch sie töten niemals leichtfertig. Der Widerspruch zwischen ihren Idealen und der Verpflichtung, sich wie der Berglöwe wehrhaft vor die Schutzlosen zu stellen, ist vielen der Beni Uchakâni bewusst, doch sie sehen ihre Enthaltsamkeit und Härte als Prüfung und sich selbst als Auserwählte ihres Gottes. Ihr Alltagsleben ist geprägt von archaischen Riten, insbesondere Blut besitzt eine große kultische Bedeutung. Noch immer ist es üblich, im Kampf gefallene Gegner rituell dem Gottlöwen zu opfern, bevor sie verbrannt werden – ein Brauch aus der Zeit der Urtulamiden.

Feinde und Verbündete

Eine jahrhundertelange Feindschaft verbindet die Krieger mit den *Dashinim*, einem Orden der einst selbst dem Gottlöwen gefolgt sein soll und später in Ungnade fiel. In der Vergangenheit gab es zudem immer wieder Auseinandersetzungen mit den Anhängern des Eingottes Rastullah, in dem die Beni Uchakâni eine stete Bedrohung sehen, und deren falsche Ansichten sie seit dem Abfall der ursprünglichen Hadjinim von alten Glaubenswerten verachten. Zur Kirche der Rondra hingegen ist das Verhältnis gespalten. Beide Parteien erkennen den Mut und die Ehrhaftigkeit des jeweils anderen an. Diskussionen über das Geschlecht der verehrten Gottheit enden jedoch meist in Ketzereivorwürfen oder offenen Feindseligkeiten. Auch mit den Anhängern anderer Kriegsgottheiten verbindet den Orden seit jeher eine große Rivalität.

Dadurch, dass sie immer wieder helfend in die Geschicke der Menschen eingreifen, fühlen sich zahlreiche Herrscher und Mächtige den Beni Uchakâni verpflichtet. Die Krieger fordern ausstehende Gefallen manchmal jedoch erst nach Generationen ein.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Tracht der Beni Uchakâni mag auf den ersten Blick barbarisch anmuten, denn sie kleiden sie sich in Felle und in das bei den Tulamiden ansonsten verpönte Leder. Haupt- und Barthaar tragen sie meist offen und lang als Zeichen ihrer Kraft. Wenn sie in die Schlacht ziehen, rüsten sie sich mit einer Kombinationen aus Kettengeflecht und Fellen. Besonders die Haut des Berglöwen, den zu besiegen von der Tapferkeit des Trägers kündet, ist äußerst beliebt. Als Waffen tragen sie schlanke Wurfspeere und grobe Schwerter zu anderthalb oder zwei Händen, die an die Klingen der wilden Ferkinasippen erinnern, jedoch ungleich kunstvoller geschmiedet wurden. Nach dem Ende seiner Ausbildung erhält zudem jeder Krieger einen Krummdolch, der in seinem eigenen Blut gehärtet wurde und mit dem der stilisierte brüllende Löwe nach der Mannwerdung über seinem Herzen eingeritzt wird. Diesen zu verlieren gilt als große Schande, und manch ein Beni Uchakâni gelobte nach dem Verlust des Dolches, nicht eher wiederzukehren, bis er seine Ehre wieder hergestellt hat.

Hierarchie und Aufnahme

Allein durch die Ausbildung und die mit dem Lehrmeister geschlossene Blutsbruderschaft wird man zum Beni Uchakâni. Geeignete Knaben werden meist geraubt oder zur Einlösung einer Schuld der Eltern eingefordert. Oft schickt der blinde Seher Alim sal Razuul die Krieger auch nach einer Vision gezielt aus, einen ausgesetzten Knaben zu retten, der dann von seinem Lehrmeister an Sohnes statt angenommen wird.

Das Aufnahmeritual ist seit der Gründung gleich: Der Zögling wird unbewaffnet in der Wildnis ausgesetzt und muss sich im Kampf mit einem Berglöwen messen. Erst, wenn er eine deutliche Verwundung durch die Pranken des Tieres davongetragen hat, gilt er als durch Ra'andrat gezeichnet und wird in den Bund der Krieger aufgenommen. Ein Krummdolch wird in seinem Blut gehärtet, das man zuvor mit dem seines Lehrmeisters vermischt, und auf seiner Brust wird der brüllende Löwe eingeritzt.

Nach einer verlustreichen Schlacht oder einem deutlichen Zeichen Ra'andrats werden sehr selten auf diese Weise auch Männer aufgenommen, die nicht nach den Regeln des Ordens aufgewachsen sind. Die Aufnahme erfolgt hierbei unmittelbar durch das Vermischen des Blutes mit dem eines Mitglieds und einen uralten Treueschwur. Diese Art der Blutsbruderschaft wird gemeinhin akzeptiert, wenn es aber keinen triftigen Grund für diese Praxis gibt, werden Alleingänge eines Mitglieds mit schwersten Strafen geahndet.

Unter den Kriegern gilt das Recht des Ältesten, die Schüler sind ihren Lehrmeistern gegenüber zu absolutem Gehorsam verpflichtet. Der Anführer trägt seit der Gründung den Titel *sal Rashid* (Schüler des rechten Weges), sein Nachfolger wird durch den Seher bestimmt.

Wer sich vor Ra'andrat im Laufe seines Lebens in vielen Kämpfen bewährt hat, steht hoch im Ansehen. Wer aber



gegen die strengen Ordensregeln verstößt, muss sich einem Götterurteil oder dem Richtspruch des Sehers stellen. Die oft selbst auferlegten Bußquesten sind häufig derart gefährlich oder langwierig, dass manche Beni Uchakâni jahrelang nicht zurückkehren.

Die Beni Uchakâni als Feinde der Helden

Zwar sind die Beni Uchakâni Andersgläubigen gegenüber nicht grundsätzlich feindlich eingestellt, verstoßen die Helden jedoch grob gegen die Ideale des Ordens, so können sich einzelne Mitglieder gegen sie wenden. Insbesondere Rastullahgläubige müssen mit offenen Anfeindungen rechnen, und allein durch Stärke und Ehrenhaftigkeit kann man sich den Respekt der Krieger verdienen.

Ein Beni Uchakâni mag sich als Wächter gerade des Ortes sehen, den die Helden erkunden wollen. Auch typische Unternehmungen reisender Abenteurer, wie das Forschen nach alten Geheimnissen, das Plündern von Grabanlagen oder die Betätigung als Mietschwerter für einen Auftraggeber bergen Konfliktpotenzial.

Die Beni Uchakâni als Verbündete der Helden

Auch bei Questen, die ihrem Gott gefällig sind, fällt es den Beni Uchakâni schwer, sich mit anderen zusammenzutun, da sie bevorzugt als Einzelkämpfer agieren. Hat sich ein Held aber den Respekt eines Ordenskriegers verdient, ist dieser ihm ein treuer Verbündeter und wird ihm in der Not stets beistehen.

Ein Held als Beni Uchakâni

Da ein späterer Beitritt äußerst selten ist, sollte zu Spielbeginn die entsprechende Profession (**WdS 234**) gewählt werden. Nur jemand, der eine Blutsbruderschaft mit seinem Lehrmeister eingegangen ist und in dessen Adern das Blut eines Beni Uchakâni fließt, wird als dem Orden zugehörig betrachtet. Ein solcher Bund ist in jedem Fall von Legenden umgeben, und die daraus folgenden Verpflichtungen reichen leicht für ein eigenes Abenteuer.

Bedeutende Mitglieder

Fahad sal Rashid (*986 BF, dunkles Bart und Haupthaar, tiefgläubig, traditionsbewusst, extrem jähzornig) reiste früher durch die Tulamidenlande, um sich im Zweikampf zu beweisen und galt als sehr verweltlicht. Erst nach dem Tod seines Lehrmeisters kehrte er zurück und übernahm die Führung der Beni Uchakâni. Seither gilt er als gewandelt und ist berüchtigt für seine Härte. Die Männer munkeln, er sei von Ra'andrat berührt, denn er verfällt im Kampf in heilige Raserei (*Kampfrausch*). Mit zunehmendem Alter fällt es ihm schwerer, die Wut in seinem Innern zu zügeln, und er übt sich oft in wochenlanger Meditation und fastet, um nicht den Verstand zu verlieren.

Der blinde Seher **Alim sal Razuul** (*956 BF, schlohweißer Bart, blind, asketisch) gilt trotz seines hohen Alters noch als gefürchteter Kämpfer, der seine Klinge mit traumwandlerischer Sicherheit zu führen versteht. Er verfügt über die Gabe des zweiten Gesichts und ist die höchste Instanz in Glaubensfragen. Oft schickt er einen der Krieger aufgrund einer Vision auf gefahrvolle Questen aus. Seine kryptischen Prophezeiungen sind häufig nur schwer verständlich, ihr Kern hat sich aber bisher stets als wahr erwiesen. Seit Jahren versucht er einen Schüler und Nachfolger für Fahad auszumachen, doch bisher konnte kein Knabe gefunden werden, auf den die Vorzeichen zutreffen.

Hashin sal Omar (*912 BF, harte Gesichtszüge, viele Kampfnarben, aufbrausend) wurde durch einen der verdientesten Streiter ausgebildet und erfuhr nur durch Zufall, dass er als Kind nicht etwa wahllos geraubt wurde, sondern dass Fahad sal Rashid in der Fremde sein Keuschheitsgelübde brach und in Wahrheit sein Vater ist. Wütend und verbittert verließ er die Beni Uchakâni und verdingt sich seither in Fasar als Söldner bei wechselnden Auftraggebern, versucht dabei aber stets, seinem Gewissen zu folgen. Er weiß nicht, dass alle Vorzeichen ihn als nächsten Anführer des Ordens ausweisen und ist tief enttäuscht von den Lügen seines Vaters.

Szenarien und Meisterinformationen

Die Krieger versuchen, ihnen Hinweise zuzuspielen, dass es sich bei einem ihrer Auftraggeber um einen Frevler handelt. Je nachdem, wie die Helden auf die mysteriösen Andeutungen reagieren, können ihnen Zweifel an der Redlichkeit ihres Auftraggebers kommen oder aber sie müssen damit rechnen, dass sich die Ordenskrieger gegen sie wenden.

Ein im Sterben liegender Beni Uchakâni macht einen aufrechten, aber nichtsahnenden Helden zu seinem Blutsbruder und bittet ihn, seine letzte Mission auszuführen.

Ein Beni Uchakani hat sich einen der Helden als Duellgegner erwählt und akzeptiert keine Weigerung. Auch wenn er verliert, sieht er es als seine Aufgabe, den Helden irgendwann zu überwinden und fordert ihn immer wieder – manchmal auch zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt. In Notsituationen kann er aber auch unvermittelt auf Seiten des Helden in den Kampf eingreifen, da er die vermeintlich älteren Rechte hat.



Die Tarisharim

Gebräuchliche Namen: Tarisharim, Rächer des alten Weges
Symbol: Kalligrafie eines sturmumtosten Berggipfels
Wahlspruch: „*Trotze dem Sturm und du wirst siegen!*“
Herkunft: Mystischer Kriegerorden mit Ursprung in Mhanadistan, der die Naturgewalten und Riesen verehrt und inzwischen fast vollkommen zurückgezogen lebt
Persönlichkeiten: Ghulsev sal Issam (gealterter Anführer), **Abbas sal Ghulsev** (überragender aber geistig einfacher Krieger), **Nadim sal Beynaman** (Chronist)
Personen der Historie: **Ghasaan sal Khaled** (*790 BF, separatistisch gesinnter Ordensgründer), **Nadiya sal Ghazwan** (*830 BF, reisender Mystiker), **Yashar sal Jedrech** (*958 BF, glückloser Kriegsführer)
Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: „*Höre auf die Stimme des Windes, Spüre die Kraft der Erde unter deinen Füßen, fühle das Feuer in deinem Herzen. Tritt dem Gegner mit einem Verstand so klar wie Eis und Armen so hart wie Stahl entgegen und werde zum tobenden Fluss, der seine Feinde hinfort reißt!*“
Niederlassung: Kloster in den Gipfeln der hohen Eternen
Besonderheiten: *Gebote und Ideale:* Askese, Beharrlichkeit, Abstinenz, Ehrenhaftigkeit, Ehrlichkeit, Keuschheit, Härte gegenüber sich selbst und dem Feind, Milde gegenüber dem Unterlegenen, Treue und Gehorsam, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte
Größe: etwa 40 Krieger und etwa 30 weitere Ordensangehörige

Der Ursprung der Tarisharim

Obwohl die Tarisharim (tul. *Rächer des alten Weges*) an uralten Traditionen festhalten und daher oft als Inbegriff und Ursprung der Hadjinim wahrgenommen werden, bildete sich der Orden erst um 800 BF. Zuvor waren sie Teil der Ur-Hadjinim, unterhielten jedoch schon von Beginn an eigene Klöster im mhanadischen Hochland und in den Gipfeln des Raschtulswalls. Um **200 v. BF** wurde das Kloster im Raschtullswall durch den Riesen Adawadt im Zorn zerschmettert. Auf Bestreben der Tarisharim wurde daraufhin kurze Zeit später Frauen die Aufnahme in den Orden verwehrt, die sie nach einer düsteren Prophezeiung Adawadts, dem die Nachstellungen der Riesin Männertod verhasst waren, nicht mehr dulden wollten. Sie waren zudem maßgeblich an der Einführung des Keuschheitsgebotes beteiligt, um so die Reinheit der Männer vor jeglichem weiblichem Einfluss zu bewahren.
Nach dem Erscheinen Rastullahs kam es um **800 BF** zum endgültigen Bruch mit den Hadjinim, die zum Glauben an den Eingott konvertierten. Die nächsten Jahre waren vom Bruderzwist geprägt und trieben die Tarisharim bis an den Rande der Ausrottung. Erst unter ihrem *Sharif* Ghasaan sal Khaled zogen sie sich wieder in die Einsamkeit ihres verbliebenen Bergklosters im mhanadischen Hochland zurück, um die alten Traditionen ihres Ordens zu bewahren. Einzelne Krieger brachen auf, um den Kontinent auf der Suche nach Riesen oder Orten elementarer Kraft zu bereisen, der Großteil des Ordens lebte jedoch vollkommen abgeschieden.
870 BF forderte der Krieger Nadiyah sal Ghazwan seine Brüder auf, ihm an einen neuen Rückzugsort zu folgen. Auf seinen Reisen hatte er einen verlassenen Komplex in den Hohen Eternen entdeckt, der wohl noch aus der Zeit der Trolle stammte, und er sah in dem von elementaren Gewalten umtosten Bauwerk die rettende Zuflucht für seine Gemeinschaft. Ein Großteil der Tarisharim folgte ihm auf der gefahrvollen Reise durch die Wüste.
Die verbliebenen Krieger unter *Shaif* Yashar sal Jedrech wurden im Khômkrieg ausgelöscht, nachdem sie sich mit den rastullahgläubigen Hadjinim versöhnt und gegen die Al'Anfaner gewandt hatten. Auch das älteste Höhlenkloster im mhanadischen Hochland wurde von Plünderern geschliffen und dient heute einer Räuberbande als Unterschlupf.





Die Tarisharim heute

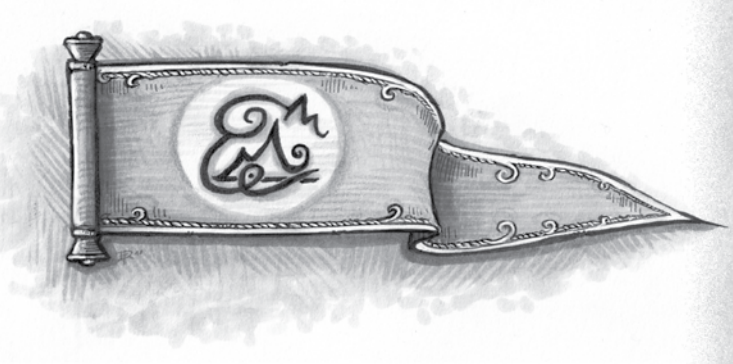
Das einzige verbliebene Kloster der Tarisharim ist eine gigantische Anlage, die vermutlich noch aus Zeiten der Trolle stammt. Sie liegt in den Drachenzähnen, einem der höchsten Gebirgszüge der Hohen Eternen, in über 3.000 Schritt Höhe auf einer windumtosten Felssäule und ist einzig über eine schwankende Hängebrücke zugänglich. Neben den einfachen Schlafstätten der Krieger ist hier auch die umfangreiche Chronik untergebracht, die kaum einer außer ihren Chronisten zu deuten versteht.
Unter *Sharif* Ghulsev leben neben den etwa 40 Kriegern, die im Einklang mit den Elementen ihre Kampfkunst perfektionieren, auch eine fast ebenso große Anzahl weiterer Männer hier. Sie widmen sich hauptsächlich weltlicheren Aufgaben wie dem Ackerbau oder der Viehzucht, um die Gemeinschaft in den unwirtlichen Höhen zu ernähren. Auf kargen Äckern bauen sie Rüben, Hirse und Kohl an und halten einige Ziegen, Kamele und zähe Gebirgsponys. Auf dem höchsten Plateau erheben sich uralte Monolithen früherer Kulturen, die über und über mit fremden Schriftzeichen bedeckt sind. Der Wind bricht sich zwischen den steinernen Monumenten, und aus dem Singen und Pfeifen des Windorakels deuten die Tarisharim den Willen der Elemente.
Nur selten einmal verirren sich Reisende in die abgelegenen Höhen des Gebirgszuges. Sollte dies aber doch einmal der Falls ein, können sie mit freundlicher Aufnahme und wahrhaft tulamidischer Gastfreundschaft rechnen.

Der Glaube der Tarisharim

Seit grauer Vorzeit verehrten die Hadjinim die Kräfte der Natur. Riesen sehen sie als die Abgesandten höherer Mächte oder im Falle des Riesen Adawadt, den sie unter seinem urtulamidischen Namen A'Dawatu anbeten, sogar als Schöpfergottheit. Die rituelle Pilgerreise zu einem Riesen findet zwar seit der Zerstörung des Raschtulswaller Klosters durch den Riesen nur noch selten statt, doch noch heute schätzen die Tarisharim den Rat und das prophetische Wissen der Altvorderen. So kommt es immer wieder vor, dass einer der ihren durch die Lande zieht, auf der Suche nach einem der leibhaftigen Söhne der Giganten.
Auch die Trolle stehen als Kinder der Riesen in hohem Ansehen, und noch heute werden in den Höhlen unter dem Felsenkloster die Knochen eines Bergschrates als Reliquie in Ehren gehalten. Sogar aus dem fernen Thorwal ist überliefert, dass einst ein Verschleierter mit Nachdruck um einen Finger des Riesen Neunfinger gefeilscht haben soll, den ein Reisender aus dem Orkland mitbrachte.
Die besondere Affinität zu den Mächten der Natur hat zudem dazu geführt, dass Orte, an denen zwei Elemente aufeinanderprallen, bei den Tarisharim als heilig gelten. Das Hauptkloster selbst steht an einem Ort, wo sich Fels und Luft verbinden, aber auch Hagelstürme (Eis-Wasser), Vulkanausbrüche (Erz-Feuer), und sogar Waldbrände (Humus-Feuer) werden als göttliche Zeichen gedeutet.

Feinde und Verbündete

Seit die Hadjinim vom alten Glauben abfielen, haben die ehemaligen Ordensbrüder nichts als Verachtung füreinander übrig. Das Auseinanderbrechen der Gemeinschaft hat tiefe Spuren im Bewusstsein der Tarisharim hinterlassen, und die Überlieferungen haben ihren Teil dazu beigetragen, die Vorurteile und Gerüchte noch zu verstärken.
Ein geradezu natürliches Zutrauen haben sie aufgrund ihrer Lebensweise zu den Trollen. Zwar haben nur wenige Tarisharim jemals Kontakt zu ihnen gehabt, diese müssen aber einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben, denn auf wundersame Weise scheinen die Bergschrate den *Tarisch-Wimmelkriegern* (trollisch für Tarisharim) äußerst wohlgesonnen.



Erscheinungsbild und Symbole

Die Tarisharim tragen zumeist typisch tulamidische Kleidung. Auf Reisen rüsten sie sich, da die großen Schlachten der Vergangenheit angehören, bevorzugt mit leichten Kettenwesten und schützen sich zusätzlich mit Armschienen und Schulterteilen aus Leder.
Als Waffe führen sie Krummdolch und Khunchomer, meist in Kombination mit einem kleinen, metallverstärkten Schild. Einige besonders begabte Krieger tragen sogar gleich zwei Klingen und verstehen sich auf den beidhändigen Kampf.
Kleidung und Waffenzier schmücken sie sparsam mit Kalligraphien und Symbolen, die die Kraft der Elemente symbolisieren.

Hierarchie und Aufnahme

Die Tarisharim nehmen ausschließlich Knaben aus ihren eigenen Familien in ihren Bund auf. Oft wenden sie sich hierzu an ihren eigenen Bruder oder andere nahe Verwandten. Die erste Bewährungsprobe für den Zögling ist es, die beschwerliche Reise zum Kloster in den Eternen zu überstehen. Da viele der Ordenskrieger ihre Wurzeln in Mhanadistan haben, wird traditionell auf der anderen Seite der Wüste nach Nachwuchs gesucht. Erst in den letzten Jahren wurden auch Knaben aus Arratistan und Chababien aufgenommen, die ihre Herkunft auf eine der bekannten Sippen zurückführen konnten.



Jeder Krieger ist nur seinem Gewissen und den Göttern verpflichtet, das Wort des Älteren wird aber traditionell geachtet. Mitglieder, die bereits selbst einen Schüler erwählt haben, werden mit *Amja* (Onkel) angesprochen, ihre Zöglinge bezeichnen sie als *Taleb* (Schüler). Der Anführer trägt seit alters her den Titel *Sharif* (tulamidisch der Redliche), und sein Wort ist Gesetz. Stirbt er, wird der Nachfolge durch die drei Ältesten bestimmt. Früher war es üblich, einen Riesen aufzusuchen und seinen Ratschlag zu hören. Seit das Verhältnis zu Adawadt getrübt ist, muss sich der Kandidat stattdessen drei Tage und drei Nächte der Macht eines Elements ausliefern, welches durch ein kompliziertes Ritual bestimmt wird. Dass in der langen Geschichte des Ordens erst drei Kandidaten durch diese Prozedur ums Leben kamen, deuten die Tarisharim als Zeichen der Gunst.

Die Tarisharim als Feinde der Helden

Da die Tarisharim sehr zurückgezogen leben, sind persönliche Feindschaften mit ihnen selten. Insbesondere rastullahgläubige Helden werden generell auf großes Misstrauen stoßen, das in offene Feindseligkeit umschlagen kann, sollte der Held aus einer den Hadjinim nahestehenden Familie stammen. Auch wenn Abenteurer einen den Tarisharim heiligen Ort oder das Andenken an einen Riesen entweihen sollten, können sich die Krieger schnell gegen sie wenden, ganz zu schweigen davon, dass Helden, die sich stolz Riesentöter nennen, keinen guten Stand bei den Tarisharim haben.

Die Tarisharim als Verbündete der Helden

Haben die Helden sich einmal die Achtung und das Vertrauen der Tarisharim erarbeitet, können sie auf treue Verbündete zählen, die ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Insbesondere, wenn es um die Macht der Elemente geht, verfügen die Krieger über kostbares Wissen und sind, wenn auch nur zögerlich, bereit es zu teilen. Auch im Kampf gegen den Erzdämonen Agrimoth, den Verderber der Elemente, können die Tarisharim wertvolle und hoch motivierte Gefährten sein.

Ein Held als Tarisharim

Der spätere Beitritt zu den Tarisharim ist unmöglich, da sie bis auf wenige Ausnahmen nur Knaben aus anverwandten Familien aufnehmen, die sie selbst ausbilden. Wählen Sie bei Spielbeginn die Profession Hadjinim in der Variante Tarisharim (**WdS 233f.**). Auch die Ordensmitglieder, die nicht zu den Kriegern gehören, unterliegen diesen Auflagen. In wenigen Fällen ist bekannt, dass Außenstehende längere Zeit im Felsenkloster in den Eternen zugebracht haben. Trotz aller Gastfreundschaft vermitteln die Tarisharim dem Gast jedoch ein subtiles Gefühl von Unzulänglichkeit, und so suchen die meisten dort nur innere Ruhe und Einkehr, schließen aber ein dauerhaftes Leben als Außenstehender bei dem Orden aus.

Bedeutende Mitglieder

Der in Würde gealterte *Sharif* **Ghulsev sal Issam** (*968 BF, hochgewachsen und sehnig, wettergegerbte Haut, schicksalsergeben) führt die Tarisharim seit über einem halben Jahrhundert und ist trotz seines hohen Alters ein exzellenter Kämpfer. Die Führung seiner Männer hat er weitgehend seinem Schüler Abbas übertragen. Er selbst verbringt seit Jahren viele Stunden am Tag auf einem der schneebedeckten Berggipfel und stählt seinen Körper. Als einer der wenigen Tarisharim hat er in seiner Jugend noch einen leibhaftigen Riesen gesehen und schickt gelegentlich noch junge Männer aus, nach Verbleib und Schicksal der Gigantenkinder zu forschen.

Abbas sal Ghulsev (*990 BF, hünenhaft und breit wie ein Schrank, furchtloser Kämpfer, dumm wie Selemer Sauerbrot) wäre aufgrund seiner Kampfkraft der geborene Anführer, hätten die Götter ihn nur mit etwas weniger Einfalt gesegnet. Zwar macht ihn dieser Umstand zum idealen Befehlsempfänger, und auch im Kampf trifft er oft intuitiv die Richtigen Entscheidungen. Eine eigenständige Entscheidung lässt ihn jedoch oft tagelang in Grübeleien versinken, wenn er nicht direkt nach seiner ersten Eingebung handelt.

Nadim sal Beynaman (*976 BF, grauer Rauschebart, hinkt, intrigant und machtversessen) versieht seit einer Kriegsverletzung das Amt des Chronisten und kennt sich mit der Geschichte und den Gebräuchen des Ordens aus wie niemand sonst. Früher galt er als aussichtsreicher Kandidat auf die Nachfolge als *Sharif*, und noch immer hat er die Niederlage gegen Ghulsev nicht verwunden. Da er inzwischen selbst zu den Ältesten gehört, versucht er, seinen eigenen Schüler als möglichen Nachfolger ins Gespräch zu bringen und nutzt das Interesse des *Sharif* aus, junge Krieger auf (oft) ausweglose Missionen in die Fremde zu schicken.

Szenarien und Meisterinformationen

Ein kleines Dorf in der Nähe eines Gebirges wird durch einen Riesen bedroht. Er fordert Tribut von den Einwohnern. Bei einer Weigerung zertrampelt er die Felder und tötet das Vieh. Als schließlich ein mysteriöser Verschleierter auftaucht, schöpfen die Dörfler neue Hoffnung, doch dieser entpuppt sich als Handlanger des Riesen und verlangt, dass sie sich in ihr Schicksal fügen. Verzweifelt bitten sie reisende Abenteurer um Hilfe, den Tarisharim zur Besinnung und den Riesen zur Vernunft zu bringen.

Aufgrund einer Intrige des Chronisten muss ein Kandidat für das Amt des *Sharif* sich erst beweisen und zieht auf selbstmörderischer Mission in die Welt hinaus. Ohne den Beistand wackerer Helden wird er kaum den Ort finden können, den die Chroniken „die untergegangene Stadt der Djinnim im ewigen Eis“ nennen.

Die Helden wollen eine alte Kultstätte in den südlichen Sümpfen erkunden. Ausgerechnet einige Tarisharim haben sich zu deren Wächtern erklärt und schützen den ihnen heiligen Ort mit ihrem Leben.



Die Al'Drakorhim

Gebräuchliche Namen: Al'Drakorhim
Symbol: Drachenhaupt
Wahlspruch: „*Tod den Geschuppten!*"
Herkunft: ehemalige, heute verweltlichte Drachenkultisten, die ihre Dienste als Drachenjäger und Söldner anbieten
Persönlichkeiten: Marduk sal Cheref (*980 BF, *Sheikh* des Klosters im Raschtullswall), **Ra'id sal Farukh** (*1000 BF, *Sheikh* des Klosters in Mhanadistan)
Personen der Historie: **Jamil al'Kira** (*unbekannt, früherer Drachenkultist und Ordensgründer), **Sulman sal Shanatir** (*41 v. BF, Mystiker und Reformer)

Beziehungen: gering
Finanzkraft: groß
Zitat: „*Das war deine letzte Echserei, du elender Sohn einer Schlange!*"
Niederlassungen: Bergkloster im den Ausläufern des Raschtulswalls
Besonderheiten: *Glauben und Ideale:* Abstinenz, Ehrenhaftigkeit, Härte gegenüber sich selbst und dem Feind, Treue und Gehorsam, Verfolgung dunkler oder echsischer Magie und Drachen, Kampf gegen Pyrdacor
Größe: etwa 80 Krieger

Der Ursprung der Al'Drakorhim

Die mythische Gemeinschaft des Drachenordens verehrte die Hohen Drachen, und bis heute ist nur wenig über den geheimnisvollen Bund bekannt. Die Haimamudim auf den Basaren erzählen von leibhaftigen Drachenmenschen, den Mantrakim, die den Orden in grauer Vorzeit führten und noch heute unerkannt unter den Menschen leben solle.



In den Dunklen Zeiten gelang es dem jungen Krieger Jamil al'Kira, die dunklen Machenschaften eines Ordensoberen aufzudecken, der den Lehren des goldenen Drachen Pyracor verfallen war. Mit einigen wenigen Getreuen floh er vor der Rache des Geheimbundes in die Höhen des Raschtulswalls und gelobte fortan, die düstere Magie des Gottdrachen zu bekämpfen. Er sammelte gleichgesinnte Männer um sich und berief sich auf den gerechten Zorn des löwenhäuptigen Farmerlor, in dessen Namen er mit seinen Auserwählten Al'Drakorhim bösartige drachische Magie verfolgte. Der Orden erfuhr großen Zulauf unter jenen, die den Echsenkulten des Diamantenen Sultanats feindselig gegenüberstanden, und die Al'Drakorhim waren viele Jahrhunderte für ihre Tugendhaftigkeit und ihr kämpferisches Geschick bekannt. Einflussreiche Herrscher versuchten ihre Gefolgschaft zu erkaufen. Der Diamantene Sultan Najara ibn Bheraimi bot angeblich die legendäre Summe von 6.666 Krügen Gold für ihre Dienste im Kampf gegen die anrückenden Bosparaner unter Murak-Horas, doch der Gesandte des Ordens ließ sich auch durch Folter nicht von seiner Weigerung abbringen.

Während die Tulamidenlande unter bosparanischer Herrschaft standen, wurde es ruhig um den Orden. Auf Geheiß ihres *Shaikh* Sulman sal Shanatir zogen sich die Ordensmitglieder in ihre Bergklöster zurück und griffen sehr lange nicht in die Geschicke der Menschen ein. Stattdessen erlebte der Orden zum ersten Mal seit seiner Gründung eine kultische Blüte, und vieles Wissen um die Drachen stammt aus diesen Tagen. Erst als die Erinnerung an sie fast verblasst war, traten die Al'Drakorhim wieder offen in Erscheinung. Im Krieg der Magier zogen sie mit über 200 Mann an der Seite Rohals in die finale Schlacht gegen seinen verderbten Bruder Borbarad. Selbst die anderen Hadjinim-Orden, die aufgrund ihrer Herkunft auf die Al'Drakorhim hinabblickten, mussten ihren Mut und ihre Kampfkraft anerkennen, als sie gegen den Schwarzen Drachen Xyxyx stritten. Nicht ein einzelner von ihnen kehrte aus der Schlacht zurück. Der Orden hat sich bis heute nicht von diesem vernichtenden Schlag erholt. Viele der alten Klöster sind seither verwaist, ihre Lage vergessen. Zurück blieben nur eine Handvoll Schüler und einige wenige Lehrer, die mit der Aufsicht der Zöglinge betraut worden waren. Unschätzbares Wissen über den Orden und die Geschuppten fiel in diesen Tagen dem Vergessen anheim.



Die Al'Drakorhim heute

Die beiden Kloster liegen in abgelegenen Tälern des Raschtulswalls und im mhanadischen Hochland. Der Kontakt zwischen den beiden *Sheiks* ist aufgrund der unterschiedlichen Ausrichtung nur auf das nötigste beschränkt.

Der Glaube an die Alten Drachen geriet mit der Zeit in Vergessenheit, und der kultische Charakter des Bundes verblasste zusehends. In der Gegenwart sind die Al'Drakorhim nur wenig mehr als stolze und äußerst kampfstarke Söldner, deren besondere Expertise in der Drachenjagd liegt. Keusch leben heute die wenigsten von ihnen, die Gründung eigener Familien wird ihnen jedoch nach wie vor nicht gestattet. In vielen Bereichen prägt noch immer der alte Ehrenkodex ihr Handeln, und viele ihrer täglichen Verrichtungen erinnern an den untergegangenen Kriegerorden, der sie vor dem Krieg der Magier einst waren. Mit dem Drachenkult, dem sie früher selbst angehörten, sind sie heute verfeindet, und sie bekämpfen insbesondere Pyrdacors Erben des Zorns und die Umtriebe des Kults der Uled ash'Shebah bis aufs Blut.

In jüngster Vergangenheit konnten sie in der Schlacht an der Trollpforte einen alten Feind zum Kampf stellen: den Schwarzen Drachen Xyxyx, der sich heute Rhazzazor nennt. Obwohl es ihnen nicht gelang, den untoten Drachen zu vernichten und sie herbe Verluste erlitten, konnten sie doch ihren Teil dazu beitragen, dass die Schlacht gegen den zurückgekehrten Schwarzmagier Borbarad gewonnen wurde.

Nur zwei Kloster der Al'Drakorhim sind bis heute erhalten geblieben. Die Lage der restlichen vier findet sich zwar zum Teil in den Aufzeichnungen des Ordens, die komplizierten drachischen Glyphen vermag aber keiner der Krieger mehr zu deuten. Viele von ihnen verdingen sich inzwischen als Mietschwerter, insbesondere dann, wenn es gegen Drachen oder renegate Zauberwirker geht.



Der Glaube der Al'Drakorhim

Viele Al'Drakorhim fühlen sich noch immer den Idealen Farmerlors verpflichtet. Die wenigsten der Krieger wissen aber um den Ursprung der kultischen Riten, die sie Tag für Tag ausführen, vielmehr prägt ein Gemisch aus Aberglaube und Vorurteilen ihren Alltag. Erst nach den beunruhigenden Ereignissen der Drachenchronik vermuten sie, dass die ursprüngliche Aufgabe des Ordens offenbar darin bestand, die Wiederauferstehung des Gottdrachen Pyrdacor zu verhindern. Einige der Al'Drakorhim versuchen seither, das Vermächtnis ihres eigenen Ordens zu ergründen, um dereinst über das Wissen zu verfügen, den Dienern des gefallenen Drachen Einhalt zu gebieten.

Feinde und Verbündete

Die meisten anderen Hadjinim-Orden blicken seit Menschengedenken auf die Al'Drakorhim herab, weil sie die Geschuppten verehrten statt sie zu bekämpfen.

Mit den Drachenkulten und insbesondere der Uled ash'Shebah verbindet die Al'Drakorhim eine jahrhundertelange Feindschaft. Die Ordenskämpfer können jedoch nur schwer hinter die Ränke der verborgenen Kulte blicken, da sie durch jahrelanges Söldnertum und ihre Zurückgezogenheit mit derartigen Intrigen nur wenig Erfahrung haben. Der ehrliche Kampf liegt ihnen eher, und so haben sie sich darauf verlegt, Drachen zu bekämpfen, wann immer sich die Gelegenheit bietet – ganz gleich in welcher Beziehung diese zu Pyrdacor auch stehen mögen. Beim einfachen Volk hingegen gelten sie trotz ihrer Söldnermentalität als edle Rächer und werden als Helden verklärt. Und so manch ein Bauer schätzt sich glücklich, seinen Sohn als Schüler in die Obhut der Drachentöter geben zu können.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Al'Drakorhim treten recht martialisch auf. Sie sind außerhalb ihrer Klöster stets in archaisch anmutende Ringelpanzern gerüstet und tragen stabile Helme mit Nasensteg unter ihren Turbanen. Meist führen sie schwere Partisanen, die den zwergischen Drachentötern nicht unähnlich sind. Letztendlich ist aber jedem Krieger selbst überlassen, mit welchen Hilfsmitteln er auf Drachenhatz geht, und so erfreuen sich insbesondere in neuerer Zeit auch Stoßspeere immer größer werdender Beliebtheit. Als Zweitwaffe gürten sie Kurzschwerter, um sich auch auf engem Raum gegen ihre Gegner verteidigen zu können. Auf der Stirn tragen sie die Tätowierung eines Drachen – ein Relikt aus der Zeit, als die Al'Drakorhim noch dem Drachenkult angehörten, das ihnen heute aber als Mahnung an ihre Aufgabe dienen soll.

Hierarchie und Aufnahme

An der Spitze der Männer steht seit Jahrhunderten der *Sheikh* eines Klosters. Einen übergreifenden Ordensoberen gibt es bereits seit den Magierkriegen nicht mehr. Die Krieger sind angehalten, Befehlen der Oberen zu gehorchen und sich streng nach den Regeln des Ordens zu richten, da diese sie in ihren Augen von gemeinem Söldnerpack abhebt. Das Wort eines Al'Drakorhim, der bereits gegen einen Drachen gekämpft oder ihn gar besiegt hat, hat gro-



ßes Gewicht. Einmal *al'Kira* (der Tapfere) genannt, wird er häufiger mit der Führung einer Gruppe Ordenskrieger beauftragt werden.

Früher rekrutierten die Al'Drakorhim ihren Nachwuchs aus den Nachkommen ihrer eigenen Familien. Dieser Brauch ist jedoch lang in Vergessenheit geraten. Um den Orden zu vergrößern, entwickelte sich die Tradition des Knabenraubs. Aus ihrer Zeit als Drachentöter ist es auch üblich, einen tauglichen Jungen als Tribut zu fordern, wenn sie einem Dorf beigestanden haben. Selbst der Sohn eines Emirs soll dem Orden schon aus Dankbarkeit angeboten worden sein. In neuerer Zeit wird der Nachwuchs aber auch oftmals kurzerhand auf Sklavenmärkten erworben oder von der Straße rekrutiert. Hat sich ein Held in ihren Augen besonders um die Werte des Ordens verdient gemacht oder durch Tapferkeit und Hingabe überzeugt, ist auch in seltenen Fällen ein späterer Beitritt möglich.

Alte Riten zur Aufnahme, wie das Trinken von Drachenblut oder einem Mantrake beizuwohnen, sind längst in Vergessenheit geraten. Seit den Magierkriegen muss der Krieger sich sechs Tage in Askese üben. Danach folgt ein ritueller Zweikampf, in dem der Kandidat Mut, Geschicklichkeit und Durchschlagskraft unter Beweis stellen muss. Außerdem gilt es, die verwundbaren Stellen eines Drachen zu kennen. Zuletzt wird dem Krieger die Drachentätowierung mit einer Farbe aus Asche und Drachenblut auf die Stirn gestochen, die ihn als vollwertiges Mitglied des Ordens auszeichnet. Die meisten beißen tapfer die Zähne zusammen, denn je nachdem, wie tapfer der junge Al'Drakorhim die schmerzhafte Prozedur erträgt, wird er schließlich im Ansehen unter seinen Kameraden stehen.

Die Al'Drakorhim als Feinde der Helden

Sollten die Helden wissentlich oder unwissentlich mit einem der anderen Drachenkulte in Verbindung stehen oder zu tief nach drachischen Geheimnissen graben, können sie leicht die Aufmerksamkeit des Ordens auf sich ziehen. Die Al'Drakorhim sind nur allzu schnell bereit, vorbeugende Maßnahmen zu ergreifen, um gegen verdächtige Umtriebe vorzugehen. Unverhohlene Drohungen, offene Forderungen, aber auch Anschläge sind möglich. Magie betrachten die Mitglieder des Ordens mit Abscheu, und sie gehen stets gegen vermeintliche „Echserei" vor. Da die Al'Drakorhim sich zudem als Söldner verdingen, können sie auch mit den Helden um einen Auftrag konkurrieren, wobei die stolzen Krieger sehr nachtragend sein können, sollten sie ausgestochen werden.

Die Al'Drakorhim als Verbündete der Helden

Wenn die Helden sich als Drachentöter oder im Kampf gegen finstere Magie bewährt haben, ist ihnen der Respekt der Al'Drakorhim sicher. Allzu offen zeigen werden sie ihn aber wahrscheinlich nicht, denn schließlich haben sie jahrhundertelange Übung in diesem Gewerbe und einen gewissen

Szenarien und Meisterinformationen

- Ein Al'Drakorhim wird von den Draconitern verfolgt, weil er den Nachlass eines Magier geplündert hat, der eigentlich dem örtlichen Tempel zustand. Der Schüler des Magus ahnt nichts vom Eingreifen der Hesindediener und beauftragt die Helden damit, ihm die Aufzeichnungen seines Meister zurückzubringen, da er eigene Interessen verfolgt.
- Die Helden sind auf der Suche nach einem Drachen, weil sie sich von ihm Informationen erhoffen, doch auf dem Weg begegnen ihnen Al'Drakorhim auf Drachenhatz. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt, an dessen Ende die Helden sich auf die Seite des Drachen stellen oder vermitteln müssen, so ihr Informant überleben soll.
- Um die Überreste eines von den Al'Drakorhim getöteten Drachen ist ein Streit zwischen zwei Potentaten entbrannt. Beide interessieren sich für den Karfunkel des Drachen, den die Al'Drakorhim zu vernichten gedenken. Die Helden werden von einem der beiden angeworben, seine Ansprüche durchzusetzen.

Der Anhänger Pyrdacors

Mardukh sal Cheref ist in Wahrheit ein Anhänger Pyrdacors und berichtet den Anführern der Uled ash'Shebah. Seine Krieger sammeln arglos Wissen und Artefakte für ihn, die es dem Kult dereinst ermöglichen sollen, den Gottdrachen ins Leben zurück zu holen. Bisher konnte Marukh alle Mitglieder, die ihn verdächtigten, auf heikle Missionen senden oder aus dem Weg räumen, zuletzt seinen Vorgänger im Amt des *Sheik*.

Karfunkel-Geheimnisse

Einige Al'Drakorhim wissen um die unsterbliche Seele eines Drachen, die in seinem Karfunkel ruht, und versuchen daher stets, den Seelensitz der Geschuppten zu zerstören. Die große Karfunkelsammlung, die in ihren Klostern vermutet wird, gehört also ins Reich der Legenden. Ein Großteil der alten Aufzeichnungen und auch der legendäre Goldschatz aus den Horten der erlegten Drachen aber ruht in einem unterirdischen Labyrinth unter dem Kloster im Raschtulswall, und allein den Sheiks wissen um die Wörter, die notwendig sind, um die magischen Fallen zu entschärfen. Die Schatzkammern der Al'Drakorhim sind reich gefüllt, denn die wertvollsten Stücke aus einem Drachenhort tragen sie als Trophäen in ihre Heimat. Doch nur die Ordensoberen haben Zugang zu diesem immensen Reichtum, da er in ihren Augen die Männer zu sehr in Versuchung führt. Manche der alten Artefakte haben sich zudem als äußerst gefährlich erwiesen.



Ruf zu verlieren. Verdienten Verbündeten können sie außerdem Zugang zu unschätzbarem Wissen gewähren, das in ihren Chroniken verborgen liegt – vorausgesetzt, die Helden verfügen über die nötigen Kenntnisse der alten Echsensprachen.

Ein Held als Al'Drakorhim

Mit der zunehmenden Verweltlichung des Ordens ziehen die Krieger als Söldner durch die Lande und sind daher recht leicht in eine Heldengruppe zu integrieren, da sie nicht immer zu mehreren operieren. Auch ein Al'Drakorhim auf der Suche nach altem Wissen über die Drachen und seinen Orden ist als Mitglied einer Heldengruppe denkbar. Magiebegabte Gefährten lehnen sie meist nicht rundheraus ab, begegnen ihnen aber anfangs mit großem Misstrauen. Auch ihr strikter Ehrenkodex birgt viel Konfliktpotenzial.

Bedeutsame Mitglieder

Mardukh sal Cheref (*980 BF, dunkelblond, ergraute Schläfen, grüne Augen, kaltblütig und berechnend) wurde nach langem Siechtum seines Vorgängers zum *Sheikh* ernannt und leitet seither das Kloster im Raschtulswall. Der mehrfache Drachentöter folgt der mystischen Ausrichtung des Ordens und sendet seine Krieger aus, mehr über die drohende Rückkehr Pyrdacors zu erfahren. Der gebürtige Sohn eines almadanischen Bergbauern gilt als kalt und unnahbar, doch viele Al'Drakorhim verehren ihn aufgrund seines kühlen Verstandes und seiner Kampfkraft.

Ra'id sal Farukh (*1000 BF, schwarzer Zopf, trägt eine Kette aus Drachenzähnen und Schuppen um den Hals, die er abergläubisch hütet) hat mit der Verantwortung für seine Männer den Ungestüm der Jugend abgelegt und ist zu einem echten Mann gereift. Die Entscheidungen des noch jungen *Sheiks* sind überlegt, und er baut, anders als Mardukh, gern auf die Zustimmung seiner Untergebenen. Häufig zieht er selbst aus dem Kloster im Mhanadischen Hochland aus, um Drachen zu jagen, denn im Töten des Feindes sieht er seine wahre Berufung, nicht aber darin, ihn zu verstehen.

Die Sahabiyat al'Qamar

Gebräuchliche Namen: Sahabiyat al Qamar, Gefährtinnen des Mondes
Symbol: stilisierter Säbel über Mondkelch
Wahlspruch: „*Jägerinnen, niemals Gejagte!*"
Herkunft: geheime Schwesternschaft wehrhafter Frauen in Palmyramis
Persönlichkeiten: Belisar (*990 BF, Anführerin aus Pflichtgefühl), **Shala** (*1002 BF, Prophetin mit Gedächtnislücken)
Personen der Historie: **Kerima al'Hashinnah** (*unbekannt, erste *Al'Ahmar*), **Tamina bint-el Maha** (*585 BF, Auserwählte des Feqz und erste *Kâhina*)

Beziehungen: gering
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: „*Der nächtliche Jäger schützt uns, du aber hast seine Gunst verspielt!*"
Niederlassungen: das verborgene Tal *Mah'bahar* (die Zuflucht) in nördlichen Raschtulswall
Besonderheiten: *Gebote und Ideale:* Abstinenz, Ehrenhaftigkeit, Härte gegenüber sich selbst und dem Feind, Treue und Gehorsam, Verfolgung dunkler Magie, Heimlichkeit und Verschwiegenheit
Größe: 40 und etwa weitere 60 Bewohner des Tals

Der Ursprung der Sahabiyat al'Qamar

Zu Zeiten als Fasar noch Yol-Fessar genannt wurde, lebte die Sippe der Beni Qumar in der Stadt. Die Männer waren geschickte Krieger und Räuber, die sich im Kampf gegen die Echsen bewährt hatten. Nachdem die Stadt aber von den Diamantenen Sultanen geschliffen worden war und immer wieder wütende Ferkinahorden über die Siedlung herzogen, brachten sie ihre Frauen und Kinder in eine Sippenburg außerhalb der Stadt in Sicherheit und zogen von dort auf ihre berüchtigten Raubzüge aus. Die Beni Qumar verehrten Feqz, den nächtlichen Jäger, und man sagte ihnen nach, dass ihre Schatzkammern gut gefüllt und ihre Frauen von djinnenhafter Schönheit waren. So bedrängten viele Neider die Festung, und als die Männer eines Tages von einem ihrer Raubzüge nicht zurückkamen und die Mauern gegen den Feind zu fallen drohten, führte Kerima al'Hashinnah, die tapferste unter den Frauen, sie in die Berge des heutigen Palmyramis. Die Frauen nannten sie *Al'Ahmar*, die Rote, weil ihr Körper vom Blut der Feinde benetzt war, als sie den Aufbruch verkündete. Nach wochenlanger Wanderschaft und schweren Verlusten durch eine Ogersippe und wilde Ferkinas wurden ihre Ge-



bete erhört, und im Licht des Vollmondes wies eine Berglöwin ihnen den Weg in ein verborgenes Tal. Oberhalb des Ursprungs des Barun-Ulah verbarg ein Wasserfall den Eingang in das fruchtbare Tal, das den erschöpften und ausgehungerten Frauen eine neue Heimstatt bot. Lange Zeit zuvor hatten hier schon einmal Menschen gelebt, denn sie fanden verlassene Höhlen vor und alte Malereien an den Wänden, die noch vom Kampf der Menschen gegen das Echsengezücht kündeten. *Mah'bahar*, die Zuflucht, nannten sie ihre neue Heimat und schworen dem lasterhaften Leben ab, das sie bisher geführt hatten. Sie gelobten, nie wieder einem Manne Untertan zu sein und so lernten sie, was sie lernen mussten, um zu überleben. Die tapfersten unter ihnen gürteten sich mit geraubten Klingen, um die Gemeinschaft zu schützen, wie die wilde Löwin Ra'andra ihre Jungen verteidigt. Andere lernten zu schmieden, wurden zu geschickten Jägerinnen oder übten sich in der Heilkunst. Als Kerime jedoch sah, dass ihre Frauen ohne Erben sterben würden, sandte sie die schönsten und flinksten unter ihnen aus, sich zu fremden Männern zu legen, und als sie wiederkehrten, trugen sie Töchter unter dem Herzen.

Die völlige Isolation der Sahabiyat al Qamar (tulamidisch Gefährtinnen des Mondes), wie sich die Frauen inzwischen nannten, wurde nur dann durchbrochen, wenn sie Nachwuchs brauchten. Außer den Kriegerinnen und Jägerinnen verließen die meisten das Tal nur wenige Male in ihrem Leben, und schreckliche Gerüchte über eine feindliche Welt kursierten, die von den Anführerinnen noch ausgeschmückt wurden, um die Gemeinschaft zusammenzuhalten. Erst um **600 BF** stieß eine Gruppe Sahabiyat bei einem Rachefeldzug gegen eine Ferkinasippe unvermittelt mit den Amazonen Keshal Rondras zusammen. Die nur wenige Jahre andauernden freundschaftlichen Beziehungen brachten den bisher unberittenen Sahabiyat al'Qamar Reittiere ein. Obwohl längst in Vergessenheit geraten, ist in den Chroniken Keshal Rondras sogar die Lage des verborgenen Tals verzeichnet. Trotz der anfänglichen Annäherung zwischen den beiden Orden scheiterten alle Bemühungen jedoch an unterschiedlichen religiösen Vorstellungen und dem generellen Misstrauen der weiblichen Hadjinim. Durch den Kontakt nach außen ließ sich die Wahrheit jedoch nicht mehr vor den Frauen verschleiern: Die Welt außerhalb des schützenden Tals war keineswegs der verkommene Ort, als den ihre Oberen ihn immer geschildert hatten. Unter der jungen Tamina bint-el Maha erhoben sich die Sahabiyat al Qamar und begannen aus dem Schutz ihrer Zuflucht heraus die Welt zu erkunden, von der sie sich so lange abgewandt hatten.

Neben den Kriegerinnen, die weiterhin für den Schutz des Tales zuständig waren, schwärmten Kundschafterinnen aus und mischten sich in den Tälern unter das Volk der Herrinnen im heutigen Aranien, einige reisten sogar bis nach Fasar. Nach Jahren des einfachen Lebens in den Bergen hungerten sie nach den Reichtümern und den Annehmlichkeiten der Städte, unterschätzten dabei aber ihre Gefährlichkeit, so dass nur wenige der Frauen zurückkehrten. Tamina aber wollte das Auseinanderbrechen der Gemeinschaft verhindern und ersann eine List. Sie täuschte Visionen des Nächtlichen Jägers vor und eröffnete ihren Frauen, das Land außerhalb ihres Tales sei verdorben und nur auf seinen Befehl hin sei es sicher, die Zuflucht zu verlassen. Aus Dankbarkeit dafür, dass er das Tal *Mah'bahar* vor den Augen anderer verbarg, seien ihm die Frauen zu Gehorsam verpflichtet und ihre oberste Pflicht sei der Schutz der Gemeinschaft. Feqz selbst musste Gefallen an diesem Spiel gefunden haben und sandte Tamina tatsächlich Traumgesichte, in denen er die Frauen immer wieder in die Täler sandte, mal, um ein kostbares Kleinod zu stehlen, ein anderes Mal, um helfend in eine Schlacht einzugreifen. Neben der *Al'Ahmar* (die Rote), die seit alters die Kriegerinnen führt, steht seither die *Kâhina* (Seherin) an der Spitze der Sahabiyat und verkündet den Willen des Nächtlichen Jägers.

Die Sahabiyat al'Qamar heute

Noch immer leben die meisten Sahabiyat al Qamar in selbstgewählter Isolation, doch durch Taminas List hat Feqz im Leben der Frauen inzwischen eine wesentlich stärkere Bedeutung gewonnen als die kriegerische Ra'andra. Trotz aller Ehrhaftigkeit kämpfen die Kriegerinnen (*Assada*) mit List und scheuen auch nicht davor zurück, Gifte im Kampf einzusetzen. Es gilt als erstrebenswert, dem Gegner nicht nur an Kampfkraft, sondern auch an taktischem Geschick überlegen zu sein. Die Kundschafterinnen (*Fayar*) sind auf subtileres Vorgehen spezialisiert und werden ausgeschickt, wenn es Informationen zu sammeln gilt oder die *Kâhina* ihnen aufträgt, bestimmte Personen oder Gegenstände zu vernichten oder in das Tal zu schaffen.

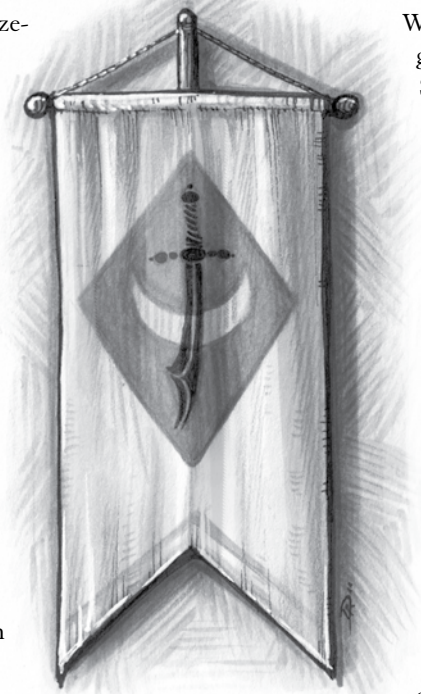
Inzwischen müssen die Frauen in *Mah'bahar* keine Annehmlichkeit mehr missen. Durch geschickte Diebeszüge ist ihre Schatzkammer gut gefüllt und die *Fayar* werden oft ausgeschickt, Dinge des alltäglichen Bedarfs zu erwerben. Während es früher üblich war, Männer aufzusuchen um Töchter zu zeugen, sind die Sahabiyat heute zu Entführungen übergegangen, und so leben etwa 20 Männer in einem luxuriösen Harem, über den allein *Al'Ahmar* und *Kâhina* bestimmen können. Männliche Kinder werden in den Bergen oder der Nähe von Siedlungen ausgesetzt. Töchter werden in der Gemeinschaft aufgezogen und ausgebildet. Verkehr außerhalb dieses Harems wird von den Sahabiyat abgelehnt, weswegen sie von Außenstehenden oft als keusch wahrgenommen werden. Der strenge Ehrenkodex der Vergangenheit besteht nach wie vor. Bei kleineren Vergehen ist es üblich, zur Sühne auf heikle Missionen geschickt zu werden, die leicht tödlich enden können. Bei schweren Verfehlungen werden die Frauen aus dem Tal getrieben und von ihren Schwestern gejagt.



Der Glaube der Sahabiyat al'Qamar

Die Sahabiyat al'Qamar verehren Ra'andra, die Gottlöwin, und den nächtlichen Jäger Feqz gleichermaßen. Dabei gilt Ra'andra als mütterliche Beschützerin, die Heimat und Nachwuchs verteidigt, während Feqz weniger ins seiner Funktion als Gott der Magie denn als nächtlicher Rächer und Herr des Verborgenen gilt. Viele alltägliche Riten gründen auf den Praktiken der Urtulamiden, wurden jedoch im Laufe der Zeit abgewandelt und an die Bedürfnisse der Sahabiyat angepasst. Die (vermeintliche) Notwendigkeit der Isolation wurde von den *Kâhina* geschickt im Glauben verankert, so dass es einer Sahabiyat schier frevelhaft erscheint, die Gemeinschaft ohne Weisung zu verlassen. Auch der Aberglaube, dass dies für jeden gilt, der das Tal einmal betreten hat, wird von der Priesterin des Feqz gezielt geschürt.

Die *Kâhina* sind in Wahrheit nicht immer von Feqz gesegnet, werden aber auch nach ihren Fähigkeiten ausgewählt, ihre wahren Absichten zu verschleiern.



Erscheinungsbild und Symbole

Die Sahabiyat al'Qamar kleiden sich klassisch tulamidisch in Pluderhosen, Kaftan oder bestickte Westen. In der Vergangenheit wurde aufgrund der begrenzten Verfügbarkeit von Stoffen hauptsächlich Leder getragen. Schwestern, die sich auf diese alten Traditionen berufen, bevorzugen noch heute diese Art, sich zu kleiden. Die Kriegerinnen schützen ihren Oberkörper mit einer beweglichen Rüstung aus Lederschuppen, die oft kunstvoll verziert ist. Die Spitzhelme werden in den Turban eingearbeitet, und den unteren Teil des Gesichts ziert ein filigranes Kettengeflecht.

Als Waffen führen sie Säbel und Krummdolch, Schilde werden meist nur von den *Assada* getragen und bestehen aus zähem Leder. Einige Kriegerinnen, die als besonders von Ra'andra gesegnet gelten, kämpfen auch mit zwei Klingen.

Die *Fayar* haben gelernt, ihre Kleidung an die Umgebung anzupassen, in der sie sich bewegen. Soweit möglich verschleiern auch sie ihr Antlitz, meist mit leichten Stoffen.

Die Rüstung

Die Bekleidung der Kriegerinnen entspricht den Werten einer Lederrüstung. Der Spitzhelm mit Turban und Kettengeflecht hat RS/BE 1/1 und ein Gewicht von 2 Stein.

Feinde und Verbündete

Der größte Feind der Sahabiyat al'Qamar ist die Außenwelt. Alles, was jenseits der schützenden Grenze ihres Tales liegt, sehen sie als Bedrohung ihrer Unabhängigkeit und als schädlichen Einfluss auf ihre Gesellschaft. Verstöße gegen die Ordensregeln werden nicht zuletzt aus diesem Grund sehr schwer bestraft. Diese Einstellung führt auch dazu, dass die anderen Bewohner des Raschtulswalles auf Abstand gehalten werden, sowohl die grundsätzlich freundlich gesinnten Amazonen als auch andere Hadjinim-Orden. Gerade Gemeinschaften, die ausschließlich aus Männern bestehen, stoßen bei den Sahabiyat auf großes Unverständnis.

Dabei begegnen sie Männern nicht grundsätzlich ablehnend. Ähnlich den Amazonen betrachten die Sahabiyat männliche Wesen entweder als bedrohliche Aggressoren oder als verweichlicht. Gerade die Einführung des Harems und der Kontakt zum aranischen Matriarchat haben letztere Vorurteile noch verfestigt.

Dunkler Magie begegnen die Sahabiyat mit Ablehnung, und insbesondere gegen Paktierer schickt die *Kâshina* immer wieder Schwerstern auf Geheiß ihres Gottes aus. Es wurden aber auch schon Artefakte geraubt, die sich heute im Hort der Sahabiyat befinden, um sie dem Zugriff Unwürdiger zu entziehen.

Die tulamidische Phex-Kirche und die Mada Basari wissen inzwischen um die Existenz der Kriegerinnen, die den Idealen ihres Gottes folgen. Bisher konnten sie das Geheimnis um die Herkunft der Sahabiyat noch nicht lüften, stehen dem Orden jedoch sehr aufgeschlossen gegenüber. Einige Phex-Geweihten pflegen außerdem einen geradezu sportlichen Wettstreit mit den *Fayar* und konkurrieren um Beutestücke.

Hierarchie und Aufnahme

Als Sahabiyat al'Qamar wird man üblicherweise geboren, da die Frauen nur in äußerst seltenen Fällen Außenstehende in ihre Gemeinschaft aufnehmen. Knaben werden meist ausgesetzt, als Mutter aller Töchter gilt automatisch die *Al'Ahmar*. Je nach Neigung und Befähigung werden die Mädchen später zu Kämpferinnen oder Kundschafterinnen ausgebildet. Besonders handwerklich begabte Frauen lernen zudem ein für die Gemeinschaft wichtiges Handwerk wie Schmieden, Schneidern oder den Rüstungsbau.

Die Nachfolgerin einer *Al'Ahmar* wählt diese unter den stärksten Kriegerinnen aus, die sich seit alters her im Kampf bewähren müssen, um Gefallen zu finden. Eine neue *Kâhina* wird hingegen nach einem komplizierten Ritus aus Orakelsprüchen von ihrer Vorgängerin bestimmt. Bevor sie ihr Amt antritt, muss sie sich jedoch durch eine Prüfung vor den Augen ihres Gottes beweisen und seine Gunst gewinnen.

Verstirbt eine der Schwestern unerwartet, die über besonderes Wissen oder über Fähigkeiten verfügt, die ohne Weiteres



nicht ersetzt werden können, schrecken die Frauen nicht davor zurück, Frauen mit entsprechender Ausbildung zu entführen und sie auch unfreiwillig zum Mitglied ihrer Gemeinschaft zu machen.

Die Sahabiyat al'Qamar als Feinde der Helden

Sollten die Helden von der Lage des geheimen Tales erfahren haben, werden die Sahabiyat al'Qamar alles daran setzen, sie im Tal zu halten oder aus dem Weg zu räumen.
Auch Helden, die die undurchsichtigen Pläne einer *Fayar* durchkreuzen oder gefährden, können leicht mit den wehrhaften Frauen in Konflikt geraten. Sollten die Helden gar daran schuld sein, dass sie ihre Aufgabe nicht erfüllen kann und daher ausgestoßen wird, so wird sie die Schuldigen unerbittlich verfolgen.

Die Sahabiyat al'Qamar als Verbündete der Helden

Insbesonder die Fayar haben gelernt, sich Verbündete auf ihren Missionen zu suchen. Zwar sind sie stets angehalten, ihre Aufträge diskret zu Ende zu bringen, einige von ihnen haben aber scheinbar Gefallen daran gefunden, sich der Unterstützung von Helden zu bedienen – oder sie ganz einfach unwissentlich für ihre Zwecke einzuspannen.
Männer werden von den Sahbiyat nur selten richtig eingeschätzt. Entweder sie halten sie für eine Bedrohung, oder aber sie betrachten sie lediglich als schmückendes Beiwerk.
Die *Assada* können den Helden als Retter in der Not gegen einen wilden Ferkinastamm oder gegen einen männlichen Hadjinim-Orden beistehen oder auch unerwartet in eine Schlacht eingreifen, sollte ihre *Kâhina* eine entsprechende Vision erhalten haben.

Ein Held als Sahabiyat al'Qamar

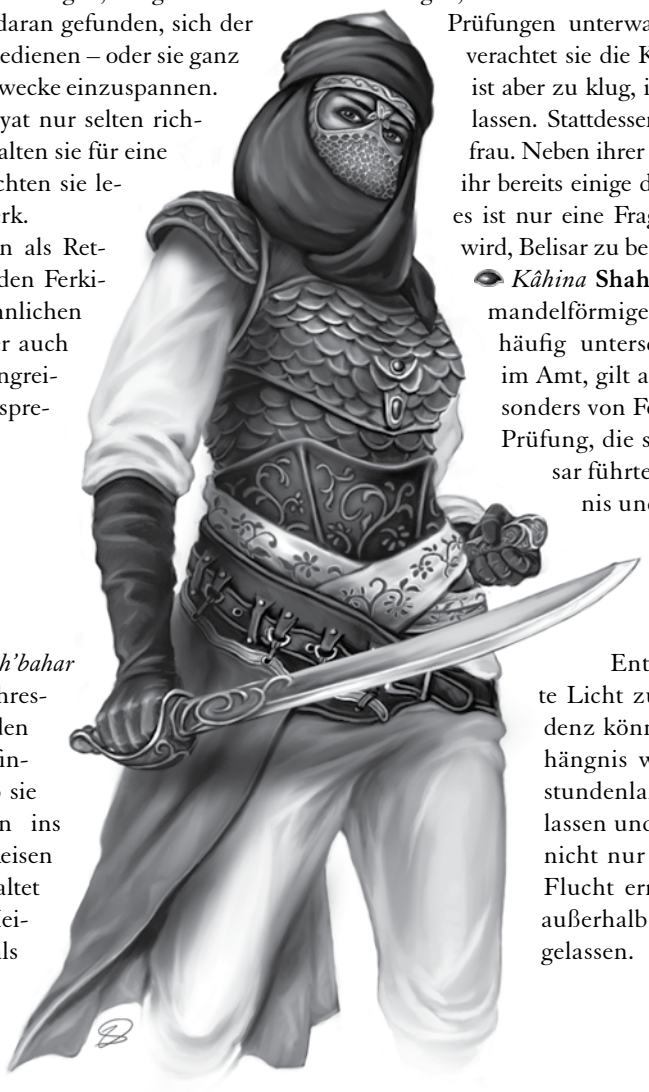
Fast alle Sahabiyat werden in *Mah'bahar* geboren und wachsen unter ihresgleichen auf. Die Werte für den weiblichen Hadjinim-Orden finden sie im Kasten auf S. 68, so sie eine der kriegerischen Frauen ins Spiel führen möchten. Das Reisen mit einer Heldengruppe gestaltet sich jedoch schwierig, da ihre Heimat für die Schwesternschaft als einzig sicherer Ort gilt und sie nur auf Geheiß ihrer Anführerinnen ausziehen.
Es ist aber durchaus möglich, eine verstoßene Schwester zu spielen, die ihren Häscherinnen entkommen konnte. Auch ein längerer Auftrag durch die *Kâhina* kann eine der Frauen in die Fremde führen. Generell gilt: die *Fayar* sind Fremden gegenüber meist wesentlich aufgeschlossener, als die kriegerischen *Assada*.

Bedeutende Mitglieder

Belisar (*990 BF, rotbraune Locken, hochgewachsen, herbe Züge mit zahlreichen Kampfnarben, äußerst beherrscht) trat nur widerwillig die Nachfolge ihrer leiblichen Mutter an, denn ihre Pflichten lassen es nur selten zu, dass sich die leidenschaftliche Kämpferin selbst vor Ra'andra beweisen kann. Die *Al'Ahmar* gilt als streng und traditionsbewusst und nimmt nur wenige der Annehmlichkeiten für sich in Anspruch, die das Tal und ihr Amt ihr bieten. Sie unterhält stattdessen eine heimliche Liebschaft mit einer Amazone aus Keshal Rondra, die ihrem Ansehen sehr schaden könnte, sollte sie jemals ans Licht kommen.

Nadira* (*997 BF, schwarzhaarig, athletisch, intrigant, grausam) versuchte sich 1020 BF zur *Al'Ahmar* aufzuschwingen, und allein die Tatsache, dass Belisar sich den Prüfungen unterwarf, ließ sie scheitern. Seither verachtet sie die Kriegerin aus tiefstem Herzen, ist aber zu klug, ihren Gefühlen freien Lauf zu lassen. Stattdessen mimt sie die treue Gefolgsfrau. Neben ihrer Tochter **Faizah** (*1017) folgen ihr bereits einige der Frauen im Geheimen, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie versuchen wird, Belisar zu beseitigen.

Kâhina **Shahla** (*1002 BF, zierlich, graue mandelförmige Augen, risikofreudig, wird häufig unterschätzt) ist erst seit kurzem im Amt, gilt aber trotz ihrer Jugend als besonders von Feqz berührt. Bei ihrer finalen Prüfung, die sie in die Blutgruben von Fasar führte, verlor sie zwar ihr Gedächtnis und die Aufträge, die sie an ihre *Fayar* vergibt, wirken oft erratisch oder willkürlich. Durch ihre brillante Rhetorik versteht sie es aber, ihre Entscheidungen immer ins rechte Licht zu rücken. Einzig ihre Dekadenz könnte ihr irgendwann zum Verhängnis werden. Shahla liebt es, sich stundenlang im Harem verwöhnen zu lassen und es wird gemunkelt, sie habe nicht nur einem ihrer Lustknaben die Flucht ermöglicht, sondern sich auch außerhalb des Tales mit Männern eingelassen.





Szenarien und Meisterinformationen

Die Helden werden im nördlichen Raschtullswall von einer Horde Ferkinas angegriffen, als plötzlich eine Gruppe merkwürdig gewandeter Amazonen in den Kampf eingreifen. Die vermeintlichen Retterinnen entpuppen sich als Assada und reagieren äußerst feindselig auf die Abenteurer, da diese unwissentlich in ihr Revier eingedrungen sind. Es gilt, die Kriegerinnen von den lauteren eigenen Absichten zu überzeugen, was insbesondere bei rein männlichen Heldengruppen oder aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse der Frauen ein diplomatischer Drahtseilakt werden kann.

- Eine Sahabiyat al'Qamar wurde aus der Gemeinschaft verstoßen. In Panik flieht sie vor ihren Schwestern und bittet ausgerechnet am Lagerfeuer der rastenden Helden um Hilfe.
- Hinter einem Einbruchserie steckt eine *Fayar*. Die Helden werden damit beauftragt, die Beute, ein magisches Artefakt oder ein wertvolles Kleinod, zurückzubringen. Sobald sie das Stück zurückerobert haben, versucht es die geheimnisvolle Diebin jedoch erneut zu stehlen, da sie darin eine Prüfung ihres Gottes sieht und die Helden als zu überwindende Gegner wahrnimmt.
- Der Sohn einer reichen Händlerin wurde von den kriegerischen Frauen geraubt. Die unglückliche Mutter bittet die Helden unter Tränen, den jungen Mann zurückzubringen. Den Helden gelingt es, bis in das verborgene Tal vorzudringen, doch dort müssen sie mit Schrecken feststellen, dass die Sahabiyat al'Qamar sie nicht wieder gehen lassen. Auch der geraubte Jüngling zieht den bequemen Harem der Schwesternschaft einer unglücklichen arrangierten Ehe vor und zeigt sich nur wenig kooperativ bei einem geheimen Ausbruchsversuch.

Allgemeine Szenariovorschläge zu den Hadjinim-Orden

Diese Abenteuerideen können sie mit geringen Anpassungen für alle zuvor beschriebenen Orden sowie für selbst entwickelte nutzen.

- Die Helden werden beauftragt, den Sohn eines Kaufmannes zurückzuholen, der kürzlich entführt wurde. Die vermeintlichen Schurken entpuppen sich als Hadjinim und erklären, dass die Familie des Händlers in ihrer Schuld steht. Es gilt, zwischen den Parteien zu vermitteln oder aber die Ansprüche des Auftraggebers mit Gewalt durchzusetzen.
- Ein Hadjinim hat gegen die Ordensregeln verstoßen, und einer seiner Brüder wurde damit beauftragt, ihn zur Strecke zu bringen. Die Helden werden in den Konflikt verwickelt, sei es, weil sie Sympathien für den Verstoßenen hegen oder aber weil der Verfolger sie um Hilfe bittet.
- Auf der Suche nach einer alten Grabstätte/einer untergegangenen Stadt/einer alten Kultstätte werden die Helden offenbar beschattet. Ihre Verfolger entpuppen sich als Hadjinim, die mit allen Mitteln verhindern wollen, dass die Helden ihr Ziel erreichen, da sie gelobt haben, den Ort zu schützen, zu dem die Abenteurer aufgebrochen sind. Dort lauert ein dunkles Geheimnis aus längst vergangener Zeit, dass es zu bewahren gilt.
- Der Orden hält einen der Helden für einen Auserwählten. Alle Vorzeichen einer Prophezeiung weisen auf ihn, und es gilt, die Hadjinim davon zu überzeugen, dass sie ihre Hoffnungen auf den Falschen setzen oder sich in sein Schicksal zu fügen und ihnen bei einer gefahrvollen Queste beizustehen. Vielleicht wird der Held aber auch mitnichten als Heilsbringer angesehen, und seine Kameraden müssen verhindern, dass die Hadjinim ihn beseitigen.
- Immer wieder brechen junge Hadjinim auf, den Rat eines weisen Eremiten zu suchen oder verlangen sein Urteil für ihre Bußqueste. Der weise Lehrer entpuppt sich jedoch als missgünstiger Anhänger des Iblis (tulamidisch für den Namenlosen) der die naive Suche der jungen Männer nach Vergebung für seine eigenen Zwecke nutzt. Die Hadjinim wissen nicht, wessen Werk sie tun, und es bedarf aufrechter Helden, um ihnen das Handwerk zu legen oder sie von ihrem dunklen Weg abzubringen.
- Ein Schriftsteller/Hesinde-Geweihter/Mitglied der Gemeinschaft der Avesfreunde ist bei Recherchen über die geheimnisvollen Hadjinim verschwunden. Ein Angehöriger bittet die Helden um Hilfe, die überrascht feststellen müssen, dass der Vermisste seit längerer Zeit bei den Kriegern lebt und keinerlei Ambitionen hegt, in sein altes Leben zurückzukehren.

Die Sahabiyat al'Qamar als Profession

Fayar (Kundschafterin)

(21 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, FF 11, GE 13, KO 12; nur Frauen; Kultur Mhanadistan (Fern der Zivilisation) oder Aranien

Modifikationen: SO 5-10

Automatische Vor- und Nachteile: Flink, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Kampf: Dolche +4, Raufen +2, Ringen +2, Säbel +3, Wurfmesser +4

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Taschendiebstahl +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +3, Sich Verkleiden +4



Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +2, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Rechnen +3, Sagen und Legenden +3, Schätzen +3, Sternkunde +4, Tierkunde +2
Sprachen und Schriften: Atak +5, Tulamidya +2, Ur-Tulamidya +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1, Schlösser Knacken +3, ein anderes Handwerkstalent nach Wahl +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gebirgskundig
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung oder Lederrüstung), Finte, Linkhand
Empfohlene Vor und Nachteile: Ausdauernd, Autoritätsgläubig, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Glück, Gutaussehend, Herausragender Sinn (jeder Sinn möglich), Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Magiegespür, Mondsüchtig, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Vorurteile (diverse möglich)
Ungeeignete Vor und Nachteile: Adliges Erbe, Arkanophobie, Feen- oder Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Blutrausch, Fettleibig, Goldgier, Geiz, Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neid, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Stubenhocker, Unstet, Wahnvorstellungen, stark einschränkende, körperliche Nachteile wie Einarmig, Lahm etc.
Ausrüstung: Dolch, Säbel, 3 Wurfsterne, Lederkleidung oder leichte Gewänder mit Gesichtsschleier, Nachschlüssel/Dietriche, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

Assada (Kriegerin)

(21 GP, zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 13, KK 12
Modifikationen: SO 5-10
Automatische Vor und Nachteile: Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 5 (Geld, Feudalherrschaft, Götterwelt)
Kampf: Bogen +4, Dolche +4, Raufen +3, Ringen +2, Säbel +6
Körper: Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis –1, Überreden +1
Natur: Fallen stellen +2, Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +3, Wettervorhersage +2
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +2, Rechnen +3, Sagen und Legenden +4, Tierkunde +2, Sternkunde +2
Sprachen und Schriften: Tulamidya +2, Ur-Tulamidya +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +1, ein anderes Handwerkstalent nach Wahl +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gebirgskundig, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte
Empfohlene Vor und Nachteile: Ausdauernd, Autoritätsgläubig, Dämmerungssicht, Flink, Gefahreninstinkt, Glück, Herausragender Sinn (jeder Sinn möglich), Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Magiegespür, Mondsüchtig, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Vorurteile (diverse möglich)
Ungeeignete Vor und Nachteile: Adliges Erbe, Arkanophobie, Feen- oder Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Blutrausch, Fettleibig, Goldgier, Geiz, Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neid, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Stubenhocker, Unstet, Wahnvorstellungen; stark einschränkende, körperliche Nachteile wie Einarmig, Lahm etc.
Ausrüstung: Dolch, Säbel, Lederschild, Kurzbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Lederrüstung, Spitzhelm mit Kettenschleier, weite Gewänder, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

Beni Uchakâni

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 10
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Anderthalbhänder:
INI 15 +1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** NS
Wurfspeer: INI 12 +1W6 **FK** 17 **TP** 1W6+4
LeP 34 **AuP** 35 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6
Vor- und Nachteile: Eisern, Richtungssinn, Schnelle Heilung I; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Rachsucht 5, Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Anderthalbhänder); Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Wuchtschlag
Talente: Athletik 6, Körperbeherrschung 5, Reiten 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 5, Tanzen 4, Lehren 7, viele Naturtalente auf 4+, Brett-/Kartenspiel 5, Kriegskunst 7, Sagen und Legenden 8, Heilkunde Wunden 6
Erfahrener Beni Uchakâni: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, KO +2, KK +2
Konfliktverhalten: kämpft wild, aber stets ehrenhaft, honoriert Stärke, kann sich aber eine Niederlage nur schwer eingestehen.



Tarisharim

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 10
FF 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 6

Khunchomer:

INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kurzbogen: **INI** 12+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4

LeP 32 **AuP** 36 **WS** 9 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Prinzipientreue (siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (10, gegenüber dem Orden), Vorurteile (Frauen) 8, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Khunchomer); Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Athletik 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Reiten 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Tanzen 4, Lehren 8, Menschenkenntnis 2, Überreden 1, viele Naturtalente auf 5+, Geschichtswissen 5, Gesteinskunde 5, Kriegskunst 4, Sagen und Legenden 6, Heilkunde Wunden 6

Erfahrener Tarisharim: AT/PA +2/+2, LeP +3, AuP +4, MU +2, IN +1, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: kämpft bedacht und oft aus der Defensive heraus

Al'Drakorhim

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 6

Partisane:

INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** HN

Kurzschwert:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** HN

LeP 34 **AuP** 37 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern; Aberglaube 7, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (Drachen und Echsen) 8

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Partisane); Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Reiten 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6, Lehren 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Fährtensuchen 4, Fallen Stellen 6, Orientierung 4, Kriegskunst 5, Sagen und Legenden 6, Tierkunde 6, Heilkunde Wunden 4

ErfahrenerAl'Drakorhim: AT/PA +2/+2, LeP +3, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: sehr offensiv, nutzt die größere Distanz mit der Partisane und versucht, den Gegner festzunageln.



Sahabiyat Al'Qamar (Assada)

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 5

Säbel:

INI 15 +1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Kurzbogen:

INI 15 +1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (Männer) 7, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Säbel); Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Reiten 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 4, Tanzen 5, Lehren 7, Menschenkenntnis 1, Überreden 2, viele Naturtalente auf 5+, Kriegskunst 5, Magiekunde 2, Sagen und Legenden 6, mindestens ein Handwerkstalent auf 5+

Erfahrene Assada: AT/PA +2/+3, LeP +4, AuP +3, MU +1, IN +1, GE +2, KO +1

Konfliktverhalten: kämpfen wagemutig, aber taktisch überlegt, verlieren manchmal unerwartet das Interesse an einem unterlegenen Gegner.

Sahabiyat Al'Qamar (Fayar)

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 5

Dolch:

INI 14 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1* **DK** H

Wurfscheibe:

INI 14 **FK** 15 **TP** 1W6+1

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 9 **RS** 1 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (10, gegenüber dem Orden), Vorurteile (Männer) 6, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig; Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe

Talente: Athletik 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Reiten 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 7, Tanzen 3, Taschendiebstahl 4, Etikette 3, Gassenwissen 4, Lehren 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Sich Verkleiden 5, viele Naturtalente auf 4+, Brett-/Kartenspiel 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Sagen und Legenden 6, Sternkunde 6, Heilkunde Wunden 3, Heilkunde Gift 4, Schlösser Knacken 6, mindestens ein weiteres Handwerkstalent auf 5+

Erfahrene Fayar: AT/PA +2/+2, LeP +3, MU +1, IN +1, GE +2, KO +1

Konfliktverhalten: greifen oft aus dem Hinterhalt an und nutzen Finten, um sich vorteilhaft zu positionieren.

*Skorpiongift (Stufe 3) zusätzlich einmalig 3W6 SP (je 1W6 in der 1., 3. und 9. KR) / 1W3 SP.

Die Havena Bullen

»Stellt euch dieses Bild vor, werte Leser: Ewaine Rothair, ein zierliches Weib von gerade einmal acht Spann Größe, stürmt auf die beiden Bremser von Orkan Thorwal zu und bringt den Korkball immer weiter in Richtung des thorwalschen Tores. Niemand kann die kleine Frau aus Orkendorf aufhalten. Drohend bauen sich die beiden Bremser, Hünen von mehr als zwei Schritt Größe, vor der Kleenen, wie man Ewaine in der Mannschaft nennt, auf. Dann passiert es! Ewaine schlägt das Kork links an den thorwalschen Deppen vorbei, läuft aber selbst nach rechts. Nur einer der Thorwaler reagiert und versucht die Kleene von der Seite umzuwerfen.

Doch Ewain hört wohl das Schnaufen des Hünen, dreht sich plötzlich, nutzt das harte Eschenholz und schlägt es dem Thorwaler schneller als man schauen kann, von links und rechts vor den Kopf. Das kann man wohl eindeutig eine Doppelesche nennen. Der Kaiser tobt vor Freude in seiner Loge, während Ewaine schon weiter auf das thorwalsche Tor zu läuft. Nun kann sie nichts mehr aufhalten. Vom Wächter Harskarson abgesehen ist kein Thorwaler in der Nähe. Fast zwanzig Schritt vor dem Tor bremst Ewaine, hebt den Schläger und schießt. Harskarson springt, um das Kork aufzufangen… und… scheitert. Der Ball geht unter der Latte durch! Das sind, 3 Punkte für die Havena Bullen. Damit steht es nun 21:19. Wenn nun nichts mehr passiert, ist zum ersten Mal eine Mannschaft aus dem Reich Sieger der Imman-Turnei von Rommilys… jaaaa, die Thorwaler haben's nicht geschafft! Der Kaiser hüpft vor Begeisterung, schließlich verloren etliche der Spieler ihre Zähne. Der neue Meister sind die Havena Bullen! Vergessen sind die Zeiten in denen die Bullen Illusionszauberei benötigten, um zu siegen.«

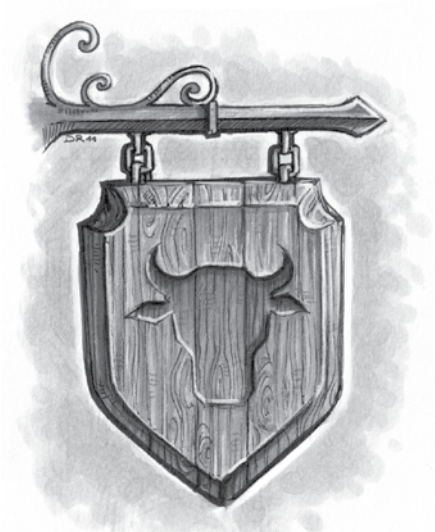
—Artikel zur Rommilyser Meisterschaft im Darpatischen Landboten, 937 BF

Kurzcharakteristik

Eine der ersten Immanmannschaften des Mittelreichs, gegründet am Tag nachdem Kaiser Perval das Verbot für mittelreichische Mannschaften aufgehoben hat. Gilt als eine der erfolgreichsten Mannschaften Aventuriens und gewann in den Jahren 937 bis 942 BF sechsmal in Folge die Meisterschaft von Rommilys, und galt bis 943 BF als unbesiegbar. Nach längerer Erfolglosigkeit in den letzten 20 Jahren wieder eine der beliebtesten und erfolgreicheren Mannschaften.

Gebräuchlicher Name: Havena Bullen
Symbol: Schwarzer Bullenkopf vor blau-weißem Hintergrund
Wahlspruch: Bullen stürmen auf das Tor – Bullen vor, vor, vor!
Herkunft: gegründet in Havena, 933 BF
Persönlichkeiten: **Ghwyldhay ni Desthy** (derzeitige Betreuerin), **Ugo Osrick** (Gute Seele der Mannschaft und zweiter Betreuer), **Rhys Burrigh** (Spielführer), **Selma ui Wynryn** (Schwester von Cullain, der die Mannschaft 1030 BF in politische Streitereien verwickelte)
Personen der Historie: **Cuil ui Ronal** (Torschützenkönig des Jahres 1014 BF), **Colgha na Naohm** (berühmtester Spieler der Mannschaft, geb. 976 BF), **Iskov Brandhagen** (legendärer Betreuer der Havena Bullen in den Jahren 934 BF bis 965 BF, 884 BF bis 966 BF)
Beziehungen: ansehnlich (zur Bürgerschaft von Havena)
Finanzkraft: hinlänglich (karge Einnahmen durch Karten)

Zitat: *„Wir werden solange nicht mehr spielen, wie das Reich noch richtige Schlachten zu schlagen hat. Aber dann trampeln die Bullen wieder!"*
—Cuil ui Ronal
Niederlassungen: Immanstadion von Havena
Besonderheiten: Esche und Kork (Vereinsschenke), hat in den Jahren **1020 BF** bis **1022 BF** wegen der Invasion der Verdammten, und der damit verbundenen Schlachten, den Spielbetrieb vorübergehend eingestellt.
Größe: ein Stammkader von etwa 25 Spielern, weiterhin bis zu 20 Ersatz- und Nachwuchsspieler, dazu ein Dutzend Betreuer und etwa 20 Hilfskräfte während der Spiele.





Die Geschichte der Havena Bullen

Die Goldene Zeit

Für eine Immanmannschaft haben die Havena Bullen eine lange Geschichte. Um genau zu sein, feiert die Mannschaft im Jahre **1033 BF** ihr 100-jähriges Jubiläum. Gegründet wurde die Mannschaft im Jahre **933 BF**, nur einen Tag nachdem Kaiser Perval das Verbot für mittelreichische Immanmannschaften aufgehoben hatte. Schnell machte die Mannschaft mit einer brutalen Spielweise auf sich aufmerksam und gilt als Erfinder solch schmerzhafter Spielmanöver wie der berüchtigten Doppelesche, einem Schlag mit dem Eschenholzschläger von links und rechts gegen den Kopf. Die Bullen gelten als die Mannschaft, wegen deren körperbetontem Spiel die meisten neuen Regeln des Immans eingeführt wurden.

936 BF kam es dann zu einem skandalösen Vorfall: Ein magisch begabter Anhänger der Havena Bullen ließ im Spiel gegen die Vinsalter Drachen auf dem Feld die Illusion von echten Bullen erscheinen, was zu totaler Panik unter den Spielern führte. Nach diesem Vorfall wurde einstimmig beschlossen, von nun an den Einsatz von Magie im Umfeld der Immanspiele zu ächten. Mit dieser neuen Regelung zeigten sich sowohl die Spieler und Betreuer als auch die Zuschauer zufrieden.

Im Jahr **937 BF** begannen dann die Maßnahmen des neuen Betreuers Iskov Brandhagen, ein ehemaliger Spieler und Betreuer der Adler von Grangor, Wirkung zu zeigen, und eine heute legendäre Siegesserie begann. Deutlich bemerkten die übrigen Mannschaften, dass man von nun an mit den Bullen als ernstzunehmender Größe des Imman zu rechnen hatte.

Neue Spieltaktiken machten die Havena Bullen so gut wie unbesiegbar und über mehrere Jahre verloren die Havener kein einziges Spiel, und wurden so zum Schrecken ihrer Gegner. In dieser Zeit gewann die Mannschaft sechsmal das große Immanturnier in Rommilys. **937 BF** gewann man gegen Thorwal, **938 BF** gegen Pottwal Prem und zeigte den Nordleuten so, dass das von ihnen erfundene Spiel auch anderswo herausragende Spieler hervorbrachte. Auch in den folgenden Turnieren blieb man unbesiegt und die Mannschaft um „Papa Bulle“ blieb über Jahre unbesiegt.

Schließlich wurde im Jahre **942 BF** (die Havena Bullen waren mittlerweile sechsfacher Meister des Rommilyser Turniers) das Allaventurische Immanturnier eingeführt, bei dem jeweils die Heimatstadt der Siegermannschaft des Vorjahres das nächste Turnier ausrichtet. Gerüchten zufolge verwüsteten randalierende Anhänger unterlegener Mannschaften zu oft die Schenken in Rommilys, was die Schankwirte protestieren ließ. Und so hatten die Havena Bullen ihr erstes Pokalspiel vor heimischer Kulisse. Da diese Entscheidung dem Ältestenrat von Havena schon deutlich früher bekannt war, wurde eilends damit begonnen ganze Häuserzeilen niederzureißen, und man erbaute in kürzester Zeit das Stadion der Havena Bullen.

Vor 8.000 begeisterten Zuschauern wurden die Havena Bullen dann im Spiel gegen Orkan Thorwal erster allaventurischer Imman-Meister. Angeblich war den Thorwalern der Platz zu klein, da diese in ihrer Heimat auf deutlich größeren Plätzen zu spielen gewohnt seien. Doch im nächsten Endspiel der Meisterschaft gelang es den Nordleuten diese Schlappe auszumerzen und das Turnier nach Thorwal zu holen. Es sollte beinahe vier Jahrzehnte dauern, bis der Pokal wieder nach Havena ging. In diesen Jahren entwickelte sich eine regelrechte Feindschaft zu den zeitgleich gegründeten Honinger Wölfen, in der jedes Spiel der beiden Mannschaften von den Anhängern der Mannschaften herbeigesehnt, von den Stadtoberen aber gefürchtet wird. Im Jahre **978 BF** wurde der Kaiser-Reto-Pokal gewonnen, was in den folgenden Jahrzehnten (bis **1021 BF)** noch fünfmal gelingen sollte.





Siege und Niederlagen

Es sollte bis zum Jahre **981 BF** dauern bis die Bullen wieder den Pott in die albernische Kapitale bringen konnten, bis dahin war die Mannschaft aber keineswegs erfolglos. Zwei von drei Spielen gewann man und bei Turnieren schaffte man es regelmäßig in die Finalrunden. Aber man konnte eben keine Titel mehr holen, was der Moral der Mannschaft nicht förderlich war. Und so dauerte es weitere 17 Jahre bis man im Jahre **998 BF** noch einmal die Allaventurische Imman-Meisterschaft gewann. Doch dieser Sieg täuschte nicht darüber hinweg, dass die Mannschaft ihre besten Zeiten scheinbar hinter sich hatte. Mehr und mehr Spiele wurden verloren, und bald waren es andere Mannschaften, welche die großen Meisterschaften bestimmten.

Zu alten Triumphen zurück

Mehr als ein Jahrzehnt schaffte man es kaum einmal in eines der wichtigen Finale, und der Spielerkader wurde langsam alt und träge. Im Jahre **1011 BF** schien dann das endgültige Ende der ehemals so erfolgreichen Mannschaft gekommen zu sein. Viele der alten Spieler schieden aus und mussten ersetzt werden. Und so hatte bei der Meisterschaft des Jahres **1012 BF** niemand mit den Alberniern gerechnet. Anscheinend wollten die neuen, im Schnitt gerademal 22-jährigen Spieler allen Immanbegeisterten zeigen, dass man mit den Bullen immer noch rechnen musste.

Doch schon wenige Jahre später zeigte sich der Fluch der mehrheitlich jungen Talente. Ein guter Teil der Mannschaft gehörte einem der albernischen Garderegimenter an und wurde während Borbarads Tobrieninvasion in den Osten abkommandiert. Und so beschloss die Mannschaft erst wieder die Schlachten auf dem Immanfeld auszufechten, wenn das Reich keine wirklichen Schlachten mehr zu schlagen hatte. Bald übten neue Spieler und nur Wochen nach der Dritten Dämonenschlacht existierte im Jahre **1022 BF** wieder eine vollständige Mannschaft der Bullen. Dennoch hatte die Rückkehr des Dämonenmeisters auch den Imman verändert. Die großen Turniere wurden nicht mehr ausgerichtet, da das Geld für solche Veranstaltungen ebenso fehlte wie junge Spieler, denn zu viele waren in Tobrien geblieben. Und so wurden eher kleinere Provinz- und Grafschaftsturniere ausgerichtet.

Dann löste Albernia sich vom Reich und angesichts des Bürgerkrieges gab es einige Jahre keine Havena Bullen (abgesehen von einem Rumpfkader, aber überregionale Spiele blieben aus). Es war ausgerechnet *Rhianna Conchobair*, die reichstreue Gräfin von Honingen, die mit der Ausrichtung des Alberniafestes **1030 BF** die Mannschaft neu motivierte. Schon auf Anhieb schaffte man es ins Halbfinale und das, obwohl es zu Giftanschlägen auf die Mannschaft kam, sich einige der Spieler der Spionage verdächtig machten und zeitweilig verhaftet wurden. Auch in den folgenden Jahren war man beim Alberniafest erfolgreich, das sich als regionale Festlichkeit etablieren konnte. Im Friedensjahr **1033 BF** errang man sogar den Honinger Silberspieler, wie der Pokal mittlerweile genannt wird. Und in Havena ist man bereit, diesen zu verteidigen, besonders gegen den alten Konkurrenten aus Honingen!

Die Havena Bullen heute

Wohl kaum eine Immanmannschaft kann auf eine so bewegte Geschichte zurückblicken wie die Bullen. Grandiose Siege und Niederlagen, Fehden mit anderen Kadern und die Kriege der letzten Jahre ließen die Havena Bullen enger zusammenrücken und sich auf ihren wesentlichen Daseinsgrund konzentrieren! Und der liegt, wie sollte es bei einer Immanmannschaft auch anders sein, bei dem beliebten Spiel selbst. Man möchte wieder an alte Erfolge anknüpfen, als die Bullen noch die gefürchtetste Mannschaft des ganzen Mittelreichs waren.

In den Jahren des Bürgerkriegs verlor die Mannschaft einige Mitglieder und lernte so die Schrecken des Krieges persönlich kennen. Mannschaftsmitglieder starben in Schlachten und Scharmützeln mit reichstreuen Soldaten, wurden als Spione in den Steinbruch geschickt oder mussten sich angeblicher wegen Verbrechen zurückziehen (wie Cuillain ui Wynryn nach dem ersten Alberniafest), sodass die übrigen Spieler sich damit begnügten, den Nachwuchs auszubilden und so den Bullen eine Zukunft zu geben.

Und so gelang es der derzeitigen Betreuerin *Ghuyldhay ni Desthy* in den letzten Jahren eine junge, aber hungrige Mannschaft zusammenzustellen. Nun, da Albernia wieder zum Reich gehört, hofft man, dass das Alberniafest demnächst in der albernischen Hauptstadt stattfinden kann. Dies ist eines der Ziele der guten Seele der Mannschaft Ugo Osrick (eigentlich ein Nordmärker), ein anderes ist der Wunsch, dass in wenigen Jahren wieder ein Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal ausgetragen wird – aber dazu müsste das Reich erst zu alter Stärke zurück finden.

Erscheinungsbild

Blau-Weiß gestreifte Hemden mit hellblauen Ärmeln und gleichfarbigen Beinlingen. Dazu ein blaues Stirnband.

Struktur

Nur den Wenigsten dürfte die Tatsache bekannt sein, dass die Immanspieler, die man auf den großen Turnieren sah, nur zu einem kleinen Teil aus Albernia stammten (und meist in den Turnierstädten lebten). Meist war es so, dass einige wenige Spieler in die Ferne reisten und dort eine eigene Abteilung gründeten. Zu hoch wären die Kosten für die Mannschaft (und die Landesherren), würde man



wochenlang unterwegs sein, um ferne Städte zu erreichen und dort ein Immanturnier zu spielen. Außerdem üben viele der Spieler noch ein reguläres Gewerbe aus, dass sie nicht allzu lange schleifen lassen können, wollen sie nicht hungern.

Die große Mannschaft

Hierbei handelt es sich um eine reguläre Immanmannschaft, deren Mitglieder aber gleichzeitig als Bäcker, Metzger oder Stadtgardist arbeiten. Für diese vollständige Mannschaft ist Imman quasi eine Freizeitbeschäftigung, die sie semi-professionell betreibt. Die Spieler verbringen einen Großteil ihrer freien Zeit auf dem Immanfeld, ohne jemals auch nur einen Dukaten dafür zu bekommen. Dafür sind sie in Havena selbst als die Bullen wohlbekannt und müssen lediglich für einige Tage im Jahr zum zwei Tagesreisen entfernten Alberniafest in
Honingen reisen. Spielführer *Rhys Burrigh* und Spielerinnen wie *Selma ui Wynryn* gehören dieser Mannschaft an.

Der Nachwuchs

Während es für einen Havener Bürger recht einfach ist, Mitglied der großen Mannschaft zu werden, kann ein Ortsfremder kaum darauf hoffen, der Mannschaft beitreten zu können. Ghwyldhay ni Desthy ist aber darauf bedacht, schon frühzeitig geeignete jugendliche Spieler für die Bullen zu gewinnen, und besucht aus diesem Grunde recht häufig die in Gassen und auf Plätzen ausgetragenen Straßen-Immanspiele. Und wer ihr hier auffällt hat gute Chancen in Zukunft, einmal im Stadion der Havena-Bullen vor mehreren tausend Zuschauern Imman zu spielen.

Das Umfeld der Mannschaft

Neben den festen Spielern und dem Nachwuchs gibt es zahlreiche weitere Personen, die zum direkten Umfeld der Havena Bullen zu zählen sind. Dazu gehören zu allererst einmal die Betreuer, welche einem Heerführer gleich die Spieler ausbilden und Spielstrategien für die jeweiligen Partien festlegen. Wie jede andere der großen Immanmannschaften haben auch die Bullen mehrere Betreuer, die oft über verschiedene Spezialgebiete wachen.
Weiterhin gibt es noch viele Männer und Frauen, die im Stadion ihre Heller verdienen. Entweder weil sie dort allerlei Leckereien verkaufen, als Schiedsrichter über Sieg und Niederlage einer Mannschaft entscheiden oder am Eingang den Eintrittspreis kassieren (der je nach Platz zwischen 6 Hellern und 2 Dukaten liegt. Auch *Thalionmel Agilfried*, Wirtin der Vereinsschenke Esche und Kork muss eindeutig zum Umfeld der Havena Bullen gezählt werden.

Helden des Immanfeldes

Vielleicht hat er als Mitglied der Honinger Wölfe beim Alberniafest **1030 BF** eine so gute Figur gemacht, dass die Havena Bullen (nach dem Krieg und einer eventuell beendeten Abenteuerkarriere) den Helden anwerben. Und hier kann es durchaus sein, dass ein Spielercharakter dann zu einem wahren Helden des Immanfeldes wird und Schwert und Schild gegen Esche und Kork austauscht.

Der Eschenwald – Das Immanstadion von Havena

Als **941 BF** das erste Allaventurische Immanturnier ausgerufen wurde, mit der Auflage, dieses in der jeweiligen Siegerstadt des Vorjahres zu veranstalten, da wusste man im Havener Ältestenrat schon, dass die Meisterschaft **942 BF** in ihrer Stadt stattfinden würde. Schnell begannen Diskussionen und Ausschreibungen an Baumeister, um das Stadion binnen Jahresfrist aus dem Boden zu stampfen. Gerüchten zufolge wurden regelrechte Intrigen gesponnen, um das Stadion im Herzen Havenas und nicht in der Feldmark, außerhalb der eigentlichen Stadt, zu erbauen.
Bald war ein Ort gefunden und man begann damit, etliche Bürger zu enteignen, was vor allem in Stadtteil Orkendorf nicht gerade wohlwollend aufgenommen wurde. Proteste wurden durch die Stadtgarde unterdrückt und das Stadion in Oberfluren erbaut. Angeblich wurden auch erkleckliche Bestechungsgelder gezahlt, um einflussreiche Ratsherren zu kaufen. Doch seit dem Bau des Stadions, das im Volksmund mittlerweile den Namen ‚Eschenwald' (eigentlich Ratsherr Ludeger ui Branaghan-Stadion) trägt, sind viele Jahrzehnte vergangen.
Heute sind die steinernen Außenwände des Stadions meist mit zahlreichen Plakaten verklebt, was dem Bauwerk ein schmuddeliges Aussehen verleiht. Doch das Innere ist immer noch einwandfrei. Die zwölf Sitzreihen – jeweils zwischen 120 Plätzen an den Kopfseiten und 200 an den Längsseite – sind überdacht, während die davor liegenden Stehplätze sich schon fast
auf dem Feld selbst befinden. Insgesamt bietet das Stadion damit mehr als 8.000 Zuschauern Platz. In der Mitte der nördlichen Tribüne gibt es die große Fürstenloge, in der die fürstliche Familie und der Ältestenrat von Havena ihren Platz haben.
Unterhalb der Tribünen befinden sich Lagerräume, in denen die Ausrüstung aufbewahrt wird und mehrere große Räume für die Mannschaften. Ansonsten gibt es hier noch eine kleine Gaststube, in der die Zuschauer vor dem Spiel etwas zu essen und zu trinken kaufen können, um die trockenen Kehlen auf das Spiel vorzubereiten.

Aber auch zu Beginn einer Heldenlaufbahn kann eine Karriere als Immanspieler stehen. Vielleicht war der Held in einen Wettbetrug verwickelt und muss nun schleunigst aus Albernia verschwinden, da er zur Schande der Mannschaft geworden ist. Oder er ließ sich von den Schurken nicht erpressen, gewann das Spiel, das er eigentlich verlieren sollte und ist nun auf der Flucht vor den Herrschaften, die ihm dafür sehr weh tun wollen. Dummerweise ist sein Name ziemlich vielen Immanbegeisterten ein Begriff …



Was denkt/denken ... über die Havena Bullen

Idra ni Bennain: *„Schön, dass die ‚Bullen' wieder Erfolge feiern können. Sie sind ein Sinnbild für ein Albernia, das viele Wunden und Niederlagen hat hinnehmen müssen, sich aber wieder aufrappelt und in die Zukunft blickt, wo bessere Zeiten warten. Und die Begeisterung der Albernier für den Immansport wird helfen, Wunden verheilen zu lassen."*

Nordmärkische Soldaten: *„Hm, die wollten 1030 doch tatsächlich im Stadion die Immanspiele zum Alberniafest durchführen. Aber da war die Kaserne der Flussgarde. Und dann werden ein paar von den Spielern wegen Spionage verhaftet. Also, wenn man mich fragt, dann hätt' es noch mehr Tote gegeben, als es sowieso schon gab. Ob Immanspieler oder nicht, die Albernier sind hinterhältig und jeder einzelne ein Meuchler! Ist im Krieg viel zu glimpflich davongekommen, das Pack."*

Bürger Havenas: *„Buuuuuullen! Buuuuuullen! Buuuuullen! Unsere Jungs holen den Pott! Bringt das Kork unter die Latte!"*

Was denken die Havena Bullen über ...

Die Honinger Wölfe: *„Haben sich am selben Tag wie wir gegründet, eine Frechheit! Na, dann müssen wir denen doch mal Beweisen, wer die bessere Mannschaft ist."*

Koschfaust Honingen: *„Verfluchte Immanbüttel! Imman ist ein Sport und keine Politik! Bloß weil Jast Grausam einen auf Kaiser Reto machen wollte, wurden die gegründet. Die sollten lieber in den Osten ziehen und die Heptarchen erledigen. Stattdessen hocken die aufm Immanfeld und sind ein Übungshindernis. Die bewegen sich ja aufm Platz nicht. Leutchen, das ist kein Pikenwall, ihr müsst euch auchn bisschen bewegen, wenn ihr Imman spielen wollt!"*

Vorwärts Angbar: *„Die sind gut, verlieren weil ihnen die Praiosscheibe ins Gesicht scheint. Liegt wohl eher am guten Zwergenbräu. Ach, freu mich schon drauf, wieder gegen die kleinen Steinbeißer zu spielen. Jetzt wo Frieden herrscht, geht das ja wieder."*

Orkan Thorwal: *„Die Jungs und Mädels ausm Norden haben das Imman vielleicht erfunden? Aber besser gemacht wurde es erst hier im Reich! Und die Krone des Immanspiels ist eindeutig in Havena zu finden. Und mehr Titel als die Thorwaler hätten wir auch schon haben können, wäre Imman nicht zuerst verboten gewesen."*

Die Havena Bullen im Spiel

Die Havena-Bullen sind eine Organisation, deren vorderstes Ziel es ist, das Immanspiel weiter zu verbreiten, und keine Vereinigung von Schwarzmagiern, Meuchlern oder Spionen. Aus diesem Grunde wird wohl auch kein Spieler der Bullen jemals aus purer Bösartigkeit zum Gegenspieler der Helden werden. Dennoch kann ein Aufeinandertreffen mit Mitgliedern der Mannschaft problematisch werden – etwa, wenn man überzeugter Anhänger von Koschfaust Honingen ist. Auch kann eine Diskussion über Imman schnell zu einer leidenschaftlich geführten Kneipenschlägerei werden. Aber mehr als ein paar ausgeschlagene Zähne sind selbst im ungünstigsten Fall nicht von den Spielern zu erwarten. Nach der Schlägerei mag man sicherlich noch das eine oder andere Bier zusammen trinken.
Darüber hinaus können die Spiele der Bullen auch als Hintergrund genutzt werden, etwa um einen Informanten zu treffen – der just zum Höhepunkt des Spiels ermordet wird. Und bei den Ermittlungen in diesem Mordfall werden die Helden sicherlich das eine oder andere Mitglied der Havena Bullen kennenlernen können. Vielleicht findet die Jagd nach dem Attentäter auch mitten in einem Spiel im Eschenwald ihren Höhepunkt? In diesem Fall könnte die Jagd zu einem wahren Spießrutenlauf werden, den keiner der Spieler ist an einer Störung des Spiels interessiert – und Wichtigtuern, die ohne ersichtlichen Grund das Spielfeld stürmen, kann man schon mal eine Doppelesche verpassen …
Letztlich sind viele der Spieler überzeugte Patrioten (meist für das Reich, in den letzten Jahren eher für die albernische Unabhängigkeit), was sie zu perfekten Überbringern von Nachrichten oder ähnlichem macht.

Die Schenke Esche und Kork

Weit über die Grenzen Havenas bekannt ist die Vereinsschenke der Havena Bullen, das Esche und Kork. Gegründet vom Grangorer Immanbegeisterten *Sulpiz Agielfried*, wird die Schenke heute von Sulpizens elfischer Ziehtochter *Thalionmel* geführt. Deren Zwillingsschwester *Aldare* konnte dem Fernweh nicht widerstehen und zog in die Fremde, um die weite Welt kennen zu lernen. Und so freut sich Thalionmel über jeden Besucher aus der Ferne, der sie wiedererkennt und ihr so Neuigkeiten über ihre Schwester bringen kann.
Über dem Eingang des holzverkleideten Eckhauses unweit des Immanstadions weht ein Wimpel in den Farben der Havena Bullen und zeigt dem Immanbegeisterten, dass er hier auf Gleichgesinnte treffen kann. Betritt er die große **Schankstube**, so wird schnell klar, dass man hier besser kein schlechtes Wort über die Havena Bullen und ihre Spieler fallen lassen sollte. Denn zahllose Wimpel, Trophäen und ähnliches schmücken den Raum. Im hinteren Teil des Raumes ist, unter einem Gemälde, das die Havena Bullen im Spiel mit den Rebellen von Gareth zeigt, der große **Stammtisch** der Mannschaft zu finden. Fast an jedem Abend kann man hier einige der Spieler antreffen und mit diesen über Spieltaktiken und Siege und Niederlagen debattieren. In einer Ecke des Raumes befindet sich das enge **Hinterzimmer**, in dem sich oft einflussreiche Gönner der Mannschaft treffen und Wetten abschließen, Pläne schmieden oder einfach nur über den Immansport philosophieren können. Außerdem gibt es hier noch die alten, heutzutage nicht mehr benutzten **Latrinen**, deren Gerüche der feinen Nase Thalionmels schon immer ein Gräuel waren. Heute werden die Latrinen im Hof benutzt. Hinter der langen Theke befindet sich die **Vorratskammer** in der mehrere Bierfässer, Weinkrüge und andere Vorräte lagern. Von hier führt eine Treppe ins Obergeschoß.
Durch den **Flur** gelangt man zum **Baderaum**, einem **Gästezimmer**, der **Küche** und in das **Schlafgemach der Wirtin**, in dem einstmals ihr Vater wohnte. Das **Zimmer**, das sie sich dereinst mit ihrer Schwester teilte, nutzt Thalionmel ganz pragmatisch heutzutage als Schlafkammer für auswärtige Gäste der Havena-Bullen und nimmt damit ein paar Silberlinge zusätzlich ein.

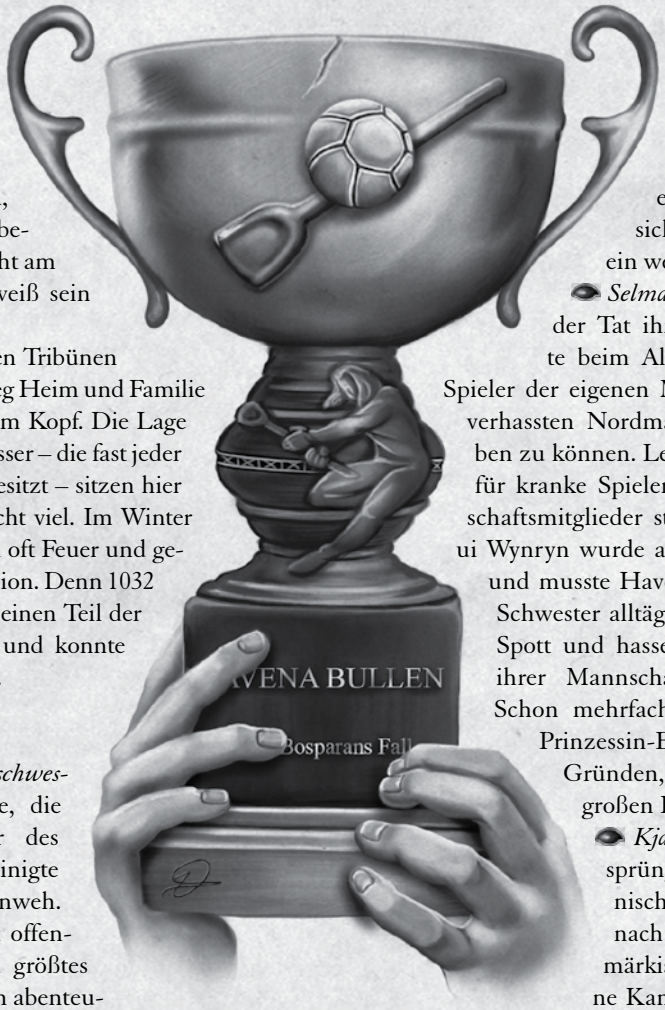


Geheimnisse der Bullen

Eschenwald

Als beim Bau des Stadions mehrere Häuserblocks einfach abgerissen wurden, da achtete man nicht weiter an die darunter liegenden Keller. Und in einem dieser Keller befand sich ein besonderes Experiment des ehemaligen Hofdruiden von Havena, *Archon Megalon*. Etwa einen Schritt unter dem Spielfeld des Stadions befindet sich eine Reihe von mechanisierten Folterkammern, die durch ein magisches Artefakt ausgelöst werden, sobald jemand die erste Kammer betritt. Und diese Kammer liegt nur knapp unter der Grasnarbe des Spielfeldes und nur ein paar vermoderte Bretter verhindern, dass einer der Spieler in die Tiefe fällt. Und es braucht schon wahre Helden, um Megalons Prüfungen zu bestehen. Denn nur wer die Furcht am eigenen Leibe erfahren hat, weiß sein Leben zu schätzen.

Die weiten Räume unter den Tribünen bieten so manchem, der im Krieg Heim und Familie verloren hat, ein Dach über dem Kopf. Die Lage hier ist sehr trostlos und die Messer – die fast jeder der hier Dahinvegetierenden besitzt – sitzen hier locker und ein Leben zählt nicht viel. Im Winter entzünden die hier Hausenden oft Feuer und gefährden damit das gesamte Stadion. Denn 1032 BF setzte eines der Lagerfeuer einen Teil der nördlichen Tribüne in Brand und konnte nur mit Mühe gelöscht werden.



Esche und Kork

Das Geheimnis der Elfenschwestern: Thalionmel und Aldare, die beiden elfischen Ziehkinder des Gründers Sulpiz Agielfried, peinigte schon immer ein gewisses Fernweh. Doch erst auf dem Sterbebett offenbarte Sulpiz den beiden sein größtes Geheimnis: Dereinst war er ein abenteuerlustiger immanbegeisterter Händlersohn aus Grangor, der im Auftrag seiner Familie nach Riva geschickt wurde. Gemeinsam mit einigen Matrosen der Handelskogge besuchte er im Norden ein Immanspiel, man zechte und geriet nach dem Spiel mit einer elfischen Familie in Streit. Während der Schlägerei starb der Elfenmann und seine Frau floh vor den aufgebrachten Südländern. Zurück blieb lediglich eine Tragetasche, in der sich die beiden Elfenmädchen befanden. Aus Scham über seine Beteiligung an dem Mord nahm Sulpiz die beiden Mädchen zu sich und zog sie von nun an auf. Seinen Ziehkindern und seiner Frau erzählte er allerdings, dass die Mutter der beiden bei der Geburt gestorben sei und der Vater seine Kinder verschmäht hätte. Nach seinem Geständnis verließ Aldare Havena und zog in die Welt hinaus, um ihre verschollene Mutter wieder zu finden.

Geschäfte im Esche und Kork: Im Hinterzimmer werden auch allerlei Geschäfte abgewickelt, von denen die Beteiligten nicht möchten, dass sie allgemein bekannt werden. Manche Schmuggelware wird hier umgesetzt.

Kleinere Geheimnisse der Bullen (+)

Ugo Osrick, der ehemalige Spieler und heutige Betreuer, stammt ursprünglich aus Elenvina und hat, entgegen aller Beteuerungen, im Krieg heimlich für die Nordmarken spioniert.

Rhys Burrigh, der gutaussehende Spieler, hat eine Vorliebe für junge, hübsche Mädchen. Viele geben sich dem attraktiven Immanhelden freiwillig hin. Die Frauen die dies nicht tun, nimmt sich Rhys auch schon einmal mit ein wenig Gewalt.

Selma ui Wynryn, leidet sehr unter der Tat ihres Bruders. Dieser vergiftete beim Alberniafest 1030 BF mehrere Spieler der eigenen Mannschaft, um die Tat den verhassten Nordmärkern in die Schuhe schieben zu können. Leider sorgte das Gift nicht nur für kranke Spieler – zwei der eigenen Mannschaftsmitglieder starben an dem Gift. Cullain ui Wynryn wurde aus der Mannschaft geworfen und musste Havena verlassen, während seine Schwester alltäglich mit der Wut, bösartigem Spott und hasserfüllten Schuldzuweisungen ihrer Mannschaftskameraden leben muss. Schon mehrfach stand sie deshalb auf der Prinzessin-Emer-Brücke und suchte nach Gründen, sich nicht in die Fluten des großen Flusses zu stürzen.

Kjard Eskarsson: Kjard kam ursprünglich zu Beginn des albernischen Unabhängigkeitskrieges nach Albernia. Nachdem nordmärkische Soldaten jedoch all seine Kameraden bei der Schlacht von Crumold töteten, beschloss der hünenhafte Thorwaler, sein Leben bei einem Angriff auf einen Versorgungszug der Nordmärker hinzugeben. Doch während des Kampfes überkam ihn die Walwut und er begann seine Gegner niederzumetzeln. Die albernischen Rebellen, denen Kjard sich angeschlossen hatte, starben ebenfalls unter den wütenden Hieben des Berserkers. Als er wieder zu Besinnung kam, war er von zahlreichen Leichen umringt. Dieses Bild verfolgte ihn fortan und er wandte sich von allen Kämpfen ab und dem Alkohol zu. Erst nach dem Ende des Krieges wurde der begabte Immanspieler Teil der Mannschaft. Doch bei jedem Spiel kämpft er mit seiner dunklen Seite, um nicht wieder die Beherrschung zu verlieren.

Immanspieler

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 6

Immanschläger:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** N

Waffenlos:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Waffenlsoer Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik (Imman) 10 (12), Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrener Immanspieler: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +7, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Ausweichen II

Kampfverhalten: Immanspieler kämpfen ernsthaft nur auf dem Platz. Wenn sie sich ihrer Haut erwehren müssen, setzen sie aber gerne ihre Fäuste oder ihren Schläger ein. Ab und an setzen sie dann *Wuchtschläge* ein (bis zu +2), aber sie würden in der Regel ihre Gegner nicht töten, sondern sich höchstens eine ordentliche Schlägerei liefern. Dafür nutzen sie auch gerne den Vorteil einer Überzahl. Sie fliehen, sobald sie ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben





Der Orden des Heiligen Hüters

»Dein Name sei von heute an Arras de Mott. Er sei des Rechtschaffenen Erbauung, des Unwissenden Ermahnung und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig, wenn dereinst das Licht der Finsternis weicht ...«
—aus Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten*, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF*

„Ich hatte in einem Nachlass ein Buch gefunden, seltsame Schrift und fremdartige Zeichnungen. Und dann kamen diese Mönche. Sie waren mir gleich ein wenig unheimlich. Strenger Blick, rote Roben, und dazu dieses frömmlerische Auftreten. Sie haben versucht den Preis des Buches zu drücken mit allerlei Gerede über den Willen Urischars und den Schutz des gemeinen Volkers vor schädlichem Wissen. Und dann tauchten die Boten aus den Hallen der Weisheit auf. Das war ein Gezeter und Gezerre. Zuerst stritten die Grün-Gelben mit den Roten, dann zankten sie sich, zerrten sich gegenseitig an ihren Roben und, ich wollte es selbst nicht glauben, da schlugen sie sich wie die Kesselflicker um dieses Buch. So wahr mir Phex helfe, das war das Unwürdigste, was ich je von Kirchenvolk gesehen habe. Mögen die Zwölfe ihnen ihre Taten vergeben. “
—Bartoldo Severino, Kusliker Krämer, neuzeitlich

Kurzcharakteristik

Der Orden des Heiligen Hüters erfüllt zwei wichtige Aufgaben innerhalb der Praios-Kirche: Einerseits bilden seine Mitglieder einen guten Teil der Archivare, Kopisten und Notare für die Praios-Kirche und besonders für die Heilige Inquisiten aus; andererseits verwahren sie in ihren zumeist in abgelegenen Regionen errichteten Klöstern verbotene Schriften, die sich mit uralten arkanen Künsten und blasphemischen Riten beschäftigen, und verbannen in den gut gesicherten Bleihallen zudem so manches mächtige und gefährliche Artefakt.

Gebräuchliche Namen: Der Orden des Heiligen Hüters, Ordo custodis sancti
Symbol: rote Sonne auf goldenem Grund
Wahlspruch: *„Zuviel Wissen korrumpiert den menschlichen Geist, wenn er noch nicht reif dafür ist.“*
Herkunft: Finsterkamm, gegründet 849 BF
Persönlichkeiten: Hoher Lehrmeister Regiardon de Mott (*980 BF, Ordensvorsteher und Abt des Klosters des heiligen Quanion in Vierok), **Hohe Lehrmeisterin Quenia Goldwige vom Berg (**995 BF**,** Äbtissin des Kosters Auridalur in Glyndhaven), **Hoher Lehrmeister Bormund** (*962 BF, Abt des Klosters Urischalur in Karenow)
Personen der Historie: **Herbald** alias **Arras de Mott** (*802 BF, Gründer des Ordens, Praiosheiliger), **Hoher Lehrmeister Nicola de Mott** (*957 BF, wurde 1016 BF von Borbaradianern ermordet)
Beziehungen: ansehnlich (sehr gute Beziehungen zu allen größeren Praios-Tempeln, der Heiligen Inquisition und dem kaiserlichen Hof des Mittelreiches)
Finanzkraft: ansehnlich (der Orden finanziert sich größtenteils durch Einnahmen verschiedener Ländereien und Spenden)
Zitat: *„Herrin Hesinde sagt, Wissen sei das Licht, das den Unwissenden aus der Dunkelheit leitet. Doch manches dieser Lichter kann verblenden und in die Irre führen. Es ist an uns, die Gläubigen vor diesen falschen Lichtern zu beschützen.“*
—Hoher Lehrmeister Regiardon de Mott, Predigt zum Jahrestag der Zerstörung des Klosters Arras de Mott
Niederlassungen: Finsterkamm (Hauptkloster), Karenow (Bornland), Glyndhaven (Bernsteinbucht), Vierok (Mark Gareth)
Besonderheiten: Der Orden des Heiligen Hüters betreibt neben dem Hauptkloster Arras de Mott nahe des Greifenpasses im Finsterkamm mehrere abgeschiedene Klöster zur Verwahrung verbotener Schriften und eine Klosteranlage in Vierok zur Ausbildung von Schreibern und Archivaren. Zudem finden sich in den meisten größeren Praios-Tempeln und sogar in der Kanzlei des kaiserlichen Hofes Rohajas Mitglieder des Ordens.
Größe: mittel



Geschichte

Am ersten Tag des ersten Monats, dem 1. Praios **849 BF**, erschien dem bis dahin unbedeutenden Pilger Herbald auf dem Weg zum Praios-Tempel von Greifenfurt mitten im Finsterkamm der Alveraniar Urischar, der Bote des Götterfürsten. In dem von Herbald verfassten Buch *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten* zitiert er dazu Urischar wie folgt: „So sorge dich um das dir zuteil gewordene Wissen und suche solche, die da führen ihr Tagewerk im praiosgefälligen Sinne und in voller Rechtschaffenheit, sowohl im Herzen als auch im Geiste. Denn erkenne die Gefährlichkeit des Wissens, da der Menschenkinder Wissen nur Stückwerk ist, und daher bedarf es der Führung durch unseren Götterfürsten, den Kindern Deres den rechten Weg zu weisen."



Geleitet von dieser Vision nahm Herbald den Namen *Arras de Mott* an, den Urischar ihm offenbart hat, und gelobte, an dem Ort der Vision ein praiosgefälliges Bollwerk wider den Unglauben zu errichten, um dort alles praiosgefällige wie ungefällige Wissen zu behüten. Nur ein Jahr später, im Jahre **848 BF** bestätigte eine Untersuchungskommission der Heiligen Inquisition unter Leitung von Groß-Inquisitor Praiolund von Pailos die Wahrhaftigkeit seiner Vision und der von ihm darüber verfassten Schrift *Offenbarung der Sonne*. Innerhalb weniger Jahre sammelte Arras de Mott etwa zwei Dutzend Gläubige um sich, um mit ihnen den Orden des Heiligen Hüters zu gründen und an der Passstraße von Greifenfurt nach Lowangen auf den Fundamenten uralter Ruinen ein Kloster zu erbauen, in dem seinem Gelöbnis entsprechend die Schriften in einer großen Bibliothek eingelagert werden sollten. Es dauerte nur 16 Jahre, nach seinem Tod im Jahre **881 BF**, bis er auf dem Warunker Konzil von **897 BF** vom damaligen Boten des Lichts, Anselt von Weiden, heilig gesprochen wurde. Die Gebeine des Heiligen wurden in einem prächtigen Sarkophag in der Krypta des nach ihm benannten Klosters Arras de Mott im Finsterkamm beigesetzt. Der Orden wiederum nahm seine Arbeit auf und gründete **898 BF** das Kloster Auridalur in Glyndhaven in der Bernsteinbucht, um dort das Monopol des Bernsteinhandels in praiosgefällige Hände zu legen. Später kam noch ein weiteres Kloster mit dem Namen Urischalur in der Nähe des kleinen bornländischen Dorfes Karenow hinzu. Während das Mittelreich in den nachfolgenden Jahrzehnten durch die Erbfolgekriege zerrüttet wurde, sammelten die Mönche des Ordens in ihren rotbraunen Roben hunderte arkane und lästerliche Bücher, Schriftrollen und Tafeln und verbargen sie in ihren Klöstern. Unter Kaiser Reto nahm zudem die Bedeutung der Ordensbrüder in den Archiven sowohl der Praios-Kirche als auch in der Kanzlei des kaiserlichen Hofes zu, da sie sich den Ruf erarbeitet hatten, als Archivare und Notare mit fast pedantischer Präzision, Geduld und praiosgefälligem Wissen ans Werk zu gehen. Die Brüder vom Orden des Heiligen Hüters stehen seitdem im Ruf, präzise formulierte, absolut fehlerfreie und juristisch unanfechtbare Urkunden, Briefe und Protokolle anzufertigen. Mit der Übernahme dieser Aufgaben in vielen aventurischen Praios-Tempeln, bei der Heiligen Inquisition und am mittelreichischen Hof wuchs auch ihre politische Bedeutung, denn die kaiserliche Kanzlei war schon immer ein Sprungbrett zu höheren kirchlichen Weihen, sodass so mancher ehemaliger Ordensbruder Jahre später in wichtigen kirchlichen Positionen zu finden war. Diese guten Verbindungen nutzte der Orden, um sein Ziel, die Sammlung und den Schutz gefährlichen Wissens, voran zu treiben, auch wenn dies bedeutete immer wieder in Konflikt mit anderen Kirchen, besonders der Hesinde-Kirche zu geraten.

Geschützt und gefördert durch den Boten des Lichts und damit auch durch die meisten weltlichen Gerichte häuften



sie in den drei Klöstern aberhunderte Schriftstücke und so manches gefährliche Artefakt an, bis im Jahre **1012 BF** der dritte Orkensturm das Kloster Arras de Mott erreichte. Die 50 Mönche des Klosters konnten dem Ansturm der Schwarzpelze kaum einen Tag standhalten, bis sie überrannt und entweder erschlagen oder versklavt und ins Orkland verschleppt wurden. Einzig der hohe Lehrmeister Nicola de Mott konnte mit dem eigenhändig von Arras de Mott niedergeschriebenen Original von *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten* entkommen. Die orkischen Truppen plünderten das Kloster, jedoch wurde auf Anordnung ihres Heerführers Sadrak Whassoi die Bibliothek nicht niedergebrannt, sondern zumindest zu einem Teil in ihrem ursprünglichen Zustand belassen, um die dort befindlichen Bücher später nach nützlichem Wissen durchforsten zu können. Hierzu kam es jedoch nicht mehr, da **1014 BF** das Kloster nach einwöchiger Belagerung von mittelreichischen Truppen unter Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg zurückerobert wurde. Nicola de Mott begann, unterstützt von rund 30 Ordensbrüdern aus den anderen Klöstern und rund 20 menschlichen und zwergischen Handwerkern den Wiederaufbau des Klosters. **1017 BF** wurde die Ruine des Klosters jedoch Schauplatz schrecklicher Ereignisse, als der hohe Lehrmeister Nicola de Mott von Borbaradianern ermordet und sein Platz durch einen seine Gestalt imitierenden Dämonen eingenommen wurde, um das praiosgefällige Bauwerk in eine Art elementaren Transformator zu verwandeln, der bei der richtigen Sternenkonstellation im vollem Madamal einen astralen Sturm entfesseln sollte. Dies alles hatte nur den einen Zweck, den kurz zuvor zurückgekehrten und von Pardona mit einem Leib beschenkten Sphärenschänder Borbarad mit einer unbeschreiblichen Menge reiner Astralenergie zu versorgen. Hierzu diente ein unter dem Kloster verborgenes und von Borbarad selbst erschaffenes Artekfakt, das sogenannte Widharc-Auge, das die entstehende Energie bündeln und an einen von Borbarad bestimmten Ort kanalisieren sollte. Nur durch das Eingreifen einiger beherzter Abenteurer konnte das Schlimmste verhindert werden, auch wenn einige der anwesenden Mönche ihr Leben ließen und die Arbeiten am Klosters in den folgenden Jahren nicht wieder aufgenommen wurden. Aufgrund dieser Vorkommnisse wurde der offizielle Stammsitz nach Gareth in die Stadt des Lichts verlegt, wodurch der Orden **1027 BF** einen schweren Schlag hinnehmen musste, als während der Kämpfe um Gareth die Stadt des Lichts zerstört wurde und zahlreiche Schriften der Hüter verloren gingen.

Das Kloster Arras de Mott war zwischenzeitlich im Besitz des Noioniten-Ordens. **1029 BF** zog sich *Lechmin Lucina von Hartsteen*, die ehemalige Illuminata von Greifenfurt, als Eremitin nach Arras de Mott zurück und scharte dort in weiterer Folge Anhänger um sich, aus denen die *Bekenner*, eine radikale Untergruppe der Braniborier, hervorgingen. Die Verurteilung der Bekenner als Ketzer **1034 BF** nutzte der Hüterorden, um die Kontrolle über seinen alten Stammsitz wiederzuerlangen.

Der Orden des Heiligen Hüters heute

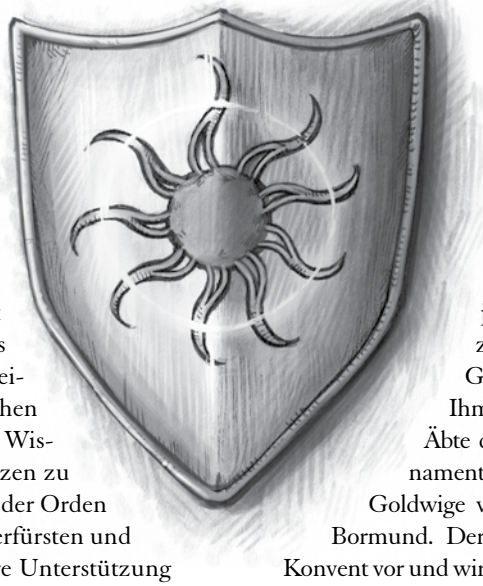
Unter ihrem Ordensmeister, dem hohen Lehrmeister Regiardon de Mott, beginnt nach Jahren des Niedergangs die Neustrukturierung des Ordens. Die verbliebenen Bücher hat er aus den Trümmern der Stadt des Lichts nach Glyndhaven und Karenow schaffen lassen, und scheint sich zunehmend auf die Ausbildung neuer Archivare und Notare zu konzentrieren. Hierzu wurde schon vor einigen Jahren ein weiteres Kloster in der Nähe von Vierok errichtet, finanziert durch eine großzügige Schenkung vom Markvogt der Kaisermark Gareth, Barnhelm von Rabenmund. Das Kloster des heiligen Quanion dient nicht wie die entlegeneren Schwesterklöster dem Schutz fragwürdiger Texte, sondern primär der Ausbildung junger Novizen, die hier das fehlerfreie Schreiben, praiosgefälliges Recht und ihre zukünftigen Verwaltungsaufgaben in der Praios-Kirche erlernen. Die Ausbildung ist streng und praiosgefällig, und den Novizen wird zur Not auch mit Rohrstock und Geißel beigebracht, dass nur Wahrheit und Aufrichtigkeit unter dem strengen Blick des Götterfürsten bestehen kann. Trotzdem erfährt der hohe Lehrmeister größte Verehrung unter den Novizen und Mönchen, genauso wie alle anderen Überlebenden der Schrecknisse von 1017 BF. Einige von ihnen nehmen mittlerweile wichtige Schlüsselpositionen ein. So ist neben Regiardon auch der ehemalige Skriptenmeister von Arras de Mott, Hüter Bormund, inzwischen Abt im Kloster Urischalur in Karenow, während der ehemalige Novize Serkis die Lehrbibliothek in Vierok betreut und der ehemalige Proviantmeister Emmeran nun als Kämmerer des Ordens die Finanzen überwacht.

Die drängende Frage nach dem Umgang mit den Ruinen von Arras de Mott blieb jedoch bis vor etwa einem Jahr unbeantwortet. Als der Ordo Mediterrana jedoch vom Bergkönig von Koschim, Gilemon Sohn des Gillim, größere Mengen Koschbasalt erwarb, nutzte Regiardon de Mott, der die Verhandlungen begleitete, die Chance, günstig zwergische Handwerker anzuwerben, die sich auf den Umgang mit Zwergenguss verstehen. Er plant, die unterirdischen Kammern unter dem Stammkloster mit Schutt und dem widerstandsfähigen Zwergenguss verfüllen zu lassen, um sie für alle Zeiten unbrauchbar zu machen und so ein sicheres Fundament für den Hort praiosgefälliger Gelehrsamkeit zu schaffen, in das die Ruine von Arras de Mott wieder verwandelt werden soll. Zu diesem Zweck hat der Orden vor wenigen Monaten auch ganz offiziell beim Boten des Lichts um Unterstützung gebeten.



Feinde und Verbündete

Der Orden untersteht direkt dem Boten des Lichts und ist somit dem Zugriff der verschiedenen Kirchenprovinzen entzogen. Nur er kann Beschlüsse des Ordensmeisters widerrufen oder auf andere Weise direkt Einfluss auf die Entscheidungen innerhalb des Ordens nehmen. Trotzdem weckt der Orden natürlich Begehrlichkeiten. Einerseits verfügt er über eine unüberschaubare Menge arkaner Geheimnisse, die sicher in den Bibliotheken der Klöster verborgen sind, was für weniger praiosgläubige Personenkreise mehr als verführerisch erscheint. Bisher scheinen jedoch die Abgeschiedenheit der Klöster und die wachsamen Augen der Mönche jeden Neugierigen abgeschreckt zu haben. Außerdem sind die Schreiber des Ordens bei den meisten Prozessen der Heiligen Inquisition zugegen und verfügen durch ihre Tätigkeit in der höfischen Kanzlei des Garether Kaiserhauses auch über einen profunden Einblick in die kaiserliche Politik. Kaum eine Urkunde und kaum ein Brief, der den Hof verlässt, geht nicht vorher durch die Hände eines Notars des Ordens. Bisher scheint es jedoch keine offenen Versuche von Seiten der hohen Lehrmeister gegeben zu haben, diesen Wissensvorsprung in politische Macht umsetzen zu wollen. Aufgrund dieser Position genießt der Orden das vollste Vertrauen der Kirche des Götterfürsten und der Inquisition, auch wenn die tatkräftige Unterstützung durch die Familie Rabenmund in den letzten Monaten einige Fragen aufwirft.



Mit einer gewissen Regelmäßigkeit gerät der Orden mit den unterschiedlichen Vertretern der Hesinde-Kirche und deren Orden in Konflikt. Besonders Streitigkeiten mit den Draconitern sind keine Seltenheit, wenn es um den Zugriff auf geheimes Wissen geht, und es sollen bei solchen Auseinandersetzungen schon mehr als nur böse Worte gewechselt worden sein.

Ein weiteres Problem stellte bis vor kurzem Lechmin Hartsteen dar. Ihr Rückzug als Eremitin nach Arras de Mott störte merklich die Pläne von Regiardon de Mott, bis sie **1032 BF** auf den Vorschlag von Pagol Greifax von Gratenfels, dem Wahrer der Ordnung des Ordo Mediterrana, zur Legatin der Praios-Kirche berufen wurde und seitdem im Auftrag der Kirche ganz Aventurien bereist. Ob dies durch Einflussnahme Regiardons geschah, ist kaum zu eruieren, ihre Abreise fort vom Stammkloster des Ordens befreite ihn jedoch von einigen Sorgen.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Mönche der Hüter lassen sich leicht an ihren rotbraunen, knöchellangen Mönchskutten erkennen, deren farbliche Abstufung ihren Rang innerhalb der Klosterhierarchie anzeigt. Auf Reisen führen sie meist Stäbe aus Bostaranienholz mit Spitzen aus Bernstein mit sich.

Struktur

Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Offiziell gilt immer noch Arras de Mott als Stammkloster des Ordens, auch wenn das Tagesgeschäft vom Kloster des heiligen Quanion aus geleitet wird. Es stellt sich daher die Frage, ob Arras de Mott neben dem religiösen auch wieder das Verwaltungszentrum des Ordens werden soll, wenn der geplante Wiederaufbau des Stammklosters abgeschlossen ist, denn die Lage des Tochterklosters in Vierok nahe der Stadt des Lichts hat sich in den letzten Monaten als ausgesprochen praktisch erwiesen. Es ist daher auch kein Zufall, dass der Ordensmeister, der hohe Lehrmeister Regiardon de Mott, Abt des Klosters des heiligen Quanion ist. Der Beiname *de Mott* ist übrigens kein Hinweis auf eine direkte Blutsverwandtschaft mit dem Ordensgründer, sondern eine Ehrenbezeichnung, die die Nähe des jeweils amtierenden Ordensmeisters zu den Ideen und Überzeugungen des Gründers unterstreichen soll.

Ihm im Rang direkt unterstellt sind die Äbte der Klöster Auridalur und Urischalur, namentlich die hohe Lehrmeisterin Quenia Goldwige vom Berg und der hohe Lehrmeister Bormund. Der jeweilige Abt wiederum steht dem Konvent vor und wird bei Abwesenheit vom Prior des Klosters, üblicherweise in Personalunion mit dem Skriptenmeister, vertreten, der das klösterliche Skriptorium betreut. Der Proviant- oder Kellermeister wiederum kümmert sich nicht nur um die Versorgung der Klosterbrüder mit Nahrungsmitteln, sondern allgemein um die Einkünften und Ausgaben des jeweiligen Klosters. Neben diesen Schlüsselpositionen verfügen die Klöster zumeist über einen Bibliothekar, einen Medicus, einen Sternendeuter und einen Botanicus, der sich um die Klostergärten kümmert. All diese Aufgaben werden von Mönchen übernommen, die wiederum den Titel *Hüter* führen. Unterstützt werden sie in ihren Aufgaben durch die Novizen, die noch nicht rituell in den Ordenskonvent aufgenommen worden sind.

Was denkt ... über den Orden des Heiligen Hüters

Die Heilige Inquisition: „*Die Kunst der präzisen Formulierung wird von diesen Männern und Frauen zur Perfektion getrieben, so wie es dem Götterfürsten gefällt. Sie verfügen über den Blick für das Wesentliche und ihre Protokolle sind über jeden Zweifel erhaben. Bedauerlich, dass sie sich weigern, ihren Orden aufzulösen und ihren Dienst direkt in der Inquisition anzutreten.*“

Ein Bannstrahler: „*Die Grauen der Wiederkehr des Sphärenschänders hätten sie wachrütteln sollen. Welchen Sinn hat es, das faulige Wissen zu sammeln und weg zu schließen, wenn das Feuer es vom Antlitz der Welt tilgen kann? Ihre Verliebtheit in ihre Bücher verblendet sie zu sehr, um das Richtige zu tun.*“



Ein Geweihter der Hesinde: „*Bestraft man die Feder, wenn die Hand ein falsches Wort schreibt? Verflucht man das Schuhwerk, wenn man den falschen Weg wählt? Wie kann ein Buch, wie kann Wissen gut oder böse sein? Es mag sein, dass nicht jedes Wort für jeden Menschen geeignet ist, aber Bücher wegzusperren, nur weil sie Wissen der arkanen Künste in sich tragen, das grenzt an Frevel an unserer Herrin Hesinde!*“

Was die Brüder des heiligen Hüter über... denken

Die Bannstrahler: „ *Wacker ist der Laie, der sich der Dunkelheit entgegen stellt. Doch es fehlt ihm an den Kenntnissen Spreu vom Weizen zu trennen. So manches weise Wort und so mancher wahre Gedanke ist in ihren Feuern zugrunde gegangen. Es ist nicht immer ratsam zu zerstören, wenn man auch verbergen und beschützen kann.*“

Die Magierakademien: „*Schaut man nach Osten, so fragt man sich, ob Dere nicht ohne sie ein besserer Ort wäre.*“

Lechmin Lucina von Hartsteen: „*Es fällt schwer zu glauben, dass die Illuminata von Greifenfurt sich irren könnte, doch was tat sie in Arras de Mott? War es tiefer Glaube, der in ihr den Wunsch nach praiosgefälligem Werk in den Trümmern unseres Hauses weckte? Oder lockte sie das alte Böse an diesen Ort? Es wird Zeit, dass wir selbst es in die Hand nehmen, an diesem schicksalhaften Ort wieder ein Bollwerk wider dunkler Künste zu errichten.*“

Bedeutsame Mitglieder

Hoher Lehrmeister Regiardon de Mott ist Abt des Klosters des heiligen Quanion in Vierok und ist zudem Ordensmeister. Er gilt zumindest für einen Abt eines Praios-Klosters für relativ liberal und versucht den Orden zu reformieren, indem er die Tätigkeiten seiner Mönche mehr auf den Dienst an der Praios-Kirche als Archivare und Notare konzentriert. Dies lässt ihn in den Augen von Hardlinern wie dem Abt Bormund als Verräter an der Sache des Heiligen Arras den Mott erscheinen, auch wenn er dies niemals so äußern würde. Trotzdem ist er innerhalb des Ordens hoch angesehen, da er während der zweiten Zerstörung des Stammklosters als Botanicus seinen Dienst in Arras de Mott versah.

Hohe Lehrmeisterin Quenia Goldwige vom Berg ist als Hochgeweihte und Äbtissin des Klosters Auridalur eine der wichtigsten Personen nach dem Ordensmeister. Sie kontrolliert einen guten Teil der Versorgung mit Bernstein, dem heiligen Stein des Praios, und gilt als aussichtsreichste Kandidatin bei der Nachfolge von Regiardon de Mott. Einzig ihre Verwandtschaft zu Leomar vom Berg, ihrem Vetter, könnte sich politisch als problematisch erweisen, sollte Regiardon de Mott sich aus seinem Amt zurückziehen.

Hoher Lehrmeister Bormund gilt als dienstältester Mönch des Ordens und leitet als seit einigen Jahren als Abt des Klosters Urischalur in Karenow. Aufgrund seines Alters von über 70 Götterläufen gilt er mittlerweile als vergesslich und leidet unter Phasen von Verwirrung. Trotzdem gilt er noch immer als einer der radikalsten Verfechter der Lehren von Arras de Mott und als Feind jedweder magischen Künste.

In den namenlosen Tagen zum Jahr 1034 hat ihn der Schlag getroffen, wodurch er die Fähigkeit zu sprechen verlor. Dank der schnellen Konsultation der besten verfügbaren Ärzte ist er jedoch mittlerweile wieder in der Lage, wenn auch schleppend, einzelne Worte und kurze Sätze zu formulieren, und dank der Gnade des Götterfürsten, so heißt es, kann er trotz seiner Krankheit die Choräle zur Lobpreisung Praios' singen, als wäre nichts geschehen.

Der Orden des Heiligen Hüters im Spiel

Die Klöster des Ordens sind Orte voller Geheimnisse, und die dort lebenden Mönche sind verschwiegen und zutiefst gläubig. Daher mag der Besuch eines solchen Klosters für manch einen Helden ein fremdartiges Erlebnis sein, und Nachforschungen in den Mauern des Ordens gestalten sich zumeist nicht als einfach. Trotzdem verfügen sie über enorme Kenntnisse, und so manches nützliche und bisweilen lebenswichtige Geheimnis verbirgt sich in ihren riesigen Bibliotheken. Außerdem können die Klöster in Glyndhaven und Karenow Schutz in der abgelegenen Wildnis bieten.

Reisende Helden können aber auch auf die Mönche des Ordens in ihrer Funktion als Archivare und Notare treffen. Sie können Urkunden für wichtige Personen ausstellen, Schriftstücke auf ihre Richtigkeit überprüfen und Originale von Fälschungen unterscheiden, und behalten stetig die Geschehnisse innerhalb des mittelreichischen Kaiserhauses und der Praios-Kirche im Auge.

Der Orden des heiligen Hüters als Feind der Helden

Die Mönche des Ordens mögen friedfertig und der Wahrheit verpflichtet sein, sie stellen jedoch aufgrund ihrer Verbindungen in höchste Kreise gefährliche Gegner dar. Sollte eine Heldengruppe den Hütern in ihrer praiosgefälligen Arbeit in die Quere kommen, beispielsweise indem sie dem Orden gefährliche Schriften vorenthält, gefälschte Urkunden in Umlauf bringt oder sogar in die Bibliotheken des Ordens eindringt, um an das dort verborgene Wissen zu gelangen, werden sie nicht zögern die Heilige Inquisition als geistliche und den mittelreichischen Hof als weltliche Macht um Schutz und Unterstützung anzurufen.

Der Orden des heiligen Hüters als Verbündeter der Helden

Manches ist zu gefährlich für einen einfachen Mönch, und manchmal ist es besser, Unbeteiligte bei einem Problem anzusprechen. So bezieht der Orden nicht nur Mietlinge bei seinen Transporten von Büchern und anderen Schriftstücken mit ein, er benötigt bisweilen auch fremde Hilfe, wenn es darum geht, altes Wissen zu bergen. Gerade wenn dies jenseits der zivilisierten Lande verborgen ist, in Händen von Gestalten fragwürdigen Leumunds, in gefährlichen Regionen oder dunklen Höhlensystemen, sucht der Orden praiostreue Streiter, um solche Wissensschätze zu heben.

Aufgrund ihrer Arbeit als Notare werden die Hüter auch immer wieder mit Geheimnissen konfrontiert, beispielsweise wenn sie Unregelmäßigkeiten in den ausgestellten Urkunden feststellen, die auf Manipulationen hindeuten. Bevor sie nun die Heilige Inquisition anrufen, müssen sie sicher sein, denn eine Anklage aufgrund unbewiesener Behauptungen kann



dem Götterfürsten kaum gefällig sein. Und spätestens, wenn solche Nachforschungen gefährlich werden, kann ein starker Schwertarm die ersehnte Rettung darstellen.

Eine Heldin als Mitglied des Ordens des Heiligen Hüters

Die Mitglieder des Ordens sind Mönche und Nonnen. Sie richten ihr Leben auf den Götterfürsten aus und ehren ihn durch ein rechtschaffenes und der Wahrhaftigkeit verschriebenes Leben. Entsprechend ist ihr Handeln von der Liebe zur Präzision und Wahrhaftigkeit in Wort und Tat durchströmt. Ein solches Ordensmitglied kann sich auf der Suche nach alten Texten und magischen Geheimnissen einer Gruppe von Abenteurern anschließen. Möglicherweise hat es aber auch das strenge Leben im Kloster satt und musste erkennen, dass das strenge, praiosgefällige Leben in der Abgeschiedenheit des Klosters nicht die Erfüllung ist, die jeder Mönch für sich anstrebt. Entsprechend kann auch ein entflohener Mönch einen interessanten Helden abgeben, besonders wenn er seine Eigenheiten als Mitglied des Ordens beibehält. Er mag mit seinem Wunsch nach Wahrhaftigkeit und seiner fast pedantischen Präzision bisweilen ein anstrengender Begleiter sein, aber sein enormes Wissen und seine Kenntnisse über Recht und Gesetz, über Legenden von verborgenen Schätzen und seine Standhaftigkeit im Angesicht der Schrecknisse, die vor den Helden liegen mögen, machen ihn zu einem treuen und wertvollen Verbündeten.

Mönch/Nonne des Hüterordens

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7

Sonnenzepter:
INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N

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

Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 29 **AuP** 30 **KaP** 24 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Gutes Gedächtnis; Arroganz 5, Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Orden)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) 9

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Götter/Kulte 12, Kryptographie 12

Liturgien: 12 Segnungen, Des Herrn Goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Grosser Eidsegen, Innere Ruhe, Objektsegen, Ucuris Geleit, Urischars ordnender Blick Wort der Wahrheit

Erfahrene/r Nonne/Mönch: AT/PA +1/+2, LeP +2, AuP +2, KaP +14, MU +1, KL +2, IN +1, CH +1

Kampfverhalten: Hüter kämpfen in der Regel nicht. Sind sie gezwungen sich zu verteidigen, so nutzen sie ihr zeremonielles Sonnenzepter oder versuchen mittels einer Liturgie (Wort der Wahrheit) ihren Gegner zu besiegen.

Geheimnisse des Hüterordens

Das Geheimnis von Arras de Mott

Die Region um das Kloster Arras de Mott herum ist ein wahrhaft magischer Ort. Hier kreuzen sich nicht nur fünf der dereumspannenden Kraftlinien, nicht allzu weit entfernt liegt zudem am Berg Goldspitze, vor neugierigen Blicken verborgen, der Zugang zum Tal der Elemente. Dieses Tal, genauer gesagt die *Globule*, in der dieses Tal liegt, zeichnete sich durch das perfekte Gleichgewicht zwischen allen sechs Elementen aus und wurde von den Elementarherren als Treffpunkt genutzt. Borbarad, der Sphärenschänder, erkannte das Potential des Ortes, an dem später das Kloster Arras de Mott errichtet werden sollte. Er errichtete um 589 BF ein magisches Bauwerk, das sogenannte *Transpropiatorium*, dessen Zweck es war, die durch die fünf sich kreuzenden Kraftlinien labil gewordene Trennung zu den elementaren Untersphären zu durchstoßen und Einfluss auf sie zu gewinnen. Da die elementaren Sphären in Harmonie zueinander stehen, vermutete er, dass die Manipulation einer Untersphäre sich auf die anderen Untersphären auswirken müsse. Zudem fand er einen letzten Kern der durch *Madas Frevel* freigesetzten Macht des siebten Elementarherren.

Daher ersann er einen Plan, durch Einwirkungen auf die sechs Elemente das siebte Element, die magische *Kraft,* so zu manipulieren, dass sie sich durch diesen letzten Kern als unkontrolliert freiwerdende Astralenergie in die dritte Sphäre Bahn bricht. Sein erstes Experiment schlug fehl, denn statt eine gleichzeitige Manipulation aller sechs Elementarsphären zu ermöglichen, breitete sich der Transformationsprozess nur entlang einer Kraftlinie aus und erfasste das Tal der Elemente, in dem ein ganzer Wald als Manifestation des Elements Humus zu Stein verwandelt wurde. Die aufgeschreckten Elementarherren zögerten nicht und vernichteten das Bauwerk Borbarads, doch unterirdisch blieben Ruinen des Bauwerks bestehen.

Jahrhunderte später, 849 BF, entschieden sich die unsterblichen Zwölfgötter im Ratschluss, dem Pilger Herbald den Schutz dieses Ortes anzuvertrauen, der daraufhin das Kloster Arras de Mott auf den alten Ruinen des Transpropiatoriums erbauen ließ. Als Borbarad 1015 BF auf Dere zurückkehrte, erinnerte er sich an seine Experimente im Finsterkamm und nutzte den Neubau des Praios-Tempels, um durch getreue Borbaradianer unter den Handwerkern, unbemerkt von den Augen des Ordens des Heiligen Hüters, den oberirdischen Teil des Transpropiatorums neu errichten zu lassen. Durch die Kuppel des Praios-Tempels sollten die frei werdenden Kräfte gebündelt und mit Hilfe eines Artefaktes, dem sogenannten Widharc-Auge, im Kreuzpunkt der Kraftlinien in einem Raum unterhalb des Tempels fokussiert und an einen von Borbarad festgelegten Punkt abgestrahlt werden. An diesem wartete er, um die durch die Dissonanzen innerhalb der elementaren Untersphären freiwerdende Astralenergie in sich aufzunehmen und so grenzenlose Macht zu erlangen.

Nur durch das beherzte Eingreifen einer Gruppe Helden, unterstützt durch den Druiden Archon Megalon, konnte das Schlimmste verhindert werden. Auch wenn das Widharc-Auge zerstört wurde, existieren in den Ruinen unterhalb des zerstörten Klosters immer noch Teile des Transpropiatoriums.



Die Hylailer Seesöldner

„Ich sage euch, die fürchten weder Boron noch den Namenlosen! Was ihnen an schwerer Rüstung fehlt, machen sie durch Einsatz wieder wett. Als sie uns nicht entern konnten, weil das Meer vom Hylailer Feuer brannte, sind einige von ihnen mit dem Pailos zwischen den Zähnen unter dem brennenden Öl hindurch getaucht und über unsere Heckseite an Bord geklettert. Mindestens zwei decken einander dann Seite und Rücken, dass da kaum ein Rankommen ist. Und du siehst an ihren gestählten Körpern und dem Feuer in ihren Augen, dass sie ihr Lebtag nichts anderes getan haben, als zu kämpfen. Direkt zur Brücke sind sie durch unsere Leute gegangen, wie Schwarzstahl durch Weichkäse! Wir saßen auf unserem eigenen Schiff in der Falle! Als sie den Capitano gefangengesetzt haben, was hätte ich denn anderes machen sollen als zu springen?“
—Aussage eines desertierten Mitglieds der Fremdenlegion vor dem alanfanischen Kriegsgericht 1031 BF

„Ach weh, oh Gräuel! Ich kann den Anblick nicht ertragen, die Körper wie Heroen aus so manch vergang'ner Schlacht. Der Schein der Abenddämmerung färbt ihre Pailos-Spieße rot, als dürstet sie nach meinem Blute. In boronschwarzes Tuch gehüllt, das Kurzschwert zum Schlag erhoben, so dräut mein Ende mir. Ach, Meridiana, meine Liebe, was wird denn nun aus dir?“
—Lamento des Boronino in Die Schlacht von Phrygaios, *uraufgeführt in der Vinsalter Oper 1035 BF*

Kurzcharakteristik

Die Hylailer Seesöldner gelten unter Kennern des Waffenhandwerks seit Jahrhunderten als eine der fähigsten Söldnertruppen, zu Land wie auch zur See. Manch ein Krieg der Vergangenheit wurde entschieden, weil sich ein Herrschender rechtzeitig die Dienste der auf Hylailos stationierten Kämpfer sicherte. In den letzten Jahrzehnten aufgrund ihrer altertümlichen Waffen und schlichten Ausstattung durch die erdrückende Konkurrenz moderner Söldnereinheiten fast vom Markt gedrängt, gelang es ihnen zuletzt im horasischen Thronfolgekrieg und in der Seeschlacht gegen die alanfanische Flotte eindrucksvoll unter Beweis zu stellen, dass sie mitnichten ein Relikt der Vergangenheit sind. Der zornige Schlachtruf der *Schwarzbunten Schar*, deren Name von den bunten Bändern an ihren Spießen und den dunklen Tuch- und Lederrüstungen herrührt, erklingt insbesondere in letzter Zeit häufiger im Kampf und wenn die gestählten Söldner voranstürmen, ergreift so mancher Gegner allein ob ihrer Entschlossenheit die Flucht.
Ihre Garnison haben die Hylailer Seesöldner, die zur Gefolgschaft des Seekönigs gezählt werden, traditionell im Hafen von Garèn, wo ihre Holken, Biremen und Kutter ankern.

Gebräuchliche Namen: Hylailer Seesöldner, Schwarzbunte Schar
Symbol: Pailos mit buntem Band auf Schwarz
Wahlspruch: „*Mit dem Pailos! Für Pailos!*“
Herkunft: Zyklopeninseln, gegründet auf Hylailos um 200 v.BF zuerst als loser Freibeuterbund, später dann als Privatarmee der Seekönige fortgeführt.

Persönlichkeiten: Kyklanos Cosseïra, Araknes Neffe und Erbe (*1000 BF, Anführer der Seesöldner, Neffe und Erbe Arakne Cosseïras), **Boronike von Phenos** (*995 BF, Ausbilderin), **Amenelaos der Einäugige** (*995 BF), **Arakne Cosseïra**, (*964 BF, ehemalige Anführerin und Archontin von Pailos)
Personen der Historie: **Sidor Dorikeikos** (*970-1029 BF, ehemaliger Oberst)
Beziehungen: ansehnlich (groß auf den Zyklopeninseln)
Finanzkraft: groß (seit dem horasischen Thronfolgekonflikt)
Zitat: „*Ein Herrscher, der seine Schlachten selbst schlägt, das wäre ein Anblick!*“
—Kyklanos Cosseïra, 1033 BF
Niederlassungen: Zentraler Stützpunkt ist Garèn auf Hylailos, seit 1033 ist ein Banner fest in Teremon stationiert
Besonderheiten: Die Einheit schuldet dem Seekönig der Zyklopeninseln Gefolgschaft und ist seiner ehemaligen Anführerin Arakne Cosseïra, heute Archontin von Pailos, nach wie vor verbunden. Da ihr Stützpunkt auf Pailos recht weit vom aktuellen Tagesgeschehen im Horasreich entfernt liegt, haben die Seesöldner zahlreiche Zuträger auf dem Festland, und unterhalten Häuser in Methumis, Vinsalt und Drôl mit einer Terzio (9-12 Mann) Kernbesatzung, um als Ansprechpartner und für kleinere Einsätze präsent zu sein.
Größe: 1 Regiment (500 Sollstärke) zu je 10 Bannern (50 Sollstärke)



Geschichte

Wann genau die Hylailer Seesöldner zum ersten Mal in Erscheinung traten, verliert sich in den Wirren der *Dunklen Zeiten*. Ihr Ursprung wurde lange im *Widerstandskampf* gegen die Thorwaler vermutet, welche die Inseln ab **385 v.BF** besetzt hielten. Die erste verbriefte Erwähnung stammt aus Zeiten des thorwalstämmigen Seekönigs Mironos von Rethis, der ein beachtliches Kopfgeld auf die *schändlichen Piraten vom Hylailschen Eiland* ausgesetzt hatte. Tatsächlich eroberten eben jene Hylailer Piraten für Mironos nur wenig später einen Teil des chababischen Festlandes. Unter ihrem Capitan *Efferdaios* hatten sich zyklopäische und thorwalsche Einflüsse mit denen heimgekehrter bosparanischer Legionäre vermischt, welche sich bis heute in Bewaffnung und Kampfstil der Truppe widerspiegeln. Erst nach dem Ende der Fremdherrschaft begannen sie ihre Dienste als Söldner zur See feilzubieten. An der *Eroberung Al'Anfas und der Besetzung Elems* unter Silem-Horas im Jahre **89 v.BF** nahm bereits eine Hundertschaft Hylailer Pailoskämpfer zur See teil, die bereits längst nicht mehr alle von der Insel stammten. Weiterhin finden sich Einträge in alten Soldlisten über die Eroberung Khunchoms durch Murak Horas, wechselnde Fehden unter den Kusliker Erzherzögen und schließlich, nachdem sie sich in der *Priesterkaiserzeit* auf ihre Heimatinsel zurückgezogen hatten, taten sie sich ab **744 BF** im Unabhängigkeitskrieg gegen die Garether Fremdherrschaft und während der Seeblockade durch Bodar I. hervor.



Mit den um **900 BF** gegründeten *Schwarzen Säbeln von Kuslik* betrat eine weitere Truppe Seesöldner die Bühne, zu denen die Hylailer von Beginn an in harter Konkurrenz standen. Die Rivalitäten steigerten sich zunehmend und erreichten ein erstes Hoch, nachdem der Colonello der Hylailer, *Avessander von Tyrakos*, im Kampf gegen die Kusliker hinterrücks erdolcht worden war. Dies führte dazu, dass sich beide Einheiten bis heute weigern, zeitgleich für denselben Auftraggeber zu arbeiten.

1007 BF setzte sich Colonello *Sidor Dorikeikos* (I) mit der Regimentskasse nach Mengbilla ab und stürzte die Hylailer Seesöldner so in große finanzielle Schwierigkeiten. Erst im *Krieg der Drachen* konnte die Einheit wieder auf volle Sollstärke aufrüsten und Sidors Nachfolgerin *Arakne Cosseïra* gelang es durch geschicktes Taktieren, einen lukrativen Kontrakt auf Seiten der Timoristen auszuhandeln. Durch die Rückeroberung Kusliks **1028 BF** und die Unterstützung des späteren Comto-Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* konnten die Hylailer Seesöldner in den letzten Jahren deutlich an Ansehen gewinnen. Die Rivalitäten mit den erst auf Seiten der Galahanisten und später für die Aldarener streitenden Schwarzen Säbeln gipfelten in der zweiten Schlacht von Pertakis, als Arakne Cosseïra die Obristin der Kusliker, ihre langjährige Rivalin *Yassiaga von Olbris*, erschlug. Dem gesellschaftlichen Aufstieg Araknes schadete dies jedoch nicht. Nachdem Pailos **1030 BF**, nach dem *Tod des Seeherzogs Berytos Cosseïra,* durch die Al'Anfaner besetzt wurde, eroberte sie die Insel kurzerhand zurück. Ein letztes Mal führte sie ihre Einheit in der legendären *Seeschlacht von Phrygaios* gegen die alanfanische Armada, bevor sie für ihre Verdienste **1033 BF** zur Archontin von Pailos ernannt wurde und die Führung der Hylailer Seesöldner an ihren Erben und Neffen *Kyklanos Cosseïra* abtrat.

Die Hylailer Seesöldner heute

Unter Kyklanos Cosseïra erleben die Hylailer Seesöldner eine neu Blüte. Nach den verlustreichen Schlachten des Thronfolgekriegs, aus dem die Einheit jedoch als echter Gewinner hervorgehen konnte, versteht er es gekonnt, die guten Kontakte seiner Tante Arakne zu nutzen. Scheinbar mühelos gelingt es dem leidenschaftlichen Kämpfer, seine Männer und Frauen zu Hochleistungen anzutreiben und die Gemeinsamkeiten der Truppe trotz zahlreicher Neurekrutierungen zu stärken. Dank der verbesserten finanziellen Lage wurden neue Schiffe in Auftrag gegeben und kleinere Stützpunkte auf dem Festland eingerichtet, um so zeitnah auch in kleineren Verbänden operieren zu können. Kyklanos sieht zwar die Notwendigkeit aufzurüsten, bei Rüstung und Waffengattung jedoch hält er an Althergebrachtem fest. Und auch, wenn sie sich taktisch deutlich weiterentwickelt haben, so wirken die Hylailer Seesöldner noch immer ein wenig wie ein Relikt vergangener Tage, wenn sie mit ihren archaisch anmutenden Rüstungen und Waffen in die Schlacht ziehen.

Feinde und Verbündete

Die Hylailer Seesöldner unterstehen nominell dem Seekönig, der an jedem geschlossenen Kontrakt mitverdient. Es bestehen zudem gute Verbindungen zu einem Teil der Familie Cosseïra und seit dem horasischen Thronfolgekrieg auch zu ehemaligen Auftraggebern aus dem Lager der Timoristen.

Mit den konkurrierenden *Schwarzen Säbeln von Kuslik* verbindet die Hylailer Seesöldner eine Feindschaft, die auch außerhalb des Schlachtfeldes in zahlreichen Schmähungen und Duellen gipfelt. Seit Arakne Cosseïra in der *Zweiten Schlacht von Pertakis* die Condottiera der Kusliker, Yassiaga von Olbris, erschlug, hat sich die Lage noch zusätzlich verschärft.



Erscheinungsbild und Symbole

Die Rüstungen der Hylailer Seesöldner sind schwarz, gleich ob sie aus stabilem Leder die Konturen des Körpers nachzuzeichnen versuchen oder ihn aus festem Tuch umfließen. Arme und Beine werden durch stabile Lederschienen geschützt, während ansonsten nur wenig der durchtrainierten Körper verhüllt wird. Das Haupt schützt ein archaisch anmutender Helm mit einem Kamm aus dunklem Rosshaar. Die höheren Ränge tragen anstelle des Kamms einen lose herabfallenden Rosshaarbusch.

Als Hauptwaffe der Einheit gilt der mit bunten Bändern bewehrte Pailos, der sich in ebensolcher Darstellung auch im Wappen wiederfindet. Als Zweitwaffe werden, in Kombination mit verstärkten Holzschilden, Langdolche geführt, aber auch das Kurzschwert erfreut sich insbesondere für den beengten Kampf an Deck oder im Scharmützel größter Beliebtheit.

Hierarchie und Aufnahme

Seit ihrer Wandlung zu einer professionellen Söldnereinheit organisieren die Hylailer Seesöldner ihren Truppe militärisch und nur wenig ist von den ursprünglichen losen Hierarchien ihrer Piratenvergangenheit geblieben. Durch die Neurekrutierungen im Feld finden sich in den Reihen der Söldner auch vermehrt Kämpfer, die nicht von den Zyklopeninseln stammen. Insbesondere aufgrund der engen Verbindung zur Familie Cosseïra und dem Abkommen mit dem Seekönig wird jedoch eine gewisse Grundloyalität zum Seekönigreich Hylailos vorausgesetzt. Bei entsprechenden Vakanzen kann nach einer Aufnahmeprüfung jeder beitreten, der körperlich in guter Verfassung ist, Erfahrung auf See hat und die geforderten Waffenfertigkeiten mitbringt (mehr zu den Anforderungen s.u.). Kost und Logis sind frei, Waffen und Ausrüstung werden bei Bedarf gestellt und mit dem ersten Sold verrechnet. In den Klammern finden Sie die zyklopäischen Bezeichnungen der Ränge.

Rekrut/in (Andrios): Die Hylailer sind eine der wenigen Einheiten, die zum Seesöldner (Profession **WdH 117**) ausbilden. Der Nachwuchs wird eigens auf dem Stützpunkt in Garèn geschult und durchläuft eine harte mehrjährige Ausbildung. Geeignet ist grundsätzlich, wer die Mindestanforderungen für die Profession erfüllt.

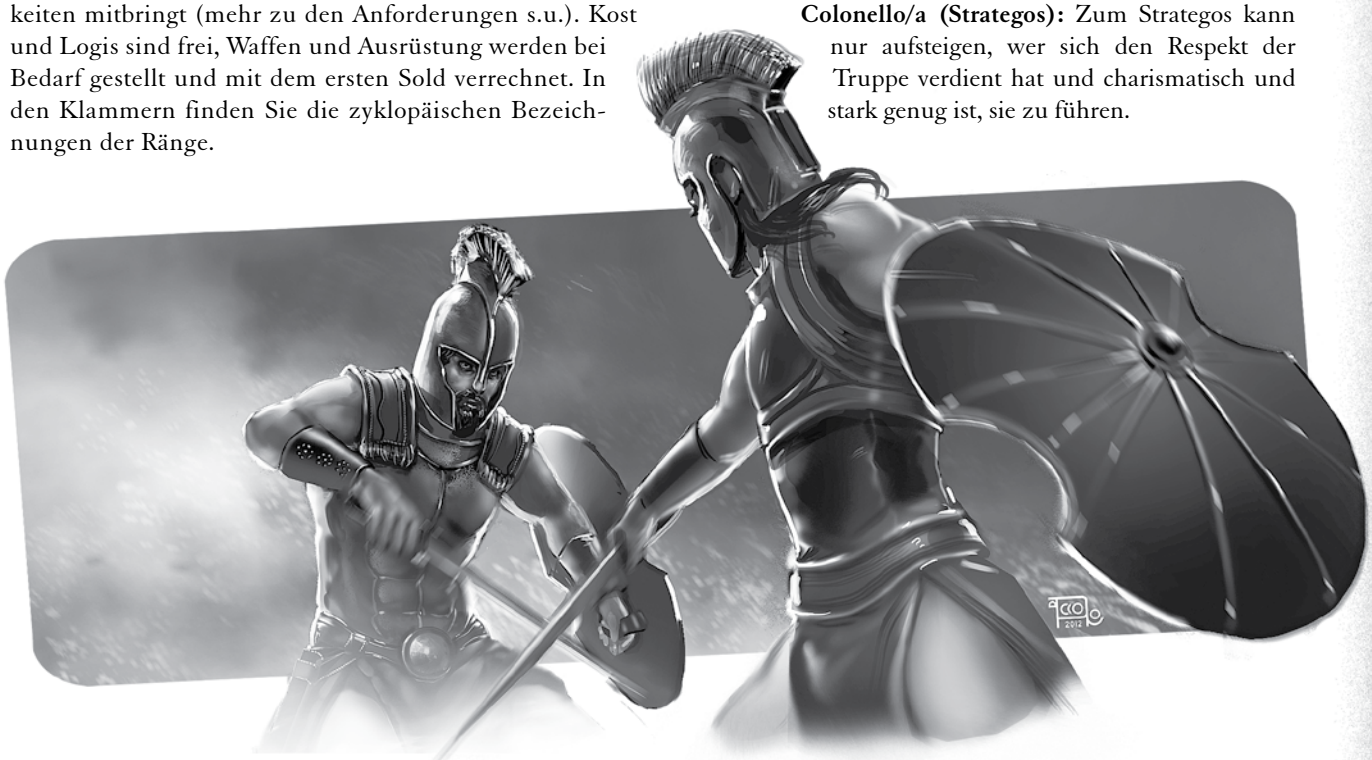
Soldat/in (Stratiot): Nach erfolgreichem Abschluss der Ausbildung oder durch Bestehen der Aufnahmeprüfung kann man sich als Stratiot einschreiben. Bei der Aufnahme wird geprüft, ob der Kandidat die Voraussetzungen erfüllt, die er in sportlichen Wettkämpfen (Ausdauerlauf, Rudern, Gewichte stemmen, Übungskampf) unter Beweis stellen muss.

Sargente/essa (Dekaneas): Der Dekaneas führt eine Einheit von 10 Mann Sollstärke. Da die Hylailer Seesöldner nur selten außerhalb des Verbands operieren, bekleidet nur etwa eine Handvoll Männer und Frauen diesen Rang. Sie werden bevorzugt für Sonderkommandos oder kleinere Aufträge herangezogen. Um in diesen Rang aufzusteigen muss man seit mindestens 2 Jahren zur Truppe gehören und sich durch besondere taktische Finesse oder militärische Erfolge hervorgetan haben. In seltenen Fällen werden eingespielte Gruppen für besondere Operationen direkt einem Dekaneas unterstellt.

Capitan/a (Lochagos): Die Lochagos hat Befehlsgewalt über Einheiten mit 50 Mann Sollstärke. Langjährige Erfahrung im Söldnergewerbe und zur See wird in dieser Position ebenso vorausgesetzt wie Führungsqualitäten und Durchsetzungskraft. Ein Lochagos erhält zudem den doppelten Sold eines Soldaten in Silber.

Commodor/a (Ploiarch): Ploiarch befehligt ein oder mehrere Schiffe mitsamt Besatzung und den darauf stationierten Soldaten. Exzellente Kenntnisse in Seefahrt und Truppenführung sind notwendig, um in diesen Rang aufzusteigen. Der Sold beträgt das Doppelte eines Lochagos und wird in Gold ausgezahlt. Außerdem erhält der Ploiarch acht zusätzliche Anteile aus aufgebrachten Schiffen oder erbeuteten Gütern.

Colonello/a (Strategos): Zum Strategos kann nur aufsteigen, wer sich den Respekt der Truppe verdient hat und charismatisch und stark genug ist, sie zu führen.





Derzeit bekleidet Kyklanos Cosseïra diesen Rang. Der Anführer der Hylailer Seesöldner kann rund ein Viertel aller Einnahmen für sich selbst beanspruchen, ist aber auch für Erhalt und Ausrüstung der Truppen zuständig. Über ihm steht einzig und allein noch der Seekönig, der den Hylailer Seesöldnern in seinem Königreich seit alters her eine Heimat bietet. Dafür erhält er den zehnten Teil aller Einnahmen (Kontrakte, Kriegsbeute) und kann bei Bedarf zu besonders günstigen Konditionen über die Dienste der Söldnereinheit verfügen.

Voraussetzungen für den Beitritt

Soldat: MU, GE, KO und KK jeweils 12+, folgende Talente 5+: Athletik oder Akrobatik, Schwimmen, Kriegskunst, Boote fahren oder Seefahrt, außerdem geübter Umgang mit Langdolch oder Kurzschwert und dem Pailos jeweils 5+, bevorzugt Erfahrung mit Schild und Formationskampf
Sargente/essa: wie Soldat, außerdem Kriegskunst 7+
Capitan/a: wie Soldat, zusätzlich Kriegskunst 10+, ein passendes Waffentalent auf 12+ mit entsprechender Spezialisierung
Commodor/a: wie Capitan, außerdem CH 12+, Seefahrt 10+, meisterlicher Umgang mit dem Pailos 15+
Colonello/a: speziell

Richtlinien zur Besoldung

Die Vergütung orientiert sich nur an Land nach dem Khunchomer Kodex, für Einsätze auf See wird eine separate Heuer gezahlt, die sich nach Rang und Befähigung der Söldner richtet. Spezialisten (Feldschere, ausgebildete Seeoffiziere, Koch, Zahlmeister etc.) als auch besonders gefährliche Manöver werden gesondert entlohnt – die Seesöldner stellen die Mehrkosten einfach ihren Auftraggebern in Rechnung. Im Todesfall kommt die Truppe für eine Seebestattung auf, sofern die Leiche geborgen werden konnte.
Befindet sich ein Söldner nicht im Einsatz werden lediglich Kost und Logis gestellt oder Urlaub angeordnet.

Position	Sold in S/Tag
Rekrut/Andrios	–
Soldat/Stratiot	1-5
Sargente/Dekaneas	6-9
Capitan/Lochargos	10-15
Commodor/Ploiarch	20-30
Colonello/Strategos	50+

Was denkt/denken ... über die Hylailer Seesöldner

Die Schwarzen Säbel von Kuslik: „*Ein derart archaisches Auftreten kann man sich heutzutage wohl nur noch leisten, wenn man aus der hintersten Provinz stammt. Nichts als elendes Piratenpack sind sie, an Land genauso wenig ernst zu nehmen, wie auf See. Wenn mir so einer vor den Säbel kommt, zeig ich ihm gerne, wie man mit der Waffe umgeht.*“
Ihre Auftraggeber: „*Zu Land, wie zu Wasser gelten sie als kontrakttreu und effizient. Auch wenn ihr Auftreten oft selbstherrlich ist und ihre Preise ebenso gesalzen sind wie die Zyklopensee, ist es doch deutlich günstiger, sie in der Schlacht nicht auf der Gegenseite zu wissen.*“
Geweihte der Rondra: „*Ihre Art zu kämpfen und sich im Zweikampf zu messen ist sehr urtümlich und wäre der Leuin wohlgefällig. Wenn sie doch nur nicht so häufig über die Stränge schlagen und sich, allein um des Kampfes Willen, an den Nächstbesten verschachern würden.*“
Das Volk: „*Sie allesamt wirken wie die glorreichen Recken aus den Sagen der Vergangenheit. Und war nicht einst auch der große Avessander einer von ihnen?*“

Was denken die Hylailer Seesöldner über ...

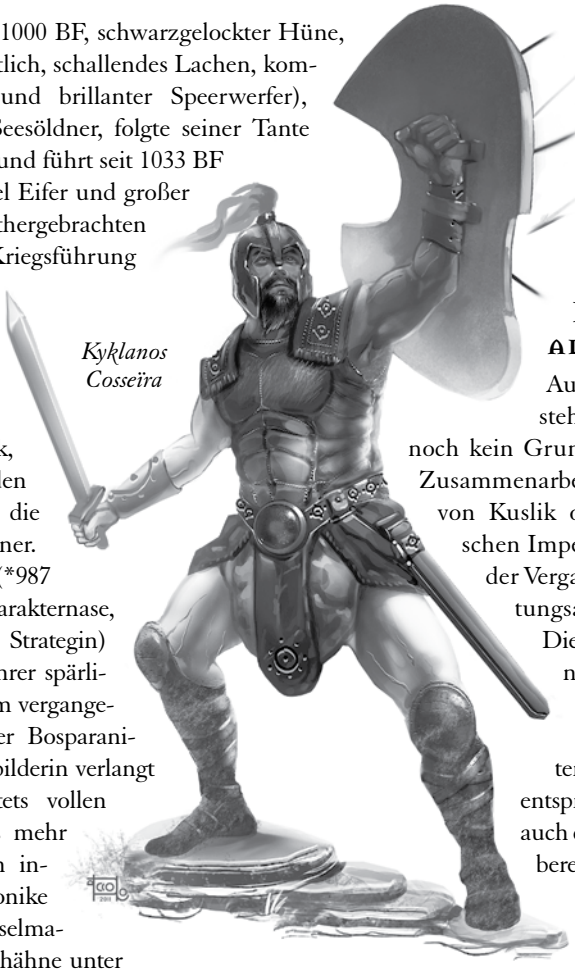
Die Schwarzen Säbel von Kuslik: „*Die elenden Landratten nehmen jeden dahergelaufenen Verbrecher auf und halten sich dabei noch für was Besseres. Gnade aber kennen sie nicht – und ganz so wollen wir es auch mit ihnen halten!*“
Ihre Auftraggeber: „*Wir schwingen Schwert und Pailos für den, der zahlt – zumindest solange er nicht diese Kusliker Leichtmatrosen engagiert.*“
Den Seekönig: „*Unser Abkommen ist für beide Seiten profitabel: Er verdient an unseren Kontrakten, wir haben eine sichere Operationsbasis. Und wenn er uns braucht, sind wir zur Stelle.*“
Das horasische Festland: „*Was auf den Inseln geschieht, schert die Damen und Herren in ihren Salons einen feuchten Dreck. Solange wir ihre Schlachten ausfechten und ihr Gold nach Hause tragen, soll's uns aber recht sein.*“

Bedeutsame Mitglieder

Amenelaos der Einäugige (*992 BF, brauner Vollbart, Glatze, einäugig, tiefer Bass, jähzornig) hat die Befehlsgewalt über den Holk *Zephyros* (Westwind) und die Bireme *Kriós* (Widder). Der kampferfahrene Veteran fühlt sich in der Nachfolge übergangen und gönnt Kyklanos seine Führungsposition nicht. Zwar beugt er sich den Befehlen des Jüngeren und wagt es aus Loyalität zu Arakne nicht, offen aufzubegehren, einige seiner Anhänger aber sind nicht für derartige Skrupel bekannt.



Kyklanos Cosseïra (*1000 BF, schwarzgelockter Hüne, impulsiv und leidenschaftlich, schallendes Lachen, kompetenter Söldnerführer und brillanter Speerwerfer), Colonello der Hylailer Seesöldner, folgte seiner Tante Arakne Cosseïra im Amt und führt seit 1033 BF die Söldnertruppe mit viel Eifer und großer Effizienz. Zwischen althergebrachten Werten und moderner Kriegsführung will er den Einfluss seiner Truppen langsam auch auf die Küsten des Festlandes ausbreiten. Neben seiner großen Leidenschaft, der Athletik, kennt er kaum etwas als den Dienst an der Waffe und die Gemeinschaft seiner Söldner.



Kyklanos Cosseïra

Boronike von Phenos (*987 BF, rostrote Locken, Charakternase, stolz, belesen, nüchterne Strategin) (❤❤2) widmet sich in ihrer spärlichen Freizeit dem Studium vergangener Schlachttechniken der Bosparanischen Legionen. Die Ausbilderin verlangt von ihren Zöglingen stets vollen Einsatz und hasst nichts mehr als Auseinandersetzungen innerhalb der Truppe. Boronike ist berüchtigt für ihre Inselmanöver, bei denen sie Streithähne unter den Rekruten manchmal tagelang auf einer der unbewohnten, steinigen Inseln zu Überlebensübungen aussetzt, um sie besser aufeinander einzustimmen.

Daryon von Arÿios* (*1011 BF, blond, gutaussehend, athletisch, tollkühn, abergläubisch) scheut keine Herausforderung und stachelt damit seinen Geliebten Kyklanos zu immer neuen Höchstleistungen an – sei es beim Sport, in der Schlacht oder beim Liebesspiel. Er liebt alte Heldensagen und Mythen und träumt von einem heldenhaften Tod im Kampf, solange er noch jung und schön ist.

Die Hylailer Seesöldner im Spiel

Die Hylailer Seesöldner sind als Mietschwerter und Seetruppen hauptsächlich an den Küsten des Meers der Sieben Winde zu finden. Abseits großer Kriegszüge können Handelsfahrer kleine Einheiten oder einzelne Schiffe zum Schutz gegen Piraten anwerben. Für längerfristige oder besonders lukrative Kontrakte lassen sie sich aber auch im Landesinneren oder außer Landes verpflichten.

Stehen die Helden den Hylailer Seesöldnern in der Schlacht gegenüber, müssen sie mit kampfstarken Gegnern rechnen. Da die meisten Vorgesetzten aber sehr auf den guten Ruf der Truppe achten, sind Grausamkeiten die Ausnahme. Die Helden haben es jedoch mit einem Gegner zu tun, der sich gerne mit Stärkeren misst und die Herausforderung liebt.

Aber auch auf einem der sportlichen Wettkämpfe der Inseln oder dem Festland kann man die Hylailer Seesöldner antreffen, denn unter ihnen sind zahlreiche begeisterte Athleten, die sich besonders in Laufdisziplinen, Speerwerfen und Ringen hervortun.

Die Hylailer Seesöldner als Feinde der Helden

Auf der anderen Seite einer Schlachtreihe zu stehen ist zumindest für die meisten Seesöldner noch kein Grund, jemanden als Feind einzuordnen. Eine Zusammenarbeit mit den verfeindeten Schwarzen Säbeln von Kuslik oder offene Zugehörigkeit zum Alanfanischen Imperium hingegen kann nach den Ereignissen der Vergangenheit zu Duellforderungen oder Vergeltungsaktionen auf dem Schlachtfeld führen.

Die Hylailer Seesöldner sind sowohl dem Seekönig als auch der Archontin von Pailos verpflichtet und scheuen sich nicht, als Stellvertreter einzustehen, sollten die Helden gegen die Interessen ihrer Herrschaftsbereiche handeln. Bei entsprechender Bezahlung machen die Seesöldner auch die Fehde eines Klienten zu der ihren und sind bereit gegen Dritte (die Helden) zu agieren.

Die Hylailer Seesöldner als Verbündete der Helden

Wann immer sie in der Schlacht auf der gleichen Seite stehen, können die Helden in den Hylailer Seesöldnern aufrechte und wertvolle Verbündete finden. In westlichen Gewässern können sie unvermittelt auf Seiten der Helden in den Kampf gegen Piraten eingreifen, weil sie ein Kopfgeld wittern, oder aber die Söldner entpuppen sich als ausgesprochen sympathischer Gegner in einem ansonsten zermürbenden Konflikt.

Kyklanos Cosseïra gilt zudem als brillanter, aber äußerst impulsiver Stratege und konfrontiert seine Widersacher gerne mit unerwarteten Hindernissen. Daher ist er ist stets an (externen) Spezialisten interessiert, sei es, um seine Truppenaufstellung zu verbessern, oder weil er plant, sie als Ablenkungsmanöver oder für geheime Sabotageakte einzusetzen.

Hylailer Seesöldner

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 6

Pailos:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 2W6+4 **DK** S

Kurzschwert:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Kurzschwert mit Schild:

INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

LeP 32 **AuP** 35 **WS** 10 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Eisern; Schnelle Heilung II; Aberglaube 6, Eitelkeit 5, Goldgier 5



Sonderfertigkeiten: Standfest, Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag
Talente: Raufen 10, Ringen 8, Athletik 6, Körperbeherrschung 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 5, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Wildnisleben 4, Kriegskunst 4, Sagen/Legenden 4, Boote Fahren 5, Holzbearbeitung 4, Seefahrt 6
Erfahrene Seesöldner: AT/PA +3/2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +1, GE +2, KK+1, Meisterparade

Kampfverhalten: Ein Seesöldner versucht seinen Gegner mit seinem Pailos auf Distanz zu halten. Sobald es sein Widersacher geschafft hat, sich ihm auf DK N zu nähern, versucht der Söldner mit Kurzschwert und *Finten* (+1 bis +3) anzugreifen.
Sind mehr als zwei Seesöldner an dem Kampf beteiligt, versuchen sie in *Formation* zu gehen.
Besonderheiten: Die Rüstung besteht aus einer Tuchrüstung, Helm und Lederzeug (RS/BE: 4/3), Holzschild

Geheimnisse der Hylailer Seesöldner

I: Die Regimentskasse

Der ehemalige Colonello Sidor Dorikeikos hat sich nicht allein mit der Regimentskasse nach Mengbilla abgesetzt. Um einer Verfolgung zu entgehen, nahm er eines der ältesten Dokumente aus dem Besitz der Seesöldner als Rückversicherung mit: Der durch Seekönig Mironos von Rethis augestellten Kaperbrief belegt glaubhaft, dass die Hylailer Seesöldner ursprünglich nichts anderes waren als Piraten. Da die Einheit ihren Ursprung gern mythisch verklärt im Widerstand gegen eben jene thorwalschen Besatzer begründet, wäre Kyklanos froh, wenn er das Dokument entweder wieder sicher in seinen Händen oder vernichtet wüsste. Die Villa Dorikeikos in Mengbilla brannte bis auf die Grundmauern nieder. Der Kaperbrief hat das Feuer in einem Versteck im Keller überstanden. Unglücklicherweise steht auf den Ruinen heute die Villa des alanfanischen Granden Goldo Paligans, der zumindest bisher nichts von der brisanten Hinterlassenschaft ahnt.

2: Diener der alten Götter

Boronikes Begeisterung für die Hinterlassenschaften des Bosparanischen Imperiums geht tiefer als viele Ahnen. Statt Efferd verehrt sie heimlich den launischen Chysir, und ihre Gebete in Schlachten richtet sie an den hornissenleibigen Kriegsgott Shinxir. In ihre taktischen Übungen fließt immer mehr Wissen aus der Vergangenheit und sie versucht den Zöglingen den Schwarmgedanken der bosparanischen Legion näherzubringen. Sie ist geradezu besessen von der Idee, die ideale Kampfeinheit zu schaffen, und reagiert äußerst empfindlich, wenn Schüler oder Soldaten ihre Bemühungen durch mangelnde Empathie ihrer Formation gegenüber zunichtemachen.

Kleine Geheimnisse der Seesöldner (+)

In Rethis kommt es immer wieder zu Reibereien mit den Offizieren der Seekönigliche Flotte. Neben Kompetenzgerangel spielt hier die Gunst des Seekönigs eine entscheidende Rolle. Da die Flotte unter Admiral *Praiokles Aleistos* (**Horas 191**) gerne ihre Macht demonstriert und nicht jedem Befehl des Seekönigs blind Folge leistet, fürchten die Offiziere den wachsenden Einfluss der Seesöldner.

Einige der Hylailer Seesöldner entrichten ihren Mitgliedsbeitrag an die Efferdbrüder, einen Laienorden, der sich für die Interessen aventurischer Matrosen und Seefahrender einsetzt. Immer wieder gibt es daher Nachverhandlungen über die Heuer. Da diese jedoch aufgrund der Mittel des Auftraggebers schwankt, sind Kyklanos die Hände gebunden. Als der Seekönig eine Gefälligkeit einfordert und nur die Grundheuer entrichtet wird, tritt ein Teil der Söldner in den Ausstand. Dem jähzornigen Amenelaos platzt daraufhin der Kragen und er besetzt kurzerhand den ordenseigenen Leuchtturm St.-Elida-Feuer auf Athyros, um Druck auf den Orden auszuüben. Der Einokrat von Phrygaios kann den Streit mit eigenen Mitteln nicht unterbinden und sucht händeringend nach schlagkräftiger oder diplomatischer Unterstützung. Möglich ist auch, dass die Efferdbrüder um Geleitschutz für einen Abgesandten oder um Vermittlung ersuchen.

Ständig bringt Daryon sich in Schwierigkeiten, weil er legendäre Heldentaten nachzuahmen versucht. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis ihn eine seiner Tollkühnheiten tatsächlich das Leben kostet. Schon mehrfach ist er aus Unachtsamkeit in Gefangenschaft geraten /schwerverletzt auf dem Schlachtfeld geblieben/zum Duell herausgefordert worden/beim Tauchen nach einer Meeresgrotte beinahe ertrunken. Kyklanos würde der Tod seines Geliebten schwer treffen und er (oder die ansonsten so nüchterne Boronike) bittet die Helden um Hilfe. Wenn sie nicht dauerhaft einen Sack Flöhe hüten wollen, sollten sie Daryon seine beständige Todessehnsucht besser austreiben.

Ein Mitglied der Seesöldner wird von der Gerichtsbarkeit gesucht, weil der Angehörige eines adligen Kriegsopfers vor Gericht Klage eingereicht hat. Die Helden können entweder das Kopfgeld einstreichen oder der jungen Frau helfen, ihre Unschuld zu beweisen.

Amenelaos' Gefolgsleute haben bereits damit begonnen, Stimmung gegen Kyklanos zu machen und planen eine Meuterei. Je nachdem, ob die Helden in einem Konflikt mit oder gegen die Hylailer Seesöldner streiten, können sie diesen Umstand ausnutzen oder sollten schnellstens dagegen vorgehen. Dass Amenelaos nichts von diesen Plänen weiß, macht die Angelegenheit jedoch nicht weniger heikel.

Durch den Pakt mit dem Seekönig, der den Hylailer Seesöldnern vor Generationen Garèn als Lager zur Verfügung stellte, ist die Truppe seit langer Zeit eng mit dem Königshaus verbunden. Da ausgewählten Delegationen der Söldner sogar Zutritt zum Plast gewährt wird, hat sich ein Attentäter der Hand Borons verpflichten lassen. Der Alanfaner wartet mit der Geduld einer Spinne darauf, zuzuschlagen. Der Tod des Seekönigs ist dabei tatsächlich nur zweitrangig. Viel interessanter für das erstarkte Imperium von Al'Anfa wäre es, wenn sich die Truppen des Seekönigs und die Hylailer Seesöldner infolge des Attentats gegenseitig schwächen würden, und die Aufmerksamkeit der Horaskaiserlichen Flotte von den Ereignissen in südlicheren Gefilden abgelenkt ist.



Die qabalotischen Ilaristen

„Und so wurde es mir in meinen Träumen, meinen Visionen, gezeigt! Es ist vorherbestimmt. Wir müssen die Macht der Götter brechen, wollen wir die Dämonen vernichten. Sie sind nur zwei Seiten ein und derselben Medaille. Warum sonst sollte das Chaos der Niederhöllen die gleiche Form annehmen und pervertieren, wie die Herren Alverans?“
—Abu Saljaf in einer Rede 1032 BF zu einigen seiner Anhänger

„Ich kann gar nicht sagen, wie sehr ich mich schäme. Für das, was in meinem Namen den Menschen angetan wurde. Ich muss es wiedergutmachen – selbst wenn es mein Ende bedeutet. Getäuscht wurde ich – und in meiner Eitelkeit ließ ich zu, dass diejenigen, die mich täuschten, mein Werk verdarben.“
—Abu Saljaf zu seiner Vertrauten Nedjida Marasunni, 1035 BF

„Einst waren wir hart wie ein Fels. Doch auch ein Fels zersplittert, wenn er aus großer Höhe herunterfällt. Und in großer Höhe agierten wir. Schließlich war es unser Ziel, die Götter und Dämonen zu töten. Doch wir sind zersplittert.“
—Hammam ibn Djammar, zeitgenössisch

Kurzcharakteristik

Gebräuchlicher Name: Ilaristen / Mörderpack / Götterfrevler
Symbol: kein einheitliches Zeichen, oft Verwendung von Nandus-, Xeledon- oder Hesinde-Symbolen
Wahlspruch: *„Wahre Freiheit kann es nur ohne Götter und Dämonen für die Menschenseele geben.“*
Herkunft: Aranien, Gründungsdaten der verschiedenen Untergruppen unterschiedlich
Persönlichkeiten: **Abu Saljaf al Abdulah** (*958 BF, graue Haare, wirrer Bart, traditionelle tulamidische Gewänder), **Hamam ibn Djammar** (*1001 BF, lockige, braune Haare, sorgfältig gestutzter Bart), **Dexter Heimeling** (*988 BF, kurze Haare, blass, blasierter Gesichtsausdruck), **Faisal ibn Saljaf** (*1006 BF, untersetzt, ständig schwitzend, Halbglatze, Sohn Abu Saljafs und Geisel Dexter Heimelings)
Personen der Historie: **Al-Saradaji** (ca. 763 BF-813 BF, mythischer Gründer der Qabalya, angeblich einer der Verfasser der Chroniken des Ilaris – von dem nur wenig bekannt ist. Man kann annehmen, dass es sich eher um einen Titel als einen Namen handelt), **Ector vom Berg** (*978 BF, ehemaliger Hochgeweihter der Hesinde in Punin, seit 1023 BF verschwunden, wird von Draconitern und Inquisition gesucht, gehörte almadanischen Ilaristen an).
Beziehungen: gering (nur zu wenigen Philosophen und Gläubigen)
Finanzkraft: hinlänglich (vor allem Kapital der Mitglieder)
Zitat: *„Wenn die Götter sterben, sterben auch die Dämonen! Das eine kann ohne das andere nicht existieren.“*
—Abu Saljaf bei einer Rede vor seinen Anhängern, 1030 BF

Niederlassungen: Zorgan, Elburum, Khunchom, Fasar
Besonderheiten: In weiten Teilen Araniens als Mörder, Hochverräter und Erzschurken gesucht und gefürchtet, ist die ehemals straff geführte Gruppe nach einem unerklärlichen Sinneswandel ihres Anführers zersplittert.
Größe: etwa sechs Splitter mit jeweils drei bis zehn Mitgliedern, dazu noch einmal genauso viele Helfer und Gläubige. Einige der Mitglieder sind Abgänger verschiedener tulamidischer Magierschulen – und setzen ihre Magie für die Ziele der Qabalya ein.

Eine Qabalya, die, nachdem sie verschiedene Attentate auf Tempel und die aranische Königsfamilie verübte, in Aranien als das neue Feindbild aller Zwölfgöttergläubigen gilt. Seitdem werden die Mitglieder der Gruppe gejagt und zahlreiche Ilaristen wurden unbarmherzig getötet. Nach 1035 BF beginnt Abu Saljaf damit, sein Vermächtnis zu reformieren, und wandelt sich erheblich. Allerdings hat er zu diesem Zeitpunkt nur noch die Kontrolle über wenige verbliebene Untergebene.

Was sind Ilaristen?

Bei den ursprünglichen Ilaristen handelte es sich um eine Splittergruppe der Hesinde-Kirche, die vor etwa 200 Jahren gegründet wurde, seither aber immer von staatlichen Autoritäten gejagt wird. Der Grund dafür liegt in den *Chroniken des Ilaris* begründet, einem verbotenen Buch. Es enthält allerlei frevlerische Texte, die den Göttern Macht und Verehrung absprechen. Trotz der jahrhundertelangen Jagd konnten die Splittergruppen der Sekte niemals vollständig vernichtet werden. Dieser Text beschreibt einige Varianten von kleinen Gruppen der Ilaristen, mit Schwerpunkt auf jener, die für Unruhe in den Tulamidenlanden sorgt.

Geschichte



Die Geschichte der Qabalya erstreckt sich über viele Jahrhunderte, doch erst vor kurzem trat die Vereinigung aus dem Schatten und handelte sich den Ruf einer Gruppe von Wahnsinnigen ein.

Nach den Chroniken des Ilaris

Ursprünglich wurde die Qabalya von einem tulamidischen Gelehrten namens Al-Saradaji gegründet und die Grundzüge der heutigen Dogmen waren schon damals klar zu erkennen. Allerdings sah die Qabalya keinen Grund, in den Krieg gegen die Götter oder ihre Anhänger zu ziehen. Vielmehr begnügte man sich damit, die eigenen Schriften über das Wesen der Unsterblichen zu studieren, zu verschlüsseln und im Verborgenen zu bleiben.

Die Chroniken von Ilaris

Dieses Buch – mit dem alternativen Titel *Mensch, sei nicht so ängstlich* bietet zahlreichen ketzerischen Themen über Staatstheorie, Philosophie, Moral und Religion Platz. Eines der Grundthemen ist der Verlust der Ehrfurcht vor den Göttern und somit die Befreiung des eigenen Geistes. Es baut teils auf den Ausführungen des tulamidischen Philosophen *Rashman Ali* auf. Sämtliche Urschriften wurden bei der Jagd nach der ursprünglichen Sekte durch die Inquisition der Praios-Kirche vernichtet. Trotzdem tauchen immer wieder Abschriften auf – teils mit veränderten, namenlosen oder dämonischen Inhalten versetzt.

Abu Saljafs Visionen

Dies änderte sich mit dem Fall Orons. Der derzeitige Anführer der Qabalya, Abu Saljaf, meditierte während des gesamten *35-Tage-Krieges*, rauchte Ilmenblatt und kaute Cherichia-Kakteen und fastete, um sich in einen Zustand geistiger Entrückung zu versetzen – und das Wesen von Göttern und Dämonen zu ergründen.

In seinen Visionen sah er, wie die königliche Familie Araniens die Menschen immer stärker unterdrückte und sie nur Schachfiguren für die Kirchen der Götter waren.

Jahre des Irrglaubens und Schreckens

Die Gruppe warb in der Folgezeit viele neue Mitglieder an, da sie dem Irrglauben erlag, fortan für die Freiheit der gesamten Menschheit streiten und die königliche Familie stürzen zu müssen.

Das einige dieser neuen Mitglieder Anderes im Sinne hatten, als der Qabalya und ihren fehlgeleiteten Plänen zum Erfolg zu verhelfen, war Abu Saljaf nicht klar. Und so entschied er sich am 1. Peraine **1033 BF** dazu, ein Attentat auf das Königspaar ausführen zu lassen. Fortan kam es zu weiteren Anschlägen von Abu Saljafs Anhängern, die mit einer entschlossenen Jagd auf die Anhänger Abu Saljafs beantwortet wurden. Diese folgten ganz dem Vorbild ihres, mittlerweile durch einige Auserwählte abgeschirmten, Propheten. Manche konsumierten exzessiv Rauschmittel und verübten öffentliche Götterschmähungen – und wurden Opfer des Zorns der göttergläubigen Aranier. Schließlich verschwand Abu Saljaf aus der ‚Obhut' seiner ‚Beschützer'. Von da an zog er durch Aranien, auf der Suche nach Spuren aus seinen Visionen. Er wusste längst, dass er nicht allen seinen Anhängern mehr trauen konnte und wurde für diese regelrecht unsichtbar.



Neue Zeiten

Die Abwesenheit ihres Propheten führte zu Kämpfen um das entstandene Machtvakuum. Dies hatte eine Zersplitterung der Qabalya in sechs verschiedene Fraktionen zur Folge. Währenddessen verfolgte Abu Saljaf selbst die Hinweise seiner Visionen, und zog schließlich zum zerstörten Kloster Keshal Taref. Hier starb der alte Abu Saljaf – und fortan zog ein alter Mann mit mythischen Heilkräften durch Aranien, den nicht viel mit seinem früheren Dasein verband.

Die Ilaristen heute

Neben den beiden Gruppen in Khunchom und der Nähe von Elburum hat Abu Saljaf selbst keine Kontrolle mehr über die von ihm geformte Qabalya. Der Fasarer Zirkel steht unter Kontrolle des Garetiers *Dexter Heimeling*, während zwei weitere Splitter in Baburin und Anchopal agieren und eher der alten Vision Abu Saljafs und dem Mhanadistani *Hammam ibn Djammar* folgen.

Struktur

Organisiert ist die Qabalya in so genannte *Zirkel*, kleinen lokalen Zellen, die bestmöglich versuchen, unerkannt zu bleiben. Denn in der Vergangenheit führte die Enttarnung einzelner Mitglieder unweigerlich zu deren Ergreifung durch die Staatsgewalt. Dies ist auch zu einem großen Hemmnis für andere Qabalya geworden, deren Ruf durch die Aktionen von Abu Saljafs Anhängern erheblich in Mitleidenschaft gezogen wurde. Heute wird der Name Ilaristen von vielen Araniern als Synonym für Mörder, Meuchler oder Verräter genutzt. Abu Saljafs Zirkel gehören schon seit einiger Zeit auch Nichtmagier, häufig von zweifelhaftem Ruf, an.

Andere ilaristische Vereinigungen in Aranien

Natürlich gibt es weiterhin verschiedene ilaristische Organisationen und Zirkel in Aranien und anderen Ländern, allerdings haben sich diese tiefer in die Schatten zurückgezogen. Sie berufen sich mehr als die Anhänger des Abu Saljaf auf die Botschaft der ursprünglichen Chroniken des Ilaris und die Befreiung des menschlichen Geistes von allen Fesseln, um eine mögliche Unsterblichkeit zu erreichen. Manche stehen Abu Saljaf nahe, andere distanzieren sich von seinen Thesen und wieder andere haben sich, ohne es zu bemerken, dem Neo-Borbaradianismus gefährlich angenähert.

Eintritt in die Qabalya

Man kann der Qabalya nicht von sich aus beitreten! Die Mitglieder der einzelnen Splitter treten an aussichtsreiche Kandidaten heran und sprechen diese an. Dabei gibt man sich eher als ‚Forscherloge' oder ‚Freunde der Religiosität' aus, um den Kandidaten nicht zu verschrecken. Das weitere Vorgehen hängt davon ab, wie nützlich der Kandidat erscheint.



Aufbau

Heutzutage gibt es vier unterschiedliche Strömungen innerhalb der Qabalya, die alle einem eigenen Anführer folgen. Dabei berufen sich alle Zirkel auf die Schriften Abu Saljafs und benennen ihn als ihr Oberhaupt. Untereinander haben die Zirkel aber eher losen Kontakt, ja misstrauen einander sogar.

Zorgan: Hier sollte man mehr von einer magischen Verbrecherbande, als von einer Qabalya sprechen. Dexter Heimeling, ein gefallener Hesindianer, erforscht hier in blutigen Ritualen das Wesen der Götter und ihrer Diener.

Anchopal: Haranbal von Mendlicum ist ein alter Freund Abu Saljafs und ist froh über seine Wandlung zum Guten. Dieser Zirkel konzentriert sich auf die Erforschung der Mysterien und hält sich aus den übrigen Streitigkeiten vollständig heraus.

Elburum: Auch wenn der Zirkel in Elburum verortet ist, befindet sich von Abu Saljaf und seiner Schülerin abgesehen lediglich ein Ilarist im gesamten Sultanat. Bei diesem handelt es sich um den paranoiden Halef ibn Housni, der sich meist in der Umgebung des Klosters Keshal Nassori aufhält, wo er versucht, unerkannt zu bleiben und die Vorgänge im Kloster zu sabotieren.

Baburin: Hier geht der Zirkel stark gegen die Verehrung der Kriegsgöttin vor. Schließlich besteht der örtliche Zirkel nur aus einigen älteren Gelehrten und Magiern und ihren Söhnen. Sie folgen allerdings tendenziell dem harten Kurs des Anführers Hammam ibn Djammars.



Riten und Dogmen

Viele Theorien und Lehren Abu Saljafs beruhen auf dem exzessiven Kauen des Cherichia-Kaktus und den Diskussionen mit irren Magiern in der Schule der Austreibungen in Perricum, in der Abu Saljaf lange Zeit untergebracht war. Er entstammt einer uralten Dynastie von ilaristischen Führern der Qabalya, und so war es ihm ein leichtes, die Anhänger seines Vaters zu seinen Lehren zu bekehren.

Dogmen

Es gibt einige unumstößliche Dogmen der ursprünglichen Lehren Abu Saljafs, die in einigen Splittern immer noch praktiziert werden.

- Götter und Erzdämonen sind zwei Seiten der gleichen Medaille. Oder zumindest so aneinander gebunden, dass sie ohne ihren Gegenpart nicht existieren können.
- Man kann Götter töten. Es kommt nur auf die Waffe an, mit der dieses Vorhaben angegangen wird.
- Götter können menschliche Gestalt annehmen oder Teile ihrer Essenz einem Menschen zukommen lassen.
- Folglich kann man den Sturz eines Gottes (und Erzdämonen) herbeiführen, indem man einen Menschen, in dem die göttliche Essenz sehr stark ist, tötet.
- Eleonora von Revennis soll die Essenz der Rahja in sich tragen, was es ihr ermöglichte, den Sturz der Heptarchin Dimiona herbeizuführen, während einige von Abu Saljafs Anhängern glauben, das Arkos Shah die Essenz Belkelels in sich trägt, seit er Opfer eines Attentats durch die Dämonin Shaz-Man-Yat wurde.

Dabei gilt, dass sich alle Anhänger Abu Saljafs auf diese, mehr oder weniger aufgeweichten Dogmen stützen. Allerdings haben einige Splitter schon seit geraumer Zeit keinen Kontakt mehr zu ihrem Führer, der selbst in der Zwischenzeit einige Meinungen grundlegend geändert hat.

Rituale

Bei einer Organisation, die von einem ganzen Land gejagt wird, gibt es zahlreiche Regelungen, um unerkannt agieren zu können. Dies betrifft vor allem die Kontaktaufnahme zwischen Mitgliedern unterschiedlicher Splitter.

- Jeder Zirkel besitzt ganze Bücher mit Signalen, mit denen man sein Gegenüber als Mitglied der Ilaristen erkennen kann. Manche sind allen Ilaristen bekannt, andere Gesten kennen nur Abu Saljafs Anhänger.

Aufgrund der tulamidischen Zahlenmystik dürfen sich nie mehr als drei seiner Anhänger zur gleichen Zeit am gleichen Ort aufhalten.

- Während einer Mission wider die Götter sollen so wenige Unschulidge wie möglich zu Schaden kommen.



Die Ilaristen im Spiel

Durch die Zersplitterung der Qabalya bieten sich zwei Rollen für die Anhänger Abu Saljafs im Abenteuer an.

Die Ilaristen als Gegner

Die verschiedenen Unterführer und ihre mittlerweile eigenständigen Organisationen können als Gegner der Helden eingesetzt werden, welche die Fanatiker im Auftrag verschiedener kirchlicher oder staatlicher Auftraggeber jagen. Dabei können die Helden bemerken, dass die Qabalya mittlerweile in mehrere Gruppierungen zersplittert ist – und keineswegs mehr im Sinne ihres Propheten handelt.

Die Ilaristen als Verbündete

Wenn einer der Helden in Aranien schwer verwundet wird, können sie auf einen alten Heiler treffen, der den Helden mittels eines magischen Qnyx-Rings heilt. Erst später können sie herausfinden, dass der alte Heiler wohl dem berüchtigten Abu Saljaf ähnelt. Allerdings wird das Geheimnis des Propheten erst im Abenteuer Schleierfall vollständig geklärt.

Andere ilaristische Qabalyas

Auch wenn die Anhänger Abu Saljaf die wohl bekannteste ilaristische Vereinigung darstellen, gibt es noch weitere Qabalyas, die sich auf die Chroniken des Ilaris berufen. Einige wollen wir hier kurz vorstellen. Sie werden nicht weiter thematisiert.

- **Die Hüter der Chroniken:** Eine Vereinigung, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, eine alte Abschrift der Chroniken des Ilaris zu hüten. Mehr noch als alle anderen Qabalyas scheuen ihre Anhänger das Licht der Öffentlichkeit und agieren untereinander nur unter der strikten Einhaltung zahlloser Regeln (etwa 15 Mitglieder, Niederlassungen in Palmyramis und Anchopal).
- **Die Kämpferinnen des Buches:** Diese Splittergruppe eines rein weiblichen Ordens hat sich die Verteidigung ihrer Abschrift der Chroniken des Ilaris verschrieben und besteht vollständig aus weiblichen Kämpfern, die inmitten der gorischen Steppe ein Felsenheiligtum hüten (etwa 25 Mitglieder).
- **Die gefallenen Wissenden:** Die Führer dieser Qabalya weilen nicht mehr unter den Lebenden, da sie ihre Seelen in einem Kristallgötzen banden, um ihr Wissen zu bewahren. Gelegentlich entführt diese Qabalya Personen, falls einer der Anführer eine dringende Aufgabe zu erfüllen hat – etwa neues Wissen zu sammeln. Allerdings ist ihre Abschrift der Chroniken mit seitenlangen Teilen aus Borbarads Testament durchsetzt (anscheinend haben die Wissenden hier ihre Kenntnisse von der Schaffung eines Kristallgötzen gefunden). Mit ihrer fleischlichen Hülle haben die Körperlosen auch sämtliche Gefühle abgelegt (etwa 20 Mitglieder, Niederlassung in Fasar).



Was denkt/denken ... über die Ilaristen

Das einfache Volk: *„Mörderpack! Sollten alle tanzen!“* (Gemeint ist hiermit der Tanz der Dornen, eine uralte Bestrafung der Rahja-Kirche).

Ein Geweihter der Hesinde: *„Diese Vereinigung ist der Beweis dafür, dass das Volk mehr Bildung benötigt, um nicht irgendwelchen radikalen und irrsinnigen Predigern in die Fänge zu gehen.“*

Ein Mitglied der verschleierten Heptarchie: *„Einfältige Narren. Sie sind nützlich für unsere Sache, da sie es uns ermöglicht haben, in den Schatten unseren Plänen nachzugehen.“*

Andere Qabalyim: *„Sie ziehen nur ungewünschte Aufmerksamkeit auf uns!“*

Das denken die Anhänger Abu Saljafs über...

Die Mhaharani Eleonora Shahi: *„Nur weil sie die Essenz der Göttin Rahja in sich trägt, konnte sie Oron besiegen. Doch damit hat sie das Dunkle nur hinter Schatten und Schleier getrieben, wo es sich nun verbirgt.“*

Das einfache Volk: *„Narren, die nicht ahnen, dass sie zum Spielzeug einer Göttin geworden sind. Wir müssen sie aus ihrer geistigen Sklaverei befreien.“*

Ein sicheres Haus der Qabalya

Die Mitglieder der Qabalya werden nicht nur von der Staatsmacht Aranien, sondern auch von den Kirchen gejagt. Auch im Volk sind sie nicht allzu beliebt und müssen bei der Auswahl ihrer Verstecke sehr vorsichtig sein. Die meisten Häuser, die als sicher gelten, gehören den Mitgliedern der Qabalya und erfüllen zum Teil nur unzureichend die weiter unten aufgeführten Anforderungen. Deshalb werden sie möglichst für lautere Aufgaben eingesetzt (Ausbildung im Kampf, Herstellung von Druckwaren, magische Rituale). Die eigentlichen sicheren Häuser sind als Verstecke gedacht – und dort soll man sich möglichst unauffällig verhalten. Was zeichnet ein sicheres Haus aus?

- Das Gebäude besitzt mehr als eine Wohnung (was zu Verwechslungen führen kann).
- Es liegt in einem stark frequentierten Viertel, das wenn möglich verwinkelt ist (beispielsweise: Alt-Zorrigan).
- Es besitzt steinerne Wände und mehrere Türen, die in unterschiedliche Straßen, Höfe oder auf Dächer führen (Verschiedene Fluchtwege).
- Das Erdgeschoß wird von einer Familie bewohnt, die, wenn möglich, ein Geschäft betreibt (potenzielle Warnungen vor Angreifern – magisch begabte Mitglieder der Qabalya können mittels Beherrschungsmagie eine ‚lebende Alarmanlage‘ schaffen).
- Gerne nutzt man Gebäude in Vierteln, in denen ohnehin religiöse Minderheiten oder Randgruppen leben (je fremdartiger, umso weniger fällt man auf).

Darüber hinaus ist die Aufgabe wichtig, die in dem Gebäude ausgeführt werden soll. Wenn es nur ein Mitglied eines Splitters beherbergen soll, reichen die oben genannten Anforderungen völlig aus, um unentdeckt zu bleiben. Soll es aber als konspirativer Stützpunkt dienen, sollte der Ladenbesitzer am besten ein Mitglied der Qabalya sein und über einen unübersichtlichen Kellerraum verfügen, in dem man sich im Zweifelsfall treffen kann. Darüber hinaus gibt es aber auch Verstecke weit abseits der Zivilisation. Höhlen oder abgelegene Bauerngehöfte an der Grenze zum Sultanat Elburum (die Bewohner sind im Krieg-der-35-Tage geflohen oder getötet worden) oder an der Grenze zu Gorien (dito, bei Sultan Hasrabals Vormarsch) sind beliebte Verstecke.

Geheimnisse der Ilaristen

Abu Saljafs Gesinnungswechsel

Nachdem die Helden Abu Saljaf in **Schleiertanz** im Yalaiad begegnet sind, verschwindet der Prophet einfach – und taucht als anderer Mensch auf. Wo seine Augen vorher Wahnsinn verkündeten, sieht man nun Liebe und Mitgefühl. All dies geschah in einer Nacht, nach dem Ende von **Schleiertanz** in den Ruinen des Klosters Keshal Taref, das der Prophet aufgrund seiner Visionen aufsuchte. Seither führt er einen Onyxring mit sich, und die Kunde von einem begnadeten Heiler macht in Aranien die Runde. Man spricht gar vom Weisen mit den heilenden Händen und sieht in ihm einen Gesandten der Peraine. Dass es sich um den gesuchten Abu Saljaf handelt, ahnt niemand außer seinen engsten Vertrauten.

Dexter Heimelings Geheimnis

Der ehemalige Hesindianer wurde korrumpiert, als er im Auftrag der Kirche die Qabalya der Nachtwinde unterwanderte. In den Bibliotheken der Vereinigung fand er ein Buch, das sein Weltbild von Grund auf veränderte: Die *XIII Lobpreisungen des Namenlosen*. Dem Fasarer Geweihten der Hesinde waren die Nachtwinde aber nicht konsequent genug. Denn Dexter will das Sein als solches durch seinen Herrn zerstört sehen und ist beständig auf der Suche nach etwas, womit man angeblich einen mächtigen Diener des Rattenkindes schaffen oder rufen kann. Bis er sein Ziel erreicht hat (das sich niemals in den Tulamidenlanden befand), versucht er, den Zwölfgöttern, ihren Dienern und der Ordnung so viel Schaden wie möglich zuzufügen.

Abu Saljafs Sohn

Abu Saljafs Sohn Faisal, ein Khunchomer Artefaktmagier wurde beinahe von Aranischen Soldaten gefasst und konnte nur durch einen brutalen Eingriff Dexter Heimelings gerettet werden. Seitdem befindet sich der junge, etwas naive Magier in Fasar, wo der Geweihte des Namenlosen den jungen Magier ‚scharf‘ macht für den Kampf gegen die Götter. In Heimelings Auftrag fertigt er tödliche magische Artefakte an, die an verschiedene Tempel gesandt werden. Die Helden können von verschiedenen Seiten (seinem Vater, der Khunchomer Magierakademie, der Aranischen Obrigkeit) angeworben werden, entweder um den irregeleiteten jungen Mann zu finden – oder um ihn unschädlich zu machen.



Die Verschärfung des Aranischen Rechts

Durch die Taten, die den Anhängern Abu Saljafs zugeschrieben werden, wurden im Volk die Stimmen lauter, die eine ‚konsequente Ahndung dieser die Götter lästernden Schandtaten und Verbrechen' forderten. Und dem Wunsch des Volkes wurde schließlich entsprochen, und widerwillig wurden Gesetze erlassen, um die Schuldigen zu fassen und ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dabei misst man aber mit unterschiedlichen Maßstäben: Werden oronische Zirkel aufgespürt, werden diese als kleine Vereinigung ewig Gestriger dargestellt, während ein einzelner gefasster Anhänger Abu Saljafs einen Menschenauflauf zur Folge hat, und wiederholt tat selbst die Garde nichts, um den Lynchmob aufzuhalten. Dabei scheint es, als würde jemand im Hintergrund die Taten der Ilaristen steuern. Außerdem wurden mehrfach politisch unbequeme Personen verhaftet und verschwanden einfach.

Anhänger Abu Saljafs

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 11 **SO** 6
Dolch:
INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 11+1W6 **AT 10** **PA** 7 **TP** 1W6 (A) **DK** H
LeP 30 **AuP** 30 **AsP** 40 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Stadtviertel, in dem sie leben), Meisterparade, Ritualkenntnis (Magier) 9
Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 11, Philosophie 14
Zauber: BLICK IN DIE GEDANKEN 13, CORPOFESSO 14, IGNIFAXIUS 11, ODEM 12, PARALYSIS 13
Erfahrener Ilaristen: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +14, MU +1, KL +2, IN +2
Kampfverhalten: Ilaristen kämpfen in den meisten Fällen nicht. Wenn sie sich verteidigen müssen, so greifen sie fast immer auf ihre Zauberkräfte zurück (CORPOFESSO, IGNIFAXIUS). Ansonsten ist die Flucht ihre erste Wahl. Sind sie auf einer Mission im Namen ihres Zirkels, kämpfen sie bis zum Tod.



Die Kaiserlich-Garethische Informationsagentur

»Ein guter Herrscher benötigt Wissen über alle Vorgänge im Reich. Zu diesem Zweck sollte er sich ein passendes Instrument erschaffen.«
—Der ringende Herr, *Kaiser-Hal-Ausgabe 996 BF*

»15. EFF, erneutes Gespräch mit M, scheint fast, als wäre die Arbeit eine Art Spiel? Phexischer Wettbewerb? Eigentlich unwahrscheinlich, zu entschlossen dafür. Trotzdem. Scheint den ganzen ‚Lindenkrug' zu kennen. Wollte mir immer noch nichts über die Ausbildung erzählen. Oder die Narben an den Handgelenken erklären. Folter? Teil der Ausbildung? Erlaubt? Gesetzeslage unklar. Was sind nicht näher definierte Sonderrechte in diesem Fall? Muss nach Gareth, brauche eine vernünftige Bibliothek. Fühle mich immer noch beobachtet. Hesinde steh mir bei, ich will doch nur verstehen!«
—aus den Notizen des Verschwörungstheoretikers Hesindian Treuwald, am 17. Efferd 1023 BF stark alkoholisiert im Angbarer See ertrunken

Kurzcharakteristik

Nachrichtendienst, demographisches Institut und Geheimdienst des Mittelreichs, von Gerüchten und Geheimnissen umgebenes Netz Dexter Nemrods: das alles war die KGIA, die Kaiserlich-Garethische Informationsagentur. Im Jahr des Feuers zerbrach sie in verschiedene Splittergruppen, die mit unterschiedlichem Enthusiasmus mehr oder weniger zu Gunsten des Reiches arbeiten.

Gebräuchliche Namen: KGIA, die Agentur, das Netz des Reichsgroßgeheimrates, Nemrods Leute
Symbol: goldener Siegelring mit Türkis in Greifenform und den verschnörkelten Buchstaben RD
Wahlspruch: *„Regnum defende" (bosp. „das Reich schützen")*
Herkunft: Gareth; auf Geheiß Kaiser Pervals 935 BF gegründet
Persönlichkeiten: Rondrigan Paligan, Leiter, **Travine von Beckstein**, leitende Archivarin, **Raulgrimm von Spogelsen**, Kapitän und Doppelagent der Letzten Schwadron
Personen der Historie: **Firunian Emmeranus von Hirschfurten**, Gründer und erster Leiter (897 – 940 BF), **Dexter Nemrod**, legendärer Leiter (954 – 1027 BF), **Answin von Rabenmund**, Neugründer, Leiter und Verräter (956 – 1028 BF)
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Zitat: *„Wir dienen dem Reich. Irgendjemand muss das tun."*
Niederlassungen: Gareth, Perricum, Rommilys (bis 1027 BF), Wehrheim (bis 1027 BF)
Besonderheiten: von zahlreichen Geheimnissen und Gerüchten umgeben
Größe: 600 Mitglieder (vor 1027 BF), 300 (teilweise inaktiv)

Geschichte

Kaiser Perval ließ die KGIA **935 BF**, zwei Jahre nach seiner Thronbesteigung, gründen, um potentielle Feinde zu finden, bevor sie ihm gefährlich werden konnten. Er legte die Gründung einer „Sammelstelle für Informationen aller Art" in die Hände von *Firunian Emmeranus von Hirschfurten*, der sich dieser Aufgabe mit großer Hingabe widmete und innerhalb kurzer Zeit ein reichsweites Netz an Spitzeln und Zuträgern etablierte. **940 BF** wurde er dem paranoiden Kaiser zu mächtig, und dieser ließ den, tragischerweise loyalen, Gründer der KGIA wegen Hochverrat hinrichten und das Oberhaupt der KGIA fortan im zweijährigen Turnus austauschen.
Nach Pervals Tod schwand das kaiserliche Interesse an der KGIA, lediglich *Kaiser Bardo* machte für ein paar junge Agentinnen eine Ausnahme. Er empfing sie bevorzugt nachts und setzte drei von ihnen im Wechsel als Oberhaupt ein. Selbstverständlich bemühten sich einige Mitglieder der KGIA weiterhin, Feinde der kaiserlichen Geschwister aufzuspüren, auch wenn deren Zahl stetig anwuchs. Zahl-



reiche andere Agenten dagegen nutzten den Rückgang der kaiserlichen Kontrolle und das gesammelte Wissen, um sich durch Erpressungen einen luxuriösen Lebensstil zu ermöglichen.

Wenige Tage nach seiner Thronbesteigung ließ *Kaiser Reto* die KGIA auflösen, die er als „feiges Intrigenzeug" ansah. **984 BF** überzeugte ihn *Answin von Rabenmund*, damals Kanzleirat und kaiserlicher Berater, die Agentur neu gründen zu lassen, diesmal mit dem Schwerpunkt der Informationssammlung in anderen Reichen. Answin von Rabenmund stand der KGIA seit ihrer Neugründung bis in die Regierungszeit *Kaiser Hals* vor, und regte auch die Gründung des Aventurischen Boten (**Gemeinschaften 15ff**) an. Als er **998 BF** als Folge der Verschwörung von Gareth sämtliche Ämter verlor, rückte ein Mann aus der zweiten Reihe vor, der die KGIA und ihr Bild prägen sollte wie kein anderer: *Dexter Nemrod*.

Der vorherige Leiter der Maraskanabteilung entließ alle, die Answin oder noch den Zeiten unter Perval nachtrauerten, ordnete die Regionalabteilungen neu und gründete die Abteilung zur Verfolgung magischer Verbrechen.

Nach dem Thronraub Answin von Rabenmunds **1010 BF** wandte sich die Aufmerksamkeit der KGIA auch wieder verstärkt dem Inneren des Reiches zu. Alle Aktivität konnte jedoch nicht verhindern, dass ein Teil der KGIA, vor allem der Maraskanabteilung und der Sondergruppe ‚Answinistische Umtriebe' auf Rulat, **1019 BF** zu den Borbaradianern überlief. Der sonst sehr beherrschte Dexter Nemrod soll nach Erhalt der Nachricht weiß vor Wut aus dem Raum gestürmt sein. Im Anschluss ließ er die Abteilung zur Verfolgung magischer Verbrechen aufstocken, die ab **1021 BF** eng mit der neu gegründeten Regionalabteilung ‚Schwarze Lande' verwoben wurde.

Am **29. Peraine 1027 BF** fiel Dexter Nemrod in der Schlacht in den Wolken. Vorher soll er seinem langjährigen Adjutanten, *Drego von Angenbruch*, noch einige letzte Befehle gegeben haben. Mit Dexter Nemrods Tod verlor die KGIA ihre Führung und versank wie der Rest des Reiches im Chaos.



Die KGIA heute

Im *Jahr des Feuers* zerbrach die KGIA in verschiedene Splittergruppen, wurde jedoch allen Gerüchten zum Trotz nie offiziell aufgelöst. Ihre Führung ist seit **1011 BF** an das Amt des Reichsgroßgeheimrats gekoppelt. Leiter ist damit *Rondrigan Paligan*, der sich anders als sein Vorgänger nur noch auf wenige reguläre Mitglieder stützt und vor allem auf unabhängige Feldermittler (wie z.B. Helden) zurückgreift. Eines der wenigen verbliebenen regulären Mitglieder ist die ehemalige Leiterin der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur, *Travine von Beckstein*. In der Schlacht in den Wolken ging ihr Lebenswerk, das gigantische Hauptarchiv der KGIA, in Flammen auf, die Mittfünfzigerin teilte beinahe das Schicksal ‚ihrer' Akten und ist seitdem von Brandnarben entstellt. Heute müht sie sich verzweifelt, möglichst viele der verstreuten Überreste zusammenzusammeln und ein neues Archiv aufzubauen.

Ein weiteres verbliebenes Mitglied ist *Raulgrimm von Spogelsen*, der seinen Platz im Taubenturm des Perricumer Kriegshafens nie aufgegeben hat. Offiziell Kapitän bei der kaiserlichen Flotte und zuständig für die Kommunikation zwischen dem Hafen und den Schiffen der Perlenmeerflotte, versorgt er neben seinen Vorgesetzten auch weiterhin die KGIA und heimlich die Letzte Schwadron mit Informationen. Er wäre eine der wenigen Möglichkeiten der beiden Splittergruppen, diskret Kontakt zueinander aufzunehmen.

Zahlreiche Mitglieder sind in den Wirren des Jahrs des Feuers in Vergessenheit geraten oder haben den Kontakt zur KGIA verloren. Es ist davon auszugehen, dass *Rondrigan Paligan* in Zukunft einige von ihnen reaktivieren, aber auch ausgewählte Neurekrutierungen vornehmen wird. Sein Ziel ist dabei weniger, Informationen über alles und jeden zu sammeln,



sondern die Politik von Kaiserin Rohaja zu unterstützen und dafür Relevantes zu erfahren.
Andere Mitglieder der KGIA haben abseits von KGIA und Letzter Schwadron ihre eigenen Organisationen gegründet. So wie der frühere Feldagent *Hammerschlag*, der eine Gruppe von Frustrierten um sich geschart hat. Jahrelang hat er für das Reich und die KGIA alles riskiert, seine linke Hand gegeben und nie den Lohn und die Anerkennung bekommen, die ihm zustehen. Jetzt hat er sich Gleichgesinnte gesucht, die mit ihm versuchen, die Geheimnisse der KGIA in die Öffentlichkeit zu zerren. Zu seinem großen Bedauern ist der Aventurische Bote da bisher die falsche Anlaufstelle.
Larona vom Tann (**Herz 192**) ist auf der Jagd nach ihren früheren Kameraden aus der Elften Schwadron und allen anderen Mitgliedern der KGIA. Sie geriet in den Schwarzen Landen während des Jahrs des Feuers in Gefangenschaft und schwieg unter der Folter, voller Hoffnung auf Befreiung, die nie kam. Ihr gelang die Flucht und seitdem sucht sie ihre ehemaligen Kameraden, um sie für ihren ‚Verrat' zu bestrafen.
Der Nandus-Geweihte *Xerwolf Xandros vom Berg* (**Schild 159f.**) hat lange Jahre im Dienste der KGIA Borbaradianer und andere Ketzer gejagt und sich mit dieser Aufgabe in die Wildermark gewandt. Dort stieß er mehr und mehr auf Spuren eines Namenlosen-Kultes und machte aus dessen Verfolgung seine neue Aufgabe, bei der mitunter jedoch nicht mehr eindeutig ist, wer wen jagt. Ebenso wie *Larona vom Tann* sucht er sich immer wieder Verbündete, oft ehemalige KGIA-Agenten, aber beide lösen ihre Verbindungen beim geringsten Anzeichen von Gefahr wieder.
Caralus Glaciano Abendwein, früher Resident in Punin, hat aus seiner Erfahrung ein neues Geschäft gemacht. Er besorgt über seine Verbindungen und Zuträger, meistens ehemalige KGIA-Agenten, für die passende Summe möglichst diskret jede Information, ein Dienstleistung, der nicht nur im almadanischen Intrigengewirr gerne verwendet wird.
Ähnliches tut auch Agent *Schnattermoor* (**Herz 192**), allerdings deutlich weniger erfolgreich, schließlich ist er einer der schlechtesten Agenten in der Geschichte der KGIA. Aber bisher haben ihm immer, oft sehr erstaunliche, Zufälle geholfen aus jeder noch so misslichen Lage herauszukommen.
Andere Agenturmitglieder haben sich ins Privatleben zurückgezogen, die prominenteste ist *Arela Weißblatt* (**Horas 133**), die ehemalige Residentin in Vinsalt. Auch wenn sie mit der KGIA gebrochen hat, beschäftigt sie doch ehemalige Agenten, aber auch andere Freischaffende und Glücksritter, damit diese für sie verstreute Unterlagen der KGIA suchen. Sie erhofft sich davon einen Informationsvorsprung und daraus persönliche Vorteile.
Auch *Raschialind von Mendlicum*, offiziell als Zofe der Mhaharani Eleonora am Zorganer Hof, hat die KGIA nicht komplett hinter sich gelassen. Sie wird seit Jahren immer wieder mit *Alvena Nanduricia della Montarena*, Hofdame der Königsmutter Sybia und Agentin des DBA, an den Flamingo-Seen gesehen, wo die beiden Frauen Enten füttern, reden und den alten Zeiten nachtrauern.
Angescha Tochter der Angalla (**Herz 98**), die Leiterin des früher kaiserlichen, heute privaten Instituts zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik, ist ein gutes Beispiel für ehemalige KGIA-Mitglieder, die mit der Vergangenheit abgeschlossen haben: die Zwergin widmet sich ihren Forschungen und sonst nichts.
Der Aventurische Bote (**Gemeinschaften 15ff.**) wurde im Jahr des Feuers dem Handelshaus Stoerrebrandt einverleibt und ist seitdem nicht mehr Teil der KGIA.

Struktur

Bis zum Jahr des Feuers war die Struktur der KGIA eng mit dem Aventurischen Boten und der mittelreichischen Politik verwoben. In keiner Splittergruppe wird die eigentliche Struktur noch komplett verwendet, meistens aber aufgrund der Gruppengröße, da die Struktur der Agentur auf das gesamte Mittelreich ausgelegt war.
Die öffentlich bekannten *Residenten* hatten ihren Sitz bei Pfalzgrafen, sowie in größeren Städten des In- und Auslandes. Ihre Aufgabe war es, Informationen über die lokale Stimmung, politische Ereignisse und alles weitere, was ihnen wichtig erschien, zu sammeln, ein offenes Ohr für jeden, der ihnen etwas mitteilen wollte, zu haben und alle Informationen nach Gareth weiterzuleiten.
Ähnlich war auch die Rolle der *Korrespondenten*, die allerdings offiziell vor allem für den Aventurischen Boten arbeiteten und mitunter mit den Residenten konkurrierten. Ebenso wie die Residenten pflegten sie einen Taubenschlag für die Übermittlung dringender Nachrichten.
Eine der wichtigsten Aufgaben innerhalb der KGIA war und ist die der *Archivare*. Sie sichten das eingehende Material, werten es aus, ziehen Schlüsse und Querverbindungen und legen es nach einem komplizierten System ab.
Neben den Residenten und Korrespondenten sammelten die *Agenten* ebenfalls Informationen und schickten Berichte an die Archivare, allerdings mit einem Tätigkeitsgebiet auch außerhalb größerer Städte und ohne öffentlich als Agenturmitglieder bekannt zu sein. In vielen Fällen waren Agenten nur ihre direkten Vorgesetzten bekannt, aber nicht ihre direkten Kollegen, so dass sie sich teilweise gegenseitig bespitzelten. Die Agenten machten zahlenmäßig den Großteil der Mitglieder der KGIA aus. Unter ihnen fand sich ein gewisser Prozentsatz Angehöriger der Reichsarmee, vor allem in der Armeekommunikation wie z.B. Raulgrimm von Spogelsen im Perricumer Taubenturm. Dadurch waren die Kommunikationswege zwischen der KGIA und der Armee kurz, und die KGIA im Zweifelsfall immer gut informiert. *Agent* ist auch die allgemeine, unspezifische Bezeichnung für ein Mitglied der KGIA.
Eine Variante der Agenten sind *Feldagenten*, sie waren üblicherweise im Feindesland unterwegs, z.B. in Transysilien oder auf Maraskan, und wurden unter Tarnnamen geführt.
Für besonders komplizierte Fälle, in denen die KGIA nicht auf die lokale Garde oder die Reichsarmee zurückgreifen konnte, hatte Dexter Nemrod die geheime Elfte Schwadron des kaiserlichen Elitegarderegiments Raul von Gareth als militärische Sondereinheit aufstellen lassen; eine Unterabteilung für die es ein Vorbild aus Pervals Zeit gibt und deren Überreste sich jetzt als Letzte Schwadron bezeichnen.



Fast vierzig Jahre lang, von der Neugründung der KGIA 984 bis 1021 BF, war der Kaiserlichen Boten- und Kurierdienst, der reichswichtige Nachrichten transportiert, Teil der KGIA. Mit einem Helme Haffax als Gegner, der sich als ehemaliger Reichserzmarschall mit diesen Kommunikationswegen auskannte, erschien es Dexter Nemrod zu gefährlich, die KGIA wechselte zu anderen Botendiensten und der KBKD wurde nur noch für offizielle Zwecke genutzt.
Zusätzlich zur Unterteilung in verschiedene Aufgabenbereiche gab es die Aufteilung in Regionalabteilungen, z.B. Liebliches Feld, Aranien oder Maraskan. Zu jeder Regionalabteilung gehörten die entsprechenden Residenten, Korrespondenten und Agenten, außerdem mindestens zwei Archivare, deren Aufgabe es war, für diese Region den Überblick zu wahren und regelmäßig den Reichsgroßgeheimrat in Kenntnis zu setzen. Bei Bedarf konnten Sonderunterabteilungen gebildet werden, z.B. Answinistische Umtriebe. Der Leiter einer Regional- oder Sonderabteilung wurde als *Kommissar* bezeichnet.

Feinde und Verbündete

Zu den traditionellen Verbündeten der KGIA gehörten die Magierakademien in Rommilys und Gareth (beide), der Aventurische Bote, lokale Garden, die Pfeile des Lichts und, dank der ausgiebigen Bündnispolitik Dexter Nemrods, die Praios- und die Phex-Kirche. Außerdem, neben diversen anderen Reichsinstitutionen, auch die Reichsarmee, mit der die Agentur enge Verflechtungen und zahlreiche Personalüberschneidungen hatte.
Heute, unter *Rondrigan Paligan*, haben sich die Verbündeten nicht groß geändert, auch wenn der Aventurische Bote an Bedeutung verloren und der Orden vom Auge gewonnen hat. Dexter Nemrods gute persönliche Kontakte zu den Kirchen fehlen ihm zwar, aber er kann im Zweifelsfall über die anderen Mitglieder im Orden vom Auge an die entsprechenden Gemeinschaften herantreten. Persönlich betrachtet der junge Reichsgroßgeheimrat bisher auch Drego von Angenbruch als potentiellen Verbündeten, eine Ansicht, die in weiten Kreisen der mittelreichischen Politik auf Ablehnung stoßen und dem Hauptmann der Letzten Schwadron allenfalls ein trockenes „träumt weiter“ entlocken würde.
Die traditionellen Feinde waren und sind selbstverständlich alle, die dem Reich schaden können oder wollen. Wer ein Feind des Reiches ist, ist ein Feind der KGIA, von Borbaradianern und Dämonologen über Aufständische und Freiheitskämpfer bis hin zu Herrschern und Agenten anderer Reiche. Eine andere Art traditioneller Feinde sind freischaffende Enthüllungsschreiber, die die Erkenntnisse der KGIA der Öffentlichkeit zugänglich machen wollen, damit diese endlich erfährt, was im Geheimen geschieht. Der klassische Feind der KGIA sind Organisationen, die ähnlich im Heimlichen agieren und im Dienste eines Reiches stehen, wie die Mada Basari oder die Hand Borons, vor allem aber das DBA, das mit der KGIA eine leidenschaftliche Feindschaft pflegt.
Verbündete und Feinde kleinerer Splittergruppen sind sehr verschieden, begründen sich aber häufiger auf persönliche Kontakte oder Aversionen, als auf inhaltliche Übereinstimmung.

Erscheinungsbild und Symbole

Zwischen unauffällig und offensiv sind bei der KGIA alle Arten des Auftretens bekannt, üblicherweise mit dem Ziel, so zweckmäßig wie möglich vorzugehen. Trotzdem erfreuen sich dunkle Kapuzenmäntel einer gewissen Beliebtheit, besonders bei schlechtem Wetter oder Leuten, die sich viel darauf einbilden, zur KGIA zu gehören.
Sollte der seltene Fall eintreten, dass KGIA-Mitglieder offiziell an Kämpfen teilnehmen, bevorzugen sie Langschwerter, gerne mit Hakendolch als Parierwaffe, und als Rüstung Kettenhemden, manchmal ergänzt mit Plattenzeug. Üblicherweise sind sie aber verdeckt vor Ort und verwenden entsprechende Waffen und Rüstungen.
Üblichstes Symbol und einzige offizielle Ausweismöglichkeit ist der Siegelring, den jeder Agent hat, aber selten offen trägt. Es handelt sich dabei um einen goldenen Ring mit einem Türkis, dem Stein Phexens, in Greifenform und den Buchstaben RD für den Wahlspruch der KGIA, deren Verschnörkelungen für den Unkundigen wie weitere Schriftzeichen aussehen. Ein relativ häufiges Erkennungszeichen sind Federn von scharfsichtigen Vögeln wie Falken oder Eulen, meistens als Haarschmuck oder an einem schwarzen Schlapphut getragen. Beliebt ist allgemein die Kombination der Fuchs- und Greifensymbolik als Schildhalter beziehungsweise Wappentier des Reiches.
Dazu kommt eine Vielzahl an Symbolen, die nur innerhalb einzelner Abteilungen verwendet werden, z.B. Zitrin und Bergkristall als Steine an einem Schmuckstück in der der Regionalabteilung ‚Liebliches Feld‘.



Gesprächs- und Kommunikationscodes

Nicht jedes Gespräch kann offen geführt werden, und obwohl viele Agenten Füchsisch und Atak beherrschen, haben sich zahlreiche Kommunikations- und Gesprächscodes etabliert. Erstere sind Gesten, die in einem Gespräch beiläufig verwendet werden können, um indirekt etwas zu sagen. Gesprächscodes sind dafür da, dass Außenstehende das Gespräch an-



ders verstehen, vor allem Orts- und Personennamen, ähnlich dem Füchsischen. Selbstverständlich variieren die Codes in unterschiedlichen Regional- oder Einsatzabteilungen und paranoide Feldagenten entwickeln oft ihre eigenen, manche sogar für jeden Einsatz neu. Oft entstammen alle Bezeichnungen einer Gesprächscodierung aus dem gleichen Bereich, der vom realen oder scheinbaren Lebensumfeld der Agenten abhängt, z.B. Landwirtschaft, Handwerk oder Militär.

Gesten

- **Nase berühren:** hier ist etwas faul, die Sache stinkt
- **Stirn oder Schläfe berühren:** ich habe verstanden, ich werde mich darum kümmern
- **Ohr berühren:** wir werden belauscht
- **unterstes Ringfingerglied berühren als ob man auf einen Ring zeigt:** ich bin von der KGIA
- **einen Finger an oder zwischen die Lippen legen:** ich werde schweigen

Allgemeine Gesprächscodes

- **er, der Baron, manchmal der Patriarch:** Dexter Nemrod
- **seine (rechte) Hand:** die Elfte Schwadron
- **wir, die Familie (manchmal auch Werkstatt):** die KGIA
- **Maulwurf, Ratte:** Verräter
- **Hahn, Henne:** Informant, Informantin
- **Marder:** Gefahr für Informanten
- **die Sonne scheint, das Wetter ist gut**: es ist alles in Ordnung

Gesprächscodes aus der Landwirtschaft

- **Stall:** Baliho
- **Taubenschlag:** Perricum
- **Falkenhorst:** Gareth
- **Weide (oder Schafsweide):** Perainefurten

Gesprächscodes aus dem Handwerk

- **Amboss:** Warunk
- **Schmiede:** Angbar
- **Esse:** Yol-Ghurmak
- **Kohlenlager:** Havena

Gesprächscodes aus dem Militär

- **Kaserne:** Wehrheim
- **Kommandantur:** Gareth (oder Ulmenhain)
- **Geschützlager:** Rommilys
- **Kartenraum:** Harben

Tarnnamen

„Wie ich wirklich heiße? Ich könnte es dir sagen, aber dann müsste ich dich töten. Und das wäre wirklich schade, meine Schöne.“
—Agent Rahjalieb zu einer Geliebten, neuzeitlich

Alle Feldagenten wurden unter Tarnnamen geführt, mit dem Zweck für ihre Sicherheit zu sorgen, da meistens nur ihre direkten Vorgesetzten, der Reichsgroßgeheimrat und manchmal entsprechende Archivare den dazugehörigen Klarnamen kennen. Manche Tarnnamen sagen etwas über das Einsatzgebiet des Feldagenten aus (z.B. Jagdgras auf Maraskan), die meisten sind aber uneindeutig und nicht geschlechtsspezifisch. Entgegen anders lautender Gerüchte lässt sich an der Art des Tarnnamens, wie Pflanze oder Tier, nicht das Einsatzgebiet ablesen, Dexter Nemrod hatte entsprechende Systematiken explizit verboten. Die meisten Feldagenten suchen sich ihren Tarnnamen selbst aus, weswegen sie oft etwas wählen, das sie mit sich oder ihrer Tätigkeit assoziieren.
Auch die Mitglieder der Elften Schwadron wurden unter Tarnnamen geführt, allerdings keinen selbst ausgewählten.
Exemplarische Tarnnamen: Alrik, Armleuchter, Blutblatt, Bosparanjer, Desaster, Diamant, elburischer Liebespfau, Federstrich, Fuhrmann, Geflüster, Grobschmied, Gulmond, Hammerschlag, Hasenfuß, Herold, Hofnarr, Jagdgras, Kaiserdrache, Khomwacht, Koschbasalt, Krustentier, Laboratorium, Langdolch, Lautenhals, Luchsohr, Maraskanstachel, Morgenrot, Nachtwache, Pfalzgraf, Pfeiler, Purpur, Rahjalieb, Rakull, Rosenknospe, Sänger, Schakal, Schatten, Sternenglanz, Straßenwacht, Tanne, Vielfraß, Xordai

Das Verhältnis zur Konkurrenz

Das Direktorium für besondere Angelegenheiten

Das Verhältnis zwischen KGIA und DBA ist von einer Art Hassliebe geprägt. Das DBA ist rund hundert Jahre älter und war eines der Vorbilder für Firunian von Hirschfurten bei der Gründung der Agentur. Allerdings setzte er auf Abschreckung statt Geheimhaltung, was die Existenz des Geheimdienstes angeht. Die beiden Organisationen bespitzelten sich immer ausgiebig gegenseitig, stets mit dem Ziel, Agenten der Gegenseite zu enttarnen und einen Vorteil für die eigene Seite zu gewinnen. In der Vergangenheit bedeutete das auch, dass es immer zum Austausch gefangener Agenten auf der Gugella-Brücke bei Oberfels kam. Horasischer Thronfolgekrieg und Jahr des Feuers haben beiden Organisationen schwer zugesetzt, aber nichts an ihrer leidenschaftlichen Feindschaft geändert. Treffen zwischen Agenten der beiden Seiten sind üblicherweise geprägt von professioneller Höflichkeit voller Sticheleien. Aber wenn es gegen gemeinsame Feinde wie z.B. die Hand Borons geht, sind alle Streitigkeiten vergessen, zumindest für kurze Zeit.

Die Hand Borons

Obwohl eigentlich Meuchler, hat sich die Hand Borons (**Gemeinschaften 59-64**) mit der Zeit doch zu einer Art Geheimdienst entwickelt und als solcher ist sie natürlich ein Konkurrent der KGIA. Die Mitglieder der Hand sind im Mittelreich nicht besonders zahlreich und beobachten meistens nur. Deshalb beschränkte sich die KGIA üblicherweise darauf, ihre Mitglieder aufzuspüren, zu beobachten und allzu dreister Spionage vorzubeugen, auch wenn mit der Gründung des Fürstprotektorats Hôt-Alem 1013 BF die Gegenspionage gegen die Hand verstärkt wurde. Die Hand hat ein religiöses Ziel, was ihr nicht ganz zu Unrecht von KGIA-Seite den Ruf des Fanatismus einbrachte. Umgekehrt gilt die KGIA den Südländern als zu umständlich, zu bürokratisch und zu ineffektiv, obwohl die meisten

ihrer Versuche, Spione in den mittelreichischen Geheimdienst zu schleusen, keinen Erfolg hatten. Sollte der seltene Fall eintreten, dass sich Agenten der KGIA und der Hand offen begegnen, werden sie aufeinander herabblicken oder einander zu beweisen versuchen, wie fähig sie in ihrem Fach sind. In einigen Fällen, vor allem gegen Nekromanten und Dämonologen, arbeiten sie sogar zusammen, wenn auch meistens nicht offen.

Die Samthandschuhe

Die Samthandschuhe sind als Spitzeldienst des Fürstkomturs ein jüngerer Konkurrent, oder besser Feind, der KGIA, und derjenige, der sie und ihre Methoden sehr genau kopiert und weiter verfeinert. Helme Haffax weiß um den Nutzen eines Geheimdienstes, der auch die eigene Bevölkerung beobachtet, und die Rote Samthand *Cordovan von Tannwirk* (**Schattenlande 103**) stand selbst jahrelang in Diensten der Agentur. Er bemüht sich, ehemalige KGIA-Agenten zu finden und anzuwerben, da sie bereits die nötige Ausbildung und Erfahrung mitbringen. Alle aufgespürten KGIA-Agenten, die sich nicht auf die eine oder andere Art anwerben lassen, lässt er sicherheitshalber ausschalten. Auch wenn Dexter Nemrod sie mit großer Sorge beobachten ließ und mehrfach versuchte, Spione in ihre Reihen zu schleusen, ist die Einschätzung ihres Gefahrenpotentials für das Reich im Jahr des Feuers verloren gegangen. Dadurch waren und sind die Samthandschuhe innerhalb der KGIA relativ unbekannt, umgekehrt allerdings ist die KGIA ein mal gehasstes, mal bewundertes Vorbild. Eine wissentliche Zusammenarbeit ist ausgesprochen unwahrscheinlich.



Dexter Nemrod

Die großen Drei

Firunian Emmeranus von Hirschfurten, der Baron von Hirschfurten, schlug sich in den Wirren der Kaiserlosen Zeit früh auf die Seite von *Barduron Golambes von Mersingen* und nahm in dessen Gefolge unter anderem an der *Schlacht von Albenhus* teil. Nach dem Tod des Kaisers ging seine Loyalität wie selbstverständlich auf dessen Sohn, Perval von Gareth, über, und er unterstützte diesen nach Kräften bei der Beseitigung seiner Feinde. **935 BF** wurde seine Treue mit der Gründung der KGIA und einem Posten am Hof als kaiserlicher Berater belohnt. Firunian von Hirschfurten nahm seine Aufgabe sehr ernst und war jederzeit bereit, hart durchzugreifen. In seinem Jagdeifer übersah er jedoch, dass sogar der Kaiser ihn zu fürchten begann. Am **17. Peraine 940 BF** starb Firunian von Hirschfurten nach einer fingierten, bis heute ungeklärten Hochverratsanklage und einem schnell gefällten kaiserlichen Todesurteil auf dem Schafott.

Answin von Rabenmund überzeugte **984 BF** *Kaiser Reto* davon, die KGIA neu gründen zu lassen, offiziell um den ausländischen Adel zu beobachten. Allerdings nutzte er die KGIA auch, um sich über seine eigenen Feinde auf dem Laufenden zu halten. Letztlich wurden dem zielgerichteten, umtriebigen Darpatier seine eigenen Ambitionen zum Verhängnis, **998 BF** versuchte er den Kronprinzen Brin von Gareth zu vergiften. Aller Ämter enthoben, zog sich Answin von Rabenmund auf den Familienbesitz zurück, nur um **1010 BF** nach dem Verschwinden Kaiser Hals erneut nach der Krone zu greifen. Diesmal hielt er sich ein Jahr, bis ihn seine eigene Schöpfung, die KGIA, im Palast festsetzte. Er floh vor der Verurteilung, versuchte im Jahr des Feuers noch einmal seinen Anspruch durchzusetzen und fiel am **15. Phex 1028 BF** in der *Schlacht der drei Kaiser*.

Dexter Nemrod trat in jungen Jahren der Löwengarde bei. Sein Weg führte ihn von dort über den Orden vom Bannstrahl Praios' in die KGIA, wo er aufgrund seiner Fähigkeiten schnell aufstieg. Nach der *Schlacht von Jergan* **987 BF**, die ihm ein lahmes Bein einbrachte, wurde er Leiter der neu gegründeten Maraskanabteilung. **998 BF** folgte er Answin von Rabenmund als Leiter der KGIA nach und wurde **1011 BF** zum Reichsgroßgeheimrat ernannt. Der scharfsinnige, loyale Intrigant hielt sich persönlich meistens im Hintergrund, wo er bestens informiert die Fäden zusammenführte. Unbestechlich, entschlossen und konsequent widmete er sich seiner Aufgabe und verbrachte mehr Zeit mit der Arbeit als mit seiner Ehefrau *Ailyne*, die sich mit Affären tröstete. Am **29. Peraine 1027 BF** kam er in der *Schlacht in den Wolken* ums Leben, gerüchteweise während er versuchte, Galotta zu töten.



Die Letzte Schwadron

Obwohl die Letzte Schwadron eine Splittergruppe der KGIA ist, hat sie sich zu einer eigenen geheimdienstartigen Organisation gewandelt und von der Agentur entfernt. Beide verfolgen dasselbe Ziel, Schutz und Erhalt des Mittelreichs, wenn auch mit unterschiedlichen Methoden. Die Letzte Schwadron sieht die KGIA als zu schwach und zu unentschlossen an, die KGIA die Letzte Schwadron dagegen als kriminelle Renegaten. Trotzdem kommt es immer wieder zur Zusammenarbeit zwischen einzelnen Agenten, üblicherweise kennen sie sich von früher.

Was denkt ... über die KGIA

Die Letzte Schwadron: „*Ihnen fehlt der Mut, das zu tun, was wirklich nötig ist.*“

Das Volk: „*Die KGIA? Ich muss weg!*“ – „*Der Arn, der schwört Stein und Bein, dass Rhondira dazugehört und sie nachts geheime Treffen in ihrem Keller abhält.*“

Die Hand Borons: „*Die KGIA? Stümper!*“

Die Praios-Kirche: „*Auch wenn wir nicht mit allem einverstanden sind, was sie tun, dienen sie doch Praios' Gerechtigkeit. Dexter Nemrod war unser Bruder im Geiste.*“

Die Phex-Kirche: „*Auch wenn wir nicht mit allem einverstanden sind, was sie tun, dienen sie doch dem Listenreichen. Dexter Nemrod war unser Bruder im Geiste.*“

Das Direktorium für besondere Angelegenheiten: „*Sie waren wirklich formidabel darin, uns zu kopieren. Aber es hat ihnen nicht geholfen, das Mittelreich zu schützen.*“

Was die KGIA über ... denkt

Das Volk: „*Was wir tun, tun wir für das Wohl des Reiches. Mehr braucht das Volk nicht zu wissen.*“

Das DBA: „*Phex, was vermisse ich die Zeiten, als wir uns einfach nur gegenseitig bespitzelt haben!*“

Die Letzte Schwadron: „*Was haben die vor? Welche Geheimbefehle hat Hauptmann von Angenbruch?*“

Die Hand Borons: „*Religiöse Fanatiker, die sich als Nachrichtendienst aufspielen.*“

Die KGIA im Spiel

Die KGIA kann den Helden auf verschiedene Weise begegnen. Sie kann, besonders bei nicht mittelreichtreuen Helden, ein erbitterter *Gegner* sein. Egal wann, den Mitgliedern der Agentur ist eine gewisse Hartnäckigkeit und Menschenkenntnis zu eigen, sodass sie sich nicht einfach abschütteln oder in die Irre führen lassen. Dabei reichen ihre Methoden von Verfolgen und Nachspionieren über Einschüchtern bis zu Entführungen und Attentaten, letztere nicht unbedingt auf die Helden selbst, sondern auch auf ihnen wichtige Personen. Besonders beliebt ist es, Wirte, Händler, lokale Garden und zwielichtige Kreise auf die Helden aufmerksam zu machen und vor ihnen zu warnen. Üblicherweise wird den Helden Unterstützung entzogen, und sie haben mit Schikanen wie z.B. horrenden Preisen oder übertriebenen Kontrollen zu rechnen.

Die KGIA kann aber auch als *Verbündeter* agieren, vor allem, wenn es zum Wohl des Reiches geschieht, ob im Intrigenchaos zwischen Albernia und den Nordmarken, als auch, besonders vor dem Jahr des Feuers, an der Grenze zu oder in den Schwarzen Landen. Dabei kann sie Ressourcen in Form von Geld oder Ausrüstung zur Verfügung stellen, außerdem Informationen über Orte oder Personen, aber auch sichere Verstecke und sogar Mitstreiter.

Zu jeder Zeit kann die KGIA als *Auftraggeber* fungieren, Dexter Nemrod griff immer wieder auf ‚Externe' zurück, und auch Rondrigan Paligan weiß seit dem Jahr des Feuers Heldenarbeit zu schätzen. Üblicherweise ist die KGIA in solchen Fällen auch Verbündeter der Helden, außer natürlich, die Mission war geheim.

Unter Dexter Nemrod konnte ein Held bereits während der Ausbildung angeworben werden (*Breitgefächerte Bildung*), aber auch im späteren Leben, erst recht nach einem erfolgreich absolvierten Auftrag oder wenn er auf andere Art die Aufmerksamkeit der KGIA auf sich gezogen hatte. Die Arbeit als Agent erfordert Geheimhaltung, regelmäßige Berichte und bringt entsprechende *Verpflichtungen* und *Prinzipien* mit sich, widerspricht aber nicht zwangsläufig einem Leben als Abenteurer. Außerdem brachte sie eine Grundausbildung mit sich. Diese beinhaltete üblicherweise Verkleiden, Lügen, Aushorchen, Beschatten und die Gebräuche der Einsatzregion, aber auch Basiskenntnisse Kryptographie, Selbstverteidigung und Ein- beziehungsweise Ausbrechen.

Reguläre *Mitglieder* hat die KGIA heute nur noch sehr wenige, aber der junge Reichsgroßgeheimrat ist durchaus bereit, immer wieder auf dieselben Personen zuzugehen, wenn sie ihre Arbeit gut machen, und sie auch früher oder später in seine Dienste zu nehmen.

Die verschiedenen Splittergruppen der KGIA können ebenfalls als Auftraggeber, Verbündete oder Feinde agieren, je nach Position der Helden, Mitglieder nehmen sie keine auf. Ausnahme bildet hier Caralus Abendwein, der immer Erweiterungen seines Spitzelnetzes brauchen kann.

Aufträge

„Dies ist eure Mission. Und ich weiß, dass ihr sie annehmt.“
—Drego von Angenbruch, zu einer Gruppe Abenteurer, 1022 BF

Aufträge der KGIA können sowohl im Mittelreich als auch außerhalb stattfinden, und nicht immer wissen die Helden überhaupt, wer dahinter steckt. Die Aufträge oder Missionen der KGIA gliedern sich in die Kategorien *Aufklärung*, *Schutz* und *Spezialeinsätze*.

Unter *Aufklärung* fällt vor allem das Sammeln von Informationen, sei es in Adelskreisen oder im tiefsten Feindesland, durch Beschattung, Informanteneinsatz oder gezieltes Aushorchen sowie die gezielte Suche nach feindlichen Agenten. *Schutz* beinhaltet naheliegenderweise alles, das mit dem Schutz von Personen, Gebäuden, aber auch Gegenständen und der Agentur selbst zu tun hat. Eine entsprechende Mission kann bedeuten, Leibwache einer Person zu sein, auch wenn diese das nicht unbedingt selbst weiß. Sie kann aber auch bedeuten, dass entführte Agenten oder andere Personen



befreit oder Gegenstände wie Artefakte, Codebücher oder Akten aus den falschen Händen genommen werden müssen. Außerdem beinhaltet diese Kategorie die Suche nach Verrätern. *Spezialeinsätze*, die meistens geheim sind, beschäftigen sich mit den Themen Sabotage und Attentat, gerade in letzterer Variante hatten sie zwischen 1021 und 1027 BF Hochkonjunktur. Rondrigan Paligan erteilt sie äußerst selten.

Aufträge der KGIA gibt es in drei verschiedenen Ausführungsarten: *offen*, *verschleiert* und *geheim*. *Offen* bedeutet, dass kein großer Wert auf Tarnung gelegt werden muss und Verbindungen zur KGIA bekannt werden dürfen. *Verschleiert* bedeutet getarntes Vorgehen, aber im Zweifelsfall haben die Agenten die Möglichkeit ihre Zugehörigkeit zur KGIA zu nutzen und entsprechende Kreise können Verbindungen zur Agentur vermuten. Verschleiert ist die üblichste Ausführungsart. *Geheime* Aufträge, auch verdeckte Operationen genannt, dürfen keinerlei Hinweise auf die KGIA hinterlassen und die Agentur wird sie auf Anfrage allen gegenüber leugnen. Geheime Missionen erfordern immer die Zustimmung des Reichsgroßgeheimrates oder einer von ihm dazu autorisierten Person, unter Dexter Nemrod waren das sein Stellvertreter und die Leiter der Regionalabteilungen ‚Maraskan' und ‚Schwarze Lande'. Agenten auf geheimer Mission sind komplett auf sich gestellt, können dürfen keinerlei Hilfe von offiziellen Stellen erwarten und sollten tunlichst alle Spuren verwischen.

Werkstatt und Archive

Hinter dem sperrigen Namen Kaiserlich-Garethisches Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik verbarg sich nicht nur eine Einrichtung, die an der Verbesserung von Mühlen, Kränen, Kanalbau und Kriegsgerät forschte, sondern auch die Werkstatt der KGIA. In den Kellern des Hauptgebäudes eine halbe Meile südlich von Puleth, aber auch in den Garether und Elenviner Zweigstellen, wurde alles hergestellt, was der KGIA von Nutzen, aber nicht anders erhältlich war. Neben verschiedenen mechanischen Spielereien und Werkzeugen waren das vor allem Dokumente wie Wappenrollen, Geleitbriefe oder Befehle verschiedenster Herrscher, aber auch entsprechende Siegel und sogar Geld in unterschiedlichen Währungen, natürlich alle gefälscht, aber täuschend echt. Sollte es für einen Einsatz wichtig werden, konnten hier Agenten auch entsprechende Kenntnisse erlernen (SF *Fälscher*).

Die KGIA unterhielt drei große Archive, die Kaiserlich-Garethische Central-Registratur in Gareth, die Rommilyser Bleikammern und die Asservatenfeste Koschgau. Neben diesen und zahlreichen Privatarchiven verschiedener Mitglieder hatte die Agentur weitere kleine Archive in verschiedenen wichtigen Städten des Mittelreichs, aber auch in militärischen Einrichtungen, z.B. in Wehrheim.

Vor dem Jahr des Feuers archivierte die KGIA in der Central-Registratur Kopien sämtlicher Schriftstücke des Kaiserhofes seit Perval, dazu Bücher und Periodika. Ersteres findet man jetzt noch im Archiv der Reichskanzlei in Elenvina.

In allen Archiven wurden neben offiziellen Schriftstücken vor allem Berichte, kopierte Briefe, Notizen und Karten abgelegt und alles zu Personen- oder Themenakten mit einem Aktenzeichen, einer langen Kombination aus Buchstaben und Zahlen, zusammengestellt. Innerhalb einer Akte wurde vom ältesten zum neuesten Material sortiert, in regelmäßigen Abständen lagen Zusammenfassungen der zuständigen Archivare und Verweise zu anderen Akten dazwischen. Außerdem gehörte zu jedem Archiv ein Katalog, im Hauptarchiv in Gareth mehrere, in dem eingetragen wurde, zu welchen Themen sich was in welchen Akten finden lässt (z.B. Perlenmeer AKDN478, RMFS665). Oft waren die Kataloge aber nur ein Hilfsmittel der Archivare, die vieles aus dem Gedächtnis machten. Zur Sicherheit sind die Kataloge teilweise chiffriert. Die Kombination von Ablagesystem und Katalog ermöglichte es, innerhalb weniger Stunden bis Tage, je nach Archivgröße, sämtliches Material zu einem Thema zu finden. Der gesamte Inhalt der Archive ist in mehrere Sicherheitsstufen unterteilt, die festlegen, wer Zugriff worauf hat: ‚Ritter' (alle, damit für den Aventurischen Boten zur Veröffentlichung freigegeben), ‚Junker' (alle Mitglieder der KGIA), ‚Baron' (ausgewählte Mitglieder der KGIA, üblicherweise zuständige Archivare, Kommissare und Angehörige entsprechender Abteilungen), ‚Graf' (der Reichsgroßgeheimrat und eventuell sein Stellvertreter).

Im Jahr des Feuers wurde die Central-Registratur ein Raub der Flammen und ihre Überreste im Wortsinne in alle Winde zerstreut. Besonders tragisch aus Archivarsicht ist der Verlust der Kataloge, sodass sich in geretteten Akten kaum noch etwas schnell finden lässt. Die Bleikammern wurden geräumt, versiegelt und aufgegeben, auch wenn dort immer wieder Wagemutige nach Zugängen suchen. Die Feste Koschgau ging an die Letzte Schwadron.

Geblieben sind der KGIA kleinere Archive, z.B. das in Perricum in den unteren Etagen des trutzigen Taubenturms, wo Raulgrimm von Spogelsen über Kopien der Taubennachrichten, Codebücher, Akten, Befehle und selbst geschriebene Notizen wacht. Aber die Gerüchte über Archive in der *Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl* (falsch), harmlos wirkenden Puniner Villen (wahr), Gasthäusern mit ausgebautem Keller an der Reichsstraße 3 (wahr) oder verschiedenen Bibliotheken (teilweise wahr) wollen ebenso wenig verstummen wie das über ein privates Archiv Dexter Nemrods in Ulmenhain (falsch).

Chiffriermethoden

„Was steht da? N-K-A-Z-K? Das ergibt doch gar keinen Sinn."
„Das ist bestimmt verschlüsselt, gib mal her."
—gehört in einer Schenke, neuzeitlich

Die wenigsten Nachrichten können offen verschickt werden, zu groß ist das Risiko, wenn sie in die falschen Hände geraten. Aus diesem Grund verwendet die KGIA zahlreiche Methoden, um Texte zu verschlüsseln. Alle diese Methoden lassen sich kombinieren, einige auch mehrfach verwenden, je nach Sicherheitsstufe der Nachricht und dem Risiko, dass sie abgefangen wird. Codebücher, in denen niedergelegt ist, welche Codierung wann oder von wem verwendet wird oder wie die Codierung funktioniert, und Geheimtintenrezepte werden sorgsam gehütet und eher vernichtet, bevor sie in die Hände möglicher Feinde oder unbeteiligter Neugieriger geraten.



Neben simplen Geheimtinten, die sich schnell improvisieren lassen, wie Milch oder Zitronensaft, verwendet die KGIA auch alchimistische Geheimtinten, die nur durch das Bestreichen mit einer Katalysatorflüssigkeit sichtbar werden und anschließend wieder verschwinden. Die Rezepte dafür sind selbstverständlich *Berufsgeheimnisse*. Geheimtinten sind besonders gut geeignet für Karten und Pläne aller Art. Eine weitere Methode verschlüsselte Nachrichten zu senden ist die, einen Brief mit harmlosem Inhalt an eine Kontaktadresse zu schreiben. Mit kleinen Details, wie Tintenkleckse aussehenden Punkten oder Schreibfehlern werden die Buchstaben markiert, die die eigentliche Nachricht ergeben. Teilweise werden sie in normaler Leserichtung gelesen, aber auch spiegelverkehrt, von oben nach unten und andere Richtungen sind denkbar. Auch Anagramme sind dabei sehr beliebt. Diese beiden Methoden werden oft zusätzlich mit einer der folgenden kombiniert. *Entschlüsselung: je nach Länge der Nachricht und Komplexität der Verschlüsselung: Kryptographie-Probe +0 bis +9 (bei Kombination mit einer folgenden Methode werden die Aufschläge addiert)*

Buchchiffrierung: Bei dieser Verschlüsselungsmethode werden Seiten- und Wortzahlen in einem Buch angegeben, 7,25 bezeichnet etwa das 25. Wort auf der siebten Seite. In der Variante nach Reodan von Alriksfurten werden keine Worte, sondern Buchstaben angegeben. Als Nachricht wird also eine Zahlenliste verschickt, aus der Worte (oder Buchstaben) zurückübersetzt werden. Der Empfänger benötigt exakt dieselbe Ausgabe des Buches, um die Nachricht zu decodieren. Beliebt sind „Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung“ von Dexter Nemrod, und die Rahjalieb-Romane. Der Vorteil dieser Methode ist, dass ihr „Codebuch“ nicht auffällt und sich die Nachricht als Rechnung tarnen lässt. Für längere Nachrichten ist sie allerdings eher nicht geeignet. *Entschlüsselung: mit Buch: Kryptographie-Probe +0, ohne Buch: nicht möglich*

Chiffrierscheibe: Die Chiffrierscheibe wurde von Angescha Tochter der Angalla 988 BF entwickelt. Sie besteht aus zwei gegeneinander verdrehbaren Bronzescheiben, die eine etwas kleiner, die aufeinander angebracht sind. Auf beiden sind am Rand umlaufend das Alphabet und die Ziffern abgetragen. Ein Zeiger markiert immer einen Buchstaben auf der Innen- und einen auf der Außenscheibe, so dass abgelesen werden kann, welcher Buchstabe welchen ersetzt, so dass die verschickte Nachricht nur Buchstabengewirr ergibt. Obwohl das ganze verschiebbar ist und somit nicht bei jeder Nachricht der gleiche Code verwendet werden muss – besonders, wenn er mit jedem Wort wechselt – verwarf die Erfinderin die Scheibe als zu unsicher und forschte weiter. Trotz des Hauptproblems, dass der Empfänger der Nachricht immer noch einen Hinweis (in einer zweiten Nachricht) oder ein Codebuch benötigt, um zu wissen, wie weit das Alphabet verschoben wurde und an welcher Stelle es wechselt, wurde die Scheibe verwendet.
Entschlüsselung: je nach Komplexität der Chiffrierung Kryptographie-Probe +3 bis +10, ein entsprechendes Codebuch erleichtert die Probe um 3 bis 7 Punkte

Verhörmethoden

„Aber was wollt ihr denn von mir wissen?“
„Alles! Also beantworte meine Frage, bevor ich ungemütlich werde!“
—in einem dunklen Keller, neuzeitlich

Das Verhör dient der KGIA meistens dazu, Informationen zu bekommen. Es erfordert vom Verhörleiter gute Menschenkenntnis, Fingerspitzengefühl, wie der zu Verhörende am schnellsten einknickt, und Selbstbeherrschung, um sich nichts anmerken zu lassen. Die üblichen Vorgehensweisen umfassen eine ganze Reihe an Strategien, die meisten basieren auf einem Gespräch mit dem zu Verhörenden. Im Idealfall wird dabei höflich und sachlich vorgegangen, aber nicht alle sind verständig genug, um der KGIA bei ihrer Arbeit zu helfen. Oft reicht es aus, den zu Verhörenden mit bereits Bekanntem zu konfrontieren, ihm gut zuzureden, ihn anzuschreien, zu schmeicheln, einzuschüchtern oder einfach nichts zu sagen, bis er die Stille nicht mehr aushält und von sich aus anfängt zu reden. Sollte der zu Verhörende offenkundig in illegale Dinge verstrickt sein, kann ein Angebot zur Strafmilderung ebenso wirksam sein wie eine Drohung der Strafverschärfung. Ebenfalls bewährt hat es sich, das Verhör zu zweit durchzuführen, wobei einer unfreundlich und grob mit dem zu Verhörenden umgeht und der andere nett und verständnisvoll.
Sollten diese Möglichkeiten nicht ausreichen, kommen andere Mittel zur Anwendung, von der einfachen Ohrfeige über Schlafentzug oder Drogen bis zu Daumenschrauben oder simuliertem Ertränken. Die Anwendung hängt dabei von der Verfügbarkeit von entsprechenden Experten, der Eile, die Aussagen zu bekommen und der Entscheidung des Verhörleiters ab.
Sind magische Experten verfügbar, werden auch RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN, BANNBALADIN oder IMPERAVI angewandt, allerdings sind solcherart gewonnene Ergebnisse vor Gericht, sollte der Fall dort landen, nicht verwendbar und müssen entsprechend angepasst werden.

Die Aktenmethode

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine KGIA-spezifische Verhörstrategie. Dabei werden dem zu Verhörenden aus einer sehr dicken Akte einige möglichst pikante Details aus seinem Privatleben vorgelesen. Anschließend stellt man ihn vor die Wahl, zu kooperieren oder diese Geheimnisse an die Öffentlichkeit gelangen zu lassen, was zu Rufschädigung, privaten oder wirtschaftlichen Problemen führen kann. In den seltensten Fällen handelt sich bei der Akte um die des zu Verhörenden, meistens ist es irgendeine Akte, die temporär mit zusätzlichen Seiten gefüllt wird, um besonders eindrucksvoll auszusehen. Die Aktenmethode lässt sich natürlich nur anwenden, wenn man dem zu Verhörenden mitteilen will, dass er es mit der KGIA zu tun hat, etwas, das nicht immer gemacht wird.



Befugnisse und Privilegien

„Siehst du diesen Ring, ja? Weißt du, was er bedeutet, ja? Dann geh mir aus dem Weg!“
—eine mysteriöse Fremde zu einem Honinger Stadtgardisten 1009 BF

Als Geheimdienst hat die KGIA im Mittelreich einige Sonderrechte, auch wenn die meisten davon nur im Notfall angewandt werden. Noch aus Pervals Zeiten hat sie innerhalb des Reiches das Recht, jeden zu befragen und festzusetzen, selbst hochrangige Adlige, Geweihte und Magier, auch wenn in diesem Fall nach einer Frist von längstens drei Tagen die Kirche beziehungsweise Gilde bzw. der Lehnsherr zu informieren ist. Außerdem dürfen sie jedes Haus betreten und durchsuchen, jeden Gegenstand konfiszieren und jedem Gardist Weisungen erteilen. Allerdings muss der Agent seine Tarnung fallen lassen, um sich offiziell auf diese Rechte berufen zu können. Und wer es zu oft oder aus persönlichen Gründen macht, sieht sich schnell einer Untersuchung durch seine eigenen Kollegen ausgesetzt.

Außerdem haben alle Agenten das Recht, sich unter falschem Namen zu bewegen. Das Annehmen eines komplett anderen Standes, besonders wenn es dabei um Privilegien wie die Adliger geht, ist zwar nicht erlaubt, wird aber seitens der KGIA geduldet und durch gute Ausbildung indirekt gefördert.
Viele Gesetze, wie das Tragen von Waffen in Städten, das Verwenden gefälschter Dokumente oder das Mitführen von Substanzen, die auf dem Wehrheimer Index stehen, gelten zwar offiziell auch für Agenten, werden aber meistens nach Vorzeigen des Siegelrings ignoriert.
Entgegen anders lautenden Gerüchten hat die KGIA nicht das Recht, Leute zu ermorden oder verschwinden zu lassen, zumindest nicht auf mittelreichischem Boden.
Grundsätzlich gilt, dass sich die KGIA nicht immer dafür interessiert, was ihr per Gesetz erlaubt ist. Und da die allermeisten sowieso nicht genau wissen, was die KGIA darf und was nicht, ist es für Agenten höchst selten ein Problem, sich auf ‚Sonderrechte der Agentur‘ zu berufen.

Geheimnisse der KGIA

Kleine (und größere) Geheimnisse der KGIA (+)

- Feldagent *Nachtwache* wurde 1025 BF als Doppelagent in die Samthandschuhe eingeschleust und ist für diese in der Karmothgarde aktiv. Er hat, obwohl er Haffax als taktisches Genie bewundert, seine Loyalität gegenüber dem Mittelreich nie aufgegeben, im Jahr des Feuers starben allerdings seine Kontaktpersonen zur KGIA, so dass er niemandem mehr berichten kann und auf der Suche ist nach zuverlässigen Boten.
- Die KGIA hat seit ihrer Gründung Akten über alle wichtigen Personen angelegt, von Staatsfeinden wie Galotta bis zu Mitgliedern des Kaiserhauses. Die einzigen Persönlichkeiten der letzten Jahrzehnte, über die es auch vor dem Jahr des Feuers keine Akten gab, sind die legendären Gezeichneten und Dexter Nemrod selbst. Gerüchteweise gab es entsprechende Akten, die vernichtet wurden (wahr/unbekannt). Heute ist bei den meisten Akten unsicher, ob sie ganz oder teilweise verbrannt oder an unbekanntem Ort eingelagert sind. Die als verbrannt geltenden Akten über Helme Haffax hat Drego von Angenbruch heimlich Praiodane von Werckenfels, der Spektabilität der Akademie Rommilys, anvertraut (**AB 151**).
- Nach der Entwicklung der Chiffrierscheibe forschte Angescha Tochter der Angalla weiter und entwickelte den Prototypen einer Chiffriermaschine. Diese basiert immer noch auf dem Ersetzungsprinzip und verschiebt jeden Buchstaben mittels eines komplizierten Walzensystems anders. Ihre Codierungen sollen ohne Kenntnis der genauen Walzenstellung und einer eigenen Maschine unknackbar sein, allerdings wiegt sie fast hundert Stein und ist alles andere als unauffällig.
- Caralus Abendwein hat auf seinem Gut in Bitterfeld in einem Teil seines Weinkellers ein Privatarchiv angelegt. Dort hütet er neben Akten, Alchemika und einigen gefälschten Dokumenten auch genaue Aufzeichnungen über bisherige Aufträge. Mitunter kann man bei der Suche nach einer bestimmten Information andere, ebenso brisante finden. Bisher hält sich Caralus die Möglichkeit offen, ob er damit jemanden erpressen will. Er sammelt auch akribisch Informationen über seine eigenen Leute, dies sieht er aber als Absicherung.
- Das Gebäude des Kaiserlich-Garethischen Instituts zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik bei Puleth wurde im Jahr des Feuers zerstört, einige der Kellerräume jedoch nur verschüttet. Wer einen Zugang durch Ruinen, Erde und einige kleinere Sicherungsfallen freilegt, kann darin Dokumente, Siegel und Schatullen mit nicht ganz legal geprägtem Geld finden, außerdem verschiedene Modelle und Bauzeichnungen. Außerdem gibt es einen Raum, der als Ausrüstungslager diente und in dem sich Schminke, Perücken, Kleidung und Uniformen jeder Art, Rüstungen und Waffen finden lassen, aber auch Kuriositäten wie einige Pectetondo-Tränke und eine Kletterhakenabschussbalestrina.
- Zu den Geheimnissen der KGIA, über die in zwielichtigen Kreisen gemunkelt wird, aber nichts genaues bekannt ist, gehören Papier, das sich bei geringem Kontakt mit Wasser oder Alkohol selbst rückstandslos zerstört, vergiftete Seife, mit der sich unliebsame Würdenträger aus dem Weg schaffen lassen, unzählige abgefangene Depeschen der Beilunker Reiter und Siegelstöcke, mit denen sich die Siegel verschiedener gildenmagischer Schulen fälschen lassen.
- Außerdem gibt es gerüchteweise Truhen mit doppeltem Boden, Bücher mit ablösbaren Einbänden und hohle Spundzapfen, in denen heimlich Nachrichten verschickt wurden, die immer noch in Umlauf sind, obwohl ihre jetzigen Besitzer nichts davon ahnen. Auch von einer speziellen Sorte Brieftauben ist immer wieder die Rede, sie sollen besonders schnell und zuverlässig sein, außerdem auch nachts und auf mehr als einer Strecke fliegen können.
- Zur besonders schnellen Nachrichtenübermittlung hatte die KGIA einen Zorganer Magier dazu verpflichtet, einige



Schmuckstücke so zu verzaubern, dass sie mittels eines PROJEKTIMAGO eine Nachricht an einen bestimmten Ort übertragen, meistens in das Arbeitszimmer des entsprechenden Vorgesetzten. Die meisten dieser Artefakte sind verbraucht, aber ein paar von ihnen sind noch im Umlauf und können über Diebe oder unwissende Angehörige verstorbener Agenten an jemanden geraten, der nicht weiß, was es damit auf sich hat und den Zauber versehentlich auslöst. Und die vor kurzem neu eingezogenen Bewohner des entsprechenden Hauses werden sich mindestens über das plötzlich erscheinende magische Abbild wundern.

Hammerschlag hütet ein Geheimnis: Er war niemals echter Feldagent, sondern Archivar in Wehrheim. Er bewunderte die Feldagenten für ihre Heldentaten, wollte wie sie sein und konnte es nicht, da ihm ein Unfall in Kindertagen die linke Hand verkrüppelt hatte. Im Jahr des Feuers wechselte er die Identität und gibt sich seitdem als ehemaliger Feldagent aus. Seine Informationen sind im Gegensatz zu seiner Rolle echt.

Zufällige Funde

Hier finden Sie eine Liste, um auszuwürfeln, was die Helden finden können, wenn ihnen KGIA-Unterlagen in die Hände fallen. Nichts davon muss der Wahrheit entsprechen oder noch aktuell sein.

1 Texte über eine Skorpionverschwörung
2 die genaue Lage eines geheimen Ortes, z.B. der Amran-Anji-Mine auf Maraskan, einer Amazonenburg oder der Magierakademie Drakonia
3 der Bauplan eines Gebäudes, z.B. der Fürstenpalast in Tuzak, der Sangreal in Horasia, die neue Residenz in Gareth, Eilenwid-über-den-Wassern in Elenvina, die Kholak-Kai oder ein Abschnitt der Garether Kanalisation
4 Notizen über die Aufzucht und Haltung von Nachtwinden
5 alte Bauskizzen von Leonardo oder Angescha
6 Rezept für eine Geheimtinte oder eine Katalysatorflüssigkeit
7 Rezept für oder Notizen über ein Gift, vielleicht sogar ein Zwei-Komponenten-Gift
8 eine Liste von Mitgliedern anderer Nachrichtendienste im Mittelreich
9 eine Liste bereits bekannter magischer Signaturen (entstanden in Zusammenarbeit mit der Magierakademie Rommilys)
10 eine Liste von Answinisten, Borbaradianern oder anderen Staatsfeinden mitsamt deren Aufenthaltsort
11 Berichte über geheimnisvolle Ereignisse, z.B. beim Bau des Kaiser-Hal-Kanals oder in Donken
12 Teile eines Codebuchs oder Archivkatalogs
13 einige Geheimnisse des mittelreichischen Adels, von der Anzahl von Kaiser Bardos Bastardkindern über Schminkrezepte von Alara Paligan bis hin zur Abstammung der Häuser Bennain und vom Großen Fluss (beides Gesetzlose) und Spekulationen über die ‚Mersinger Meisterpläne'
14 Notizen über einen Vorfall auf Schloss Ilmenstein 1010 BF, bei dem aufgedeckt wurde, dass Kaiser Hal eine Frau sei
15 einige Geheimnisse verstorbener namhafter Persönlichkeiten, z.B. die Anzahl der rahjagefälligen Eroberungen des Schwertkönigs (sehr viele), die Verstrickung von Kunibald von Ehrenstein in die Verschwörung von Gareth (gering) oder die Wahrheit über den Tod von Barduron von Mersingen*
16 meistens mit ‚Trisbin' unterschriebene Notizen über die Zauberin Nahema, inklusive Spekulationen über ihr Alter und ihre Fähigkeiten, wo ihr von Borbarads Rückkehr bis zum Jahr des Feuers die Schuld an allem zugeschoben wird. Angeblich soll sie auch für die KGIA gearbeitet und diese mit Fehlinformationen versorgt haben
17 die Position und exakte Nutzungsweise eines ‚stummen Herolds' oder ‚stummen Boten', ein Versteck, über das zwei Personen einander Nachrichten schicken können. ohne sich jemals zu begegnen
18 eine Liste von Informanten der KGIA in einer Stadt oder Organisation
19 Notizen und Hinweise zum Überleben in den Schwarzen Landen bei einer KGIA-Mission
20 der Ort eines geheimen Treffpunktes und die Losungsworte, um eingelassen zu werden

KGIA-Agent

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 7

Schwert:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N

Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 11+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6

Wurfdolch: **INI** 11+1W6 **FK** 18 TP 1W6+1

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern; Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches, Schutz des Kaisers, Loyalität zum Reichgroßgeheimrat)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Schnellladen (Armbrust), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (oder anderer Stil), Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Schmerzen widerstehen) 12 (14), Reiten 13, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 13, Überreden 8, Kriegskunst 12

Erfahrener KGIA-Agent: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Kampfverhalten: KGIA-Agenten vermeiden es zu kämpfen, es denn es passt zu ihrer Rolle oder ist unvermeidlich. Stellen sie sich einem Gegner, sind sie um Effizienz bemüht. Mittels Ausfall und Finten versuchen sie den Kampf so kurz wie möglich zu gestalten und nutzen gerne auch die Umgebung.

Bemerkungen: Rüstungen je nach Mission



Kor-Knaben

»Und ich dachte noch, das sei Gisberts Galgenhumor, als er meinte da kommt ein Haufen Zwerge. Dachte schon, der Fusel in dem elenden Kaff hat ihn den letzten Rest seines kümmerlichen Verstands gekostet. Aber tatsächlich grummelte was in der Ferne. Hörte sich an, wie wenn Kies über nen Geröllhang abrutscht, oder die olle Hitta es mit dem Magen hat. Und dann sind sie aufmarschiert im Rücken des Feindes und sah'n aus, als seien se ganz aus Silber geschmiedet in ihren Kettenhemden und Helmen. Viele waren's nich, aber das Surren der Armbrustbolzen und die Schreie der vermaledeiten Orkenbrut haben uns zuerst an ne ganze Hundertschaft glauben lassen. Die machen also mit viel Getöse die Orks nieder mit ihren riesigen Äxten, dann klopfen sie an das marode Tor und der Anführer verlangt blutverschmiert aber strahlend ein Bier, das Zitat „nicht nach Ogerpisse schmeckt". Als ich erfahrn hab, dass ausgerechnet der heut Zwergenkönig sein soll, hat es mich fast aus den Stiefeln gehauen ... «
—aus dem Nachlass des Bürgermilizen Hilpert Kulming aus Lowangen, datiert auf die Rückeroberung Orkwalls, 1013 BF

Kurzcharakteristik

Die Kor-Knaben sind eine legendäre Söldnereinheit, die fast nur aus Zwergen besteht. Aus ihnen ging auch der heutige Hochkönig aller Zwerge hervor.

Gebräuchliche Namen: Kor-Knaben
Symbol: Felsspalter auf rotem Neuneck
Wahlspruch: „*Für Kor und Väterchen Angrosch!*"
Herkunft: durch Albrax, Sohn des Agam gegründete ambosszwergische Söldnergruppe
Persönlichkeiten: Worhak Sohn des Worgrimm (*849 BF, ehemaliger Räuberhauptmann, Anführer), **Karok** und **Molmak Söhne des Angrobax** (*950 BF, Zwillingsbrüder, Leibwache des Hochkönigs), **Bardas Sohn des Kurolas (*899 BF, Stratege)

Personen der Historie: **Albrax Sohn des Agam** (*757 BF, Gründer und ehemaliger Anführer der Kor-Knaben, heute Hochkönig der Zwerge)
Beziehungen: minimal (groß unter Zwergen)
Finanzkraft: ansehnlich (Beutegut)
Zitat: „*Gortoscha mortomosch – Schuppen und Zähne! Willst du dir meinen Felsspalter etwa mal aus der Nähe ansehen, Dorrakasch?*"
Bedeutende Niederlassungen: Bergfreiheit Tosch Mur, Feste Okdrâgosch in den Trollzacken
Besonderheiten: das Erste Banner der Kor-Knaben dient Albrax seit seiner Wahl zum Hochkönig als Leibgarde
Größe: etwa 150 Zwergensöldner zu 3 Bannern

Die Geschichte der Kor-Knaben

Die Legende besagt, dass Albrax, Sohn des Agam und jüngerer Bruder des Bergkönigs Arombolosch von Waldwacht, früher oft auf Heldentaten auszog und mit seinen fähigsten Männern gegen die Orken kämpfte. Als ein Kundschafter die blutbesudelten Zwerge aus der Schlacht heimkehren sah, rief er vor Schreck laut aus, weil sie über und über mit Blut besudelt waren. Der Sohn des Bergkönigs lachte laut und sprach: „Was schreist du denn? Wir sind doch bloß ebenso rot wie Kor der Schlächter nach einem guten Kampf, ich und meine Kor-Knaben hier!"
Eine andere Geschichte berichtet, dass Albrax, der jüngere Sohn des ambosszwergischen Bergkönigs Agam, für seinen lockeren Lebenswandel berüchtigt war und anstatt seinen Pflichten im heimatlichen Stollen nachzukommen, trieb er sich lieber mit Gleichgesinnten herum und zog auf Abenteuer aus. Seine große Leidenschaft galt den Sagen der Vergangenheit und kaum ein Abend verging, an dem er nicht mit seinen Vertrauten nach getaner Drachenhatz oder Jungfrauenrettung in einer Schenke saß und über die Heldentaten vergangener Zeiten schwadronierte. Der Sohn des Bergkönigs war so trunken, wie ein Zwerg eben voll sein kann, und gab Abends mit seinen Mannen eine wüste Gesangseinlage, die ein reisender Barde spöttisch kommentierte. Zwar büßte der Mann seine Zähne ein, aber Albrax hatte Gefallen an der gewählten Bezeichnung des Sangesmannes gefunden und nannte seine schlagkräftigen Angroschim fortan Kor-Knaben.
Tatsache ist, dass die Zwerge in vielen Schlachten und Kriegen der neueren Zeit fochten. Gegen die Krieger aus der



Wüste, die dem Ruf ihres jüngst erschienenen Eingottes Rastullah folgten, zogen sie, ebenso wie gegen den Ork, der die Lande der Menschen und Zwerge wiederholt heimsuchte. An der Seite der Mittelreicher stoppten sie **1003 BF** den Vormarsch der menschenfressenden Oger und in der *Answinkrise* schlugen sie sich entschieden auf die Seite der Loyalisten, bevor es im *Orksturm* wieder gegen Albrax verhasste Feinde, die Schwarzpelze, ging. Für besondere Verdienste wurde der Oberst der Kor-Knaben mit der Grafschaft Waldstein belehnt, doch Albrax dachte noch lange nicht daran, die Führung seiner Truppe abzugeben. Stattdessen zogen sie nun von Burg Silz hinaus in den Krieg, bis Albrax kurz vor der *Dritten Dämonenschlacht* **1021 BF** zum *Angarok Rogmarok*, dem Hochkönig der vier Zwergenvölker, gewählt wurde. Doch auch das bedeutete nicht das Ende seiner Karriere als Söldnerführer. Gemeinsam mit seinen Kor-Knaben und entschlossen, sein Volk ins Heldenzeitalter zu führen, zog er gegen Borbarad und den verfluchten Untoten Drachen *Rhazzazor* und als diese besiegt waren auch immer wieder gegen die Schwarzen Lande. Erst als er in der *Schlacht um Wehrheim* **1027 BF** schwer verwundet wurde, besann er sich nach einer Vision über die kommende Heldenzeit auf die Verantwortung seinem Volk gegenüber. Im Kosch kämpfte er mit seinen Kor-Knaben an der Seite der Menschen gegen den flammenden Aar Alagrimm und während einige Erzzwerge meinen, der Hochkönig habe aufgrund der schrecklichen Ereignisse in Wehrheim und Angbar gar den Verstand verloren, so sah Albrax sein Schicksal nun weit deutlicher vor sich. Er versammelte auf der alten Trollfeste Okdrâgosch (Rogolan: Schwarzdrachenwacht) Mitglieder aller Zwergenvölker, um Wacht zu halten und für das kommende Heldenzeitalter gewappnet zu sein. Die Führung der Kor-Knaben überließ er schweren Herzend seinem verdienten, aber nicht unumstrittenen Freund *Worhak Sohn des Worgrimm*.

Die Zwerge und der Drachensohn

Es gilt als wahrscheinlich, dass die Benennung der Kor-Knaben nach dem Sohn Rondras und Farmerlors, eines löwenhäuptigen Drachen, aufgrund Albrax' Nähe zu den Menschen erfolgte. Die Ambosszwerge verehren die göttliche Leuin traditionell als Knappin Angroschs und für viele von ihnen ist es undenkbar, dass ausgerechnet Rondra sich mit einem Drachen eingelassen haben soll. Vielen konservativen Angrosch-Geweihten ist die Söldnertruppe des Hochkönigs daher äußerst suspekt.

Die Kor-Knaben haben sich mit der Zeit unterschiedliche Deutungen zurechtgelegt. Manche sehen Farmerlor als Gegner des goldenen Drachen Pyrdacor und seinem Sohn Kor unterstellen sie ähnlich lautere Motive. Andere lehnen es rundheraus ab, dass Kor der Sohn eines Drachen gewesen sein soll und behaupten stattdessen, sein Herz sei nicht aus Karfunkel sondern selbstredend ein zwergenfaustgroßer, pechschwarzer Klumpen Obsidian, dass in der Hitze von Angroschs Esse erstarrt sei. Einige Kor-Knaben haben aber auch den Glauben der Menschen angenommen und beten neben Väterchen Angrosch zum schwarzen Mantikor. Viele von ihnen beschränken sich aber auf eine weltliche Beziehung zum Gott der Söldner und sehen seine Anhänger hauptsächlich als Vertragspartner, verbündete oder Gegner an, die lediglich einem gemeinsamen Ehrenkodex folgen.



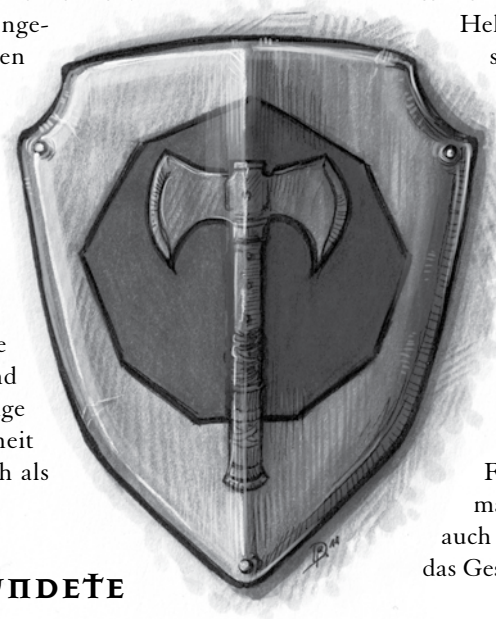


Die Kor-Knaben heute

Durch die besondere Mission des Hochkönigs, sehen sich viele seiner ehemaligen Kameraden in der Pflicht, die Verantwortung gemeinsam zu schultern, und so unterstützen die Kor-Knaben die Bestrebungen ihres Königs voller Stolz, begierig darauf die ersten Zwerge zu sein, die sich im neuen Heldenzeitalter beweisen zu können.

Trotz heftiger Verluste in den vergangenen Jahren kennen viele Kor-Knaben Albrax noch aus der Zeit, als er an ihrer Seite kämpfte, und stehen ihm daher auch heute noch bedingungslos zur Seite. Das erste Banner der Einheit dient seit seinem Rückzug nach Okdrâgosch dort als Leibgarde des Hochkönigs.

Unter Worhak ziehen die verbliebenen Kor-Knaben noch immer in jede Schlacht, die Ruhm, guten Kampf und Gold verheißt und viele wagemutige junge Zwerge verlassen die Sicherheit der heimatlichen Bergwacht, um sich als Helden zu beweisen.



Feinde und Verbündete

Drachen sehen die meisten Zwerge als natürliche Feinde und auch die Kor-Knaben sind gerne an vorderster Front, wenn es gegen einen Geschuppten geht. Dabei erkennen sie aber die Expertise der Xorloscher Drachenjäger, wenn auch nur zähneknirschend, an und konzentrieren sich auf offene Feldschlachten oder gehen gegen Drachenkultisten vor. Das Misstrauen gegen die Geschuppten soll sogar so weit gehen, dass im horasreichen Thronfolgekonflikt, dem sogenannten Krieg der Drachen, eine angeheuerter Einheit Kor-Knaben in den Ausstand getreten sein soll, als sie feststellten, dass auf dem Wappen ihres Auftraggebers ein roter Drache prangte. Gegen die Orks aber ziehen die Zwerge so manches Mal sogar ohne Entgelt, wissen sie doch genau, wie sehr das Hochwürdige Väterchen Albrax die Schwarzpelze verabscheut und es muss als Tradition der Truppe gelten, gegen den Schwarzpelz zu kämpfen.

Obwohl Hochkönig Albrax die Führung seiner Kor-Knaben abgegeben hat, so hat der Hochkönig der Zwerge noch immer bedeutenden Einfluss. Sein Andenken wird in hohen Ehren gehalten und sollte der ehemalige Oberst Hilfe bedürfen, so kann er auf Äxte und Armbrüste seiner ehemaligen Kameraden zählen. Dafür können sie auch damit rechnen, dass er seinen Einfluss für die Söldner geltend macht. Insbesondere die Erwähnung seiner guten Beziehungen zur Familie derer von Gareth haben sich bei der ein oder anderen Verhandlung als vorteilhaft erwiesen.

Erscheinungsbild und Symbole

Die meisten Kor-Knabe sehen genau so aus, wie Zwerge in Geschichten beschrieben werden: ein feingewobenes Kettenhemd zwergischer Machart, ein großer Helm, schlicht oder mit allerlei Zierrat, stabile Beinkleider und Schuhwerk, eine große Armbrust und eine riesenhafte Axt. Tatsächlich gibt es Unterschiede in Bewaffnung und Rüstzeug. Der eine bevorzugt eine leichte Armbrust, während der Andere lieber mit einer schweren Eisenwalder schießt. Viele Angroschim führen den klassischen Felsspalter, aber manche verlassen sich auch auf Streitaxt oder Zwergenskraja und einen schützenden Schild.

Das Wappen der Kor-Knaben ist der Felsspalter auf dem blutroten Neuneck, manche der Söldner malen sich das Bild auch mit Kohlepaste auf Körper oder gar das Gesicht.

Hierarchie und Aufnahme

Die Kor-Knaben haben ihre Einheit auf Bestreben Albrax' nach menschlichem Vorbild organisiert, schon allein um Besoldungsfragen schneller mit Auftraggebern verhandeln zu können. An der Spitze steht der Oberst, der über alle Regimenter gleichermaßen gebietet. Einzige Ausnahme hierbei ist das Erste Banner in Okdrâgosch, das direkt dem Hochkönig unterstellt wurde. Kleinere Verbände werden von einem Hauptmann geführt. Einfache Kämpfer werden meist direkt mit Namen oder pauschal mit „Kor-Knabe“ angesprochen und werden in den Soldlisten als Soldat geführt. Die Zwerge nutzen die menschlichen Rangbezeichnungen meist ohnehin nur bei Verhandlungen, oder wenn sie mit anderen Truppenteilen interagieren. Da die viele Mitglieder seit Jahren oder Jahrzehnten gemeinsam kämpfen, wissen sie genau, wer welche Funktion innehat und sehen kaum Bedarf für derartige Bezeichnungen, man kennt sich schließlich.

Die Kor-Knaben sind immer auf der Suche nach Rohedelsteinen, wie sie ihre Rekruten liebevoll nennen. Neben der richtigen Einstellung gegenüber Orks, Loyalität zum Hochkönig und der Fähigkeit sich in eine Befehlskette einzugliedern wird viel Wert auf passende Kampftalente gelegt. Aber auch Spezialisten, wie Armbruster, Feldschere oder Köche, die verstehen eine Axt zu schwingen sind gerne willkommen. Dass man ein Zwerg sein muss ist eigentlich nicht vorgeschrieben, wird aber aufgrund der



Geschichte der Kor-Knaben stillschweigend vorausgesetzt. Seit der Verkündung des Heldenzeitalters werden neben den Ambosszwergen, wenn auch recht selten, sogar Zwerge anderer Abstammung aufgenommen. Bisher wollte noch keine Angroschna beitreten. Ein derartiges Anliegen einer Zwergenfrau würde die Söldner aber wahrscheinlich in arge Gewissensnöte stürzen, denn die wenigsten Zwerge würden so leichtfertig das Leben einer ihrer kostbaren Frauen aufs Spiel setzen.

Die Kor-Knaben als Feinde der Helden

Es kann aber auch vorkommen, dass die Kor-Knaben dem Ruf des Goldes gefolgt sind und die Helden auf dem Schlachtfeld gegen sie kämpfen müssen. Gehen sie mit übertriebener Härte gegen die Zwerge vor, können sich die Gemüter leicht erhitzen, denn die Kor-Knaben sind eine eingeschworene Truppe und lassen nur ungern einen der ihren auf dem Feld zurück – tot oder lebendig – und manch ein jugendlicher Heißsporn versucht auch schnell einen gefallenen Kameraden zu rächen.

Außerdem kommt es vor, dass die Söldnertruppe im Übermut plündert, was insbesondere sehr aufrechten Helden sauer aufstoßen kann. Die Einheit ist zwar sehr korgefällig und recht diszipliniert, aber es kommt gerade in kleineren Verbänden hin und wieder zu Eigenmächtigkeiten.

Machen die Helden gar gemeinsame Sache mit Orks, können sie die Kor-Knaben schnell gegen sich haben und sie machen meist kurzen Prozess mit Kollaborateuren. Auf ein orkisches Mitglied einer Heldengruppe oder Freundschaften mit Schwarzpelzen aus dem Svellttal reagieren sie mit großem Unverständnis bis hin zu offener Feindseligkeit.

Die Kor-Knaben als Verbündete der Helden

Haben sich die Helden beim Hochkönig oder um die Sache der Zwergenvölker verdient gemacht, werden die Kor-Knaben ihnen meist wohlgesonnen sein. Wer hoch im Ansehen der Söldner steht, hat kann aber auch leichter Zugang zum Hochkönig bekommen. Schließlich stellen die Kor-Knaben einen Teil seiner Leibgarde.

Die Söldner vergessen auch nur selten, wenn ihnen einmal jemand in der Schlacht beigestanden hat. Zwar können sie die Menschen nicht immer auseinanderhalten, aber wer sich einmal ihren Respekt verdient hat, darf damit rechnen, dass ein Kor-Knabe ihm im entscheidenden Moment den Rücken freihält.

Ein Held als Kor-Knabe

Es ist gut möglich einen ehemaligen Kor-Knaben zu spielen, der die Truppe, ebenso wie Hochkönig Albrax, für ein höheres Ziel verlassen hat. Zwar wird er oft wehmütig an die Kameraden zurückdenken, stürzt sich aber meist voller Tatendrang in die Erfüllung seiner neuen Aufgabe. Auch eine aktive Karriere oder eine Ehrenmitgliedschaft sind möglich. Da Zwerge meist langlebig sind, finden sie es nicht ungewöhnlich, wenn sich ein Mitglied für „einige Jährchen" Zielen wie Familienplanung oder Abenteuern widmet. Solange der Kor-Knabe der Einheit keine Schande bereitet, wird er weiterhin als Mitglied betrachtet, bekommt aber für die Zeit außer Dienst selbstredend keinen Sold.

Was denkt/denken ... über die Kor-Knaben

Mittelreicher: „*Das sind echte Zwergenkrieger, wie sie im Buche stehen!*"

Orks: „*Gefährlich, gut gerüstet, gut bewaffnet, wütend. Besser sich nur ihnen in den Weg stellen, wenn in Überzahl*"

Kor-Kult: „*Zwerge nach unserem Geschmack. Nur warum erledigen sie die Orks umsonst?*"

Was denken die Kor-Knaben über ...

Die Menschen: „*Sie haben manchmal wenig Geduld. Bei einer Belagerung versuchen sie immer gleich zu stürmen. Zu viele Verluste. Lasst lieber die Sappeure ihre Arbeit erledigen, die Schlacht kommt früh genug.*"

Den Hochkönig der Zwerge: „*Wir sind Söldner, gewiss. Aber wie sind auch Angroschim. Der Hochkönig ist auch unser Herrscher und wir würden ihm überall hin folgen, selbst in die eiskalten Niederhöllen!*"

Orks: „*Die sind auch nicht mehr das was sie mal waren. Seit wir ihnen auf den Silkwiesen den Arsch aufgerissen haben, sind sie höchstens noch so viel wert wie Goblins.*"

Bedeutende Mitglieder

Worhak ‚Blutbart' Sohn des Worgrimm (*849 BF, blutrotes Haar und ebensolcher Bart, kompakt gebaut, viele Narben, wagemutig) machte früher als Räuberhauptmann das Ambossgebirge und den Eisenwald unsicher. Die meisten seiner Opfer verließ schon der Mut, wenn sie erfuhren, wer sie da überfiel. Die meisten Anderen flohen beim Anblick des narbenübersähten, gestählten Zwergen mit dem blutroten Bart. Erst nach der Verkündung der Heldenzeit (Rogolan: Domadraschom) ließ er sein altes Leben hinter sich und bot seine Dienste dem Hochkönig an und stieg dank seiner Führungsqualitäten schnell zum Hauptmann auf. Nach seinem Rückzug nach Okdrâgosch übergab Albrax das Kommando über die Kor-Knaben an den Zwerg mit dem blutroten Bart, der seither von der Feste in den Trollzacken aus die Truppe befehligt. Er gilt als charismatischer Anführer, und ist für seine von zahlreichen zwergischen Flüchen durchsetzten Moralpredigten berüchtigt. Obwohl Worhak seine Zeit als Gesetzloser gern für Anekdoten über die harte Schule des Lebens heranzieht, und gerade deshalb von seinen Männern geachtet wird, reut ihn sein früheres Leben sehr. In seinem unermüdlichen Einsatz für die Sache des Hochkönigs und der Zwergenvölker versucht er sich von seiner Schuld reinzuwaschen und sieht seine Aufgabe darin, die Kor-Knaben auf die große Schlacht vorzubereiten, die das Schicksal der Zwerge entscheiden wird.



Bardas, Sohn des Kurolas (*899 BF, schwarze Haare, lispelt) ist ein Bruder des berühmten zwergischen Helden Hardas. Er selbst ist kein besonders talentierter Axtschwinger, dafür jedoch ein ausgezeichneter Stratege, der schon unter Albrax diente. Man sagt ihm nach, dass jeder Verlust ihm schwer zu schaffen macht und er sich deswegen nach jeder Schlacht betrinkt.

Szenarioideen

Ein Trupp Kor-Knaben zieht erbarmungslos gegen einen Orkhäuptling im Svelttal, merkt jedoch nicht, dass die Schwarzpelze im Gegenzug die Bevölkerung noch mehr ausbluten lassen. Eine dauerhafte Lösung muss für die Bewohner des Dorfes gefunden werden. Entweder die Helden tun sich mit den Kor-Knaben zusammen und bekämpfen die Besatzer gemeinsam, oder aber sie versuchen die Zwergensöldner davon zu überzeugen, ihren Kampf auf andere Art auszutragen, um die Dörfler nicht zu gefährden.

Durch sein Bemühen Gutes zu tun, schießt Worhak oftmals übers Ziel hinaus und bringt sich und seine Einheit in Schwierigkeiten – so auch, bei dem Versuch einen gewagten Vorstoß in die Schattenlande zu unternehmen. Ursprünglich wollte er die alte Hauptsadt der Brilliantzwerge, Schatodor befreien, nun sitzt er mit einem kleinen Stoßtrupp seit Tagen in einem verlassenen Bergdorf in Transysilien fest und hofft auf Verstärkung. Mit den Bogenschützen des Gegners liefern sich die Zwerge immer wieder gefährliche Schusswechsel, doch die Munition wird langsam knapp. Allein tapfere Helden können das Blatt noch zu Gunsten der erschöpften und verwundeten Zwergensöldner wenden, denn die Verstärkung aus den Schattenladen naht bereits.



Worhak ‚Blutbart' Sohn des Worgrimm

Die weltliche Gerichtsbarkeit hat Worhak die Sünden der Vergangenheit noch nicht vergeben. Auf den Söldner wird ein hohes Kopfgeld ausgesetzt. Entweder die Helden entschließen sich, den Anführer der Kor-Knaben mit Gewalt dingfest zu machen, was einem echten Alveranskommando gleicht, oder aber sie überzeugen ihn, sich zu stellen. Sie können Worhak aber auch vor den Nachstellungen eines Kopfgeldjägers schützen. Sollte es zu einem Prozess kommen könnte wahrscheinlich allein das Wort des Hochkönigs sein Leben retten – oder aber das Eingreifen rechtskundiger Helden, die seine Verteidigung übernehmen.

Der Hochkönig sucht Helden die bereit sind, für ihn eine schwierige Mission in die Schattenlande zu unternehmen. Sie sollen das in der Borbaradinvasion gefallene Bergkönigreich Lorgolosch aufsuchen und aus der Heimat der Brilliantzwerge ein Artefakt bergen, dass die ehrwürdeigen hallen hätte schützen sollen. Gemeinsam mit einer kleinen Gruppe Kor-Knaben müssen sie sich zuerst durch die Schattenlande bis in die Beilunker Berge wagen. Dort geht es dann in die verschütteten Stollen des alten Bergkönigreiches, wo heute noch die Seelen hunderter Angroschim ihrer Erlösung harren und jeden daran zu hindern versuchen, in ihre alte Heimat einzudringen.

Kor-Knabe

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 12 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 7

Felsspalter:
INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** N

Zwergenskraja:
INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N

Leichte Armbrust: **INI** 10 **FK** 20 **TP** 1W+6

Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

LeP 38 **AuP** 43 **WS** 8 **RS** 4 **MR** 7 **GS** 5

Vor- und Nachteile: wie Ambosszwerg; Aberglaube 7, Goldgier 7, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks) 6

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Waffenspezialisierung (Felsspalter); Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnelladen (Armbrust), Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Athletik 4, Körperbeherrschung 4, Reiten –1, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 4, Zechen 12, Menschenkenntnis 3, Überreden 5, Wildnisleben 5, Gesteinskunde 7, Heraldik 6, Kriegskunst 8, Sagen/Legenden 6, Schätzen 7

Erfahrene Kor-Knaben: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag

Konfliktverhalten: draufgängerischer Kampfstil, verlässt sich gern auf seine schwere Rüstung und Rückendeckung seiner Kameraden



Der Orden zur Sanften Ruhe

„Als sich der Staub der Schlacht gelegt hatte, kamen sie. In schwarze Kutten gehüllt betraten sie schweigend das Schlachtfeld und huschten lautlos zwischen den Gefallenen umher. Hier und da ließen sich nieder und begannen an den Verwundeten rumzutasten. Ab und an hoben sie einen der stöhnenden Soldaten auf und trugen ihn in ein nahe gelegenes Zelt. Boron alleine weiß, was sie da mit denen machten. Gesehen hat man die nie wieder. Boron möge ihrer armen Seelen gnädig sein.“
—Gespräch zweier Garether Infanteristen, neuzeitlich

»Fürchte Dich nicht. Deine Angst wird mit Dir sterben.«
—Nemekath im Codex Corvinius, *dem heiligen Buch der Nemekathäer*

Kurzcharakteristik

Der Orden der Sanften Ruhe ist eine Vereinigung von Boron-Geweihten der Puniner Kirche. Die in der Kirche stark umstrittenen Marbiden nehmen sich der Schwerstverwundeten und Todgeweihten an. Sie lindern die Schmerzen ihrer Patienten mit starken Rauschkräutern und leisten sogar Sterbehilfe. In Visionen und Träumen versuchen sie Borons Willen und den richtigen Zeitpunkt für den Tod eines Menschen zu ergründen.

Gebräuchliche Namen: Der Orden zur Sanften Ruhe, Marbiden
Wappen: weißer fliegender Rabe auf schwarzem Grund
Wahlspruch: *„Im Tod liegt die Wahrheit.“*
Herkunft: Im Jahre 595 BF gegründet, um den vielen Schwerverletzten aus dem *Krieg der Magier* das Sterben zu erleichtern
Persönlichkeiten: Zhulamin ai Fasar (*973 BF, Vorsteherin, 1,81 Schritt, hager, tief liegende Augen), **Mada Rezzia Al’Keshim** (*981 BF, Äbtissin, 1,78 Schritt, aufgedunsen, Hakennase), **Rashida saba Neshila** (*1015 BF, 1, 70, Schritt, Visionärin und Forscherin der Vergangenheit)
Personen der Historie: **Svetlana von Arivor, Schwester Marba** (Gliederte den Orden an die Puniner Kirche an)
Beziehungen: gering (in Punin ansehnlich, in Fasar groß)
Finanzkraft: gering (Spenden)
Zitat: *„Auch Borons Wille muss ergründet werden.“*
—Zhulamin ai Fasar
Niederlassungen: Fasar (Haupthaus), Keshal Laila (geheimes Kloster)
Besonderheiten: Die Mitglieder des Ordens scheiden ihre Patienten in heilbar und todgeweiht. Die Marbiden hüten eine von göttlicher Kraft erfüllte *Lebensuhr* **Hayati Waktasch. El’Umm Ghulshach Kutub mhanachim ay Fasar** ist die heilige Schriftensammlung des Ordens. **Feiertage**: 1. Boron (Totenfest); 22. Boron (Tag der Besinnung – Gedenken an die Schlacht (und ihre Gefallenen) zwischen Borbarad und Rohal in der Gorischen Wüste im Jahre 590 BF, die später zur Gründung des Ordens führte)
Größe: klein

Geschichte

Es war die Marbo-Priesterin *Svetlana von Arivor*, die im Jahre **595 BF**, nach dem Ende des Kriegs der Magier, den *Orden zur Sanften Ruhe* gründete, um vielen Schwerverletzten und von magischem Wirken Gezeichneten das Sterben zu erleichtern. Bereits kurze Zeit später spaltet sich ein Teil des Ordens ab, nachdem es zu Differenzen in der Ausrichtung des Ordens kam, und gründete den *Orden zu Ehren der Heiligen Etilia*.
Als die Kirchenführung der Puniner Boron-Kirche den frisch gegründeten Marbiden die Verantwortung über den Marbo-Tempel in Fasar übergab, kam es zu einigen Konflikten mit den alteingesessenen tulamidischen Geweihten, traf hier doch die alte tulamidische und ursprüngliche Vorstellung der Geiermutter Marbo auf das mittelreichische Bild des milden weißen Rabens, der Tochter Borons. Es gelang *Svetlana* ein Auseinanderbrechen der Gemeinschaft zu verhindern, indem sie den Marbiden-Orden dem tulamidischen Kult annährte.
Nach dem Schisma der Boron-Kirche **686 BF** war es die neue Vorsteherin, Schwester *Marba*, die den Orden nach einem



Besuch des Visra-Berges der Puniner Kirche unterstellte. Gleichzeitig verbot sie jedem Marbiden, alanfanischen Boden zu betreten – ein Verbot, das schon lange in Vergessenheit geraten ist.
Im Zuge des *Borbaradkrieges* war der Anblick eines Marbiden, der sich eines Schwerverletzen der zahlreichen Kämpfe und Schlachten annahm, keine Seltenheit – was nichts daran ändert, dass die Schwarzgewandeten von der Bevölkerung stets ängstlich beäugt wurden.

Erst im Jahre **1032 BF** machte der Orden wieder von sich Reden, als das Ordenshaus in Al'Anfa völlig ausbrannte. Der turmartige Bau wies nur schmale Fenster auf, sodass sämtliche Geweihten, als auch alle Patienten qualvoll starben. Die Ordensführung nahm dies als Fingerzeig ihrer Göttin auf, und verzichtete bislang darauf, die Niederlassung wiederaufzubauen, erinnerte man sich doch des alten Verbots aus dem Jahre 686 BF.
Dennoch wird die Ruine von den Gläubigen häufig ausgesucht, um im Gebet Marbo nah zu sein.

Die Marbiden heute

Die Rolle der Marbiden hat sich seit ihrer Gründung kaum verändert. Noch immer kümmern sich die Mitglieder um Todgeweihte und bemühen sich, das Wesen Borons im Tod zu ergründen. Ihre teils bizarren Forschungen werden jedoch selbst in der Boron-Kirche skeptisch beäugt. Sie sind bemüht, den Menschen die Angst vor dem Tod zu nehmen und ihnen ein möglichst sanftes Eintreten in Borons Reich zu ermöglichen.

Feinde und Verbündete

Das Feindbild der Marbiden sind Nekromanten. Diesen Anfeindungen begegnet der Orden jedoch mit der borongefälliger Gelassenheit. Dazu gibt es einige hochrangige Geweihte, die in ihrer Sorge um den alleinigen Anspruch Borons auf das Totenreich insgeheim versuchen, die Anstrengungen des Ordens zu unterminieren, die Primärliturgie Marbos zu finden. Es gibt auch eine Handvoll Boronis des Puniner Kultes, die das Treiben der Marbiden zutiefst missbilligen und versuchen, Einfluss auf den Orden zu nehmen.
Von Seiten der Bevölkerung schlägt ihnen zuweilen von Misstrauen und von Aberglauben beflügelte Abneigung entgegen.
Als anerkannter Orden des Puniner Ritus kann der Orden auf die Unterstützung der Boron-Kirche zählen, die häufig für den Unterhalt der Ordenshäuser aufkommt. Daneben kann der Orden mitunter auf die Hilfe Hinterbliebener zählen, die froh sind, dass ihre Angehörigen nicht dahinsiechten.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Marbiden tragen die schwarze Robe der Boron-Priester mit einem kreisförmigen Skapulier. Auf Herzhöhe der Kutte ist das Ordenswappen eingestickt. Boronsräder sind allgegenwärtig, während Stundengläser nur in der Ordensniederlassung in Fasar Verwendung finden.

Einige Marbiden führen einen Gnadendolch mit sich, besonders, wenn sie die Schlachtfelder aufsuchen, um den tödlich Verwundeten ein schnelles Ende zu schenken.

Struktur

- Die **Sheyka Tamursunya Abdahi** (tul. „Erhabene Geweihte der Rabentochter"), stets eine Frau, leitet die Geschicke des Ordens vom Haupttempel zu Fasar aus. Svetlana von Arivor versammelte seinerzeit die kleine aventurische Marbo-Geweihtenschaft unter ihrer Führung, als sie den Orden gründete – worauf auch heute noch der tulamidische Titel der Vorsteherin hindeutet.
- Ihr zur Seiten steht der **Khib ay Asrar** (tul. „Hüter der Geheimnisse"), der für die heilige Schriftensammlung des Ordens sowie die Verwahrung der Geheimnisse verantwortlich ist, und der **Ul'Afar** (tul. „Fürbitter"), der sich um neue Ordensmitglieder kümmert und die weltlichen Aufgaben verwaltet. Allen drei Ämtern werden noch weitere, geheime Funktionen nachgesagt.
- Vorsteher eines Ordenshauses werden mit **Umm rashida** bzw. **Abu rashid** (tul. „Weise Mutter" bzw. „Weiser Vater") angesprochen, was den Respekt gegenüber der oder dem Angesprochenen zum Ausdruck bringt. Ansonsten stehen sich Brüder und Schwestern gleichberechtigt gegenüber, wobei der Respekt vor Alter und Wissen als hohe Tugend gilt.
- Die einfachen Ordensmitglieder werden **Akhi Marbo** bzw. **Echta Marbo** genannt (tul. „Bruder Marbos" bzw. „Schwester Marbos").

Aufnahme und Ausbildung

Der Orden rekrutiert seine Mitglieder meist aus den unteren Gesellschaftsschichten. Oft werden auch Waisen und Straßenkinder aufgenommen. Hin und wieder entschließen sich auch Boronis, in den Orden einzutreten, in dem Wunsch, Kranke zu pflegen und das Wesen des Todes zu ergründen.



Der Orden besteht ausschließlich aus Boron-Geweihten. Die meisten Priester werden zum Diener des Raben ausgebildet. Eine gesonderte Aufnahmeprüfung ist unbekannt, die Novizen und Anwärter werden in den Orden aufgenommen, wenn der Leiter der Niederlassung den Kandidaten für würdig befindet. Besonderes Augenmerk wird neben den profanen und klerikalen Fertigkeiten auf die Fähigkeit, Menschen sanft und borongefällig aus dem Leben scheiden zu lassen, gelegt.
Die Ausbildung beträgt etwa fünf Jahre und konzentriert sich hauptsächlich auf die Bereiche der Alchimie, Anatomie, Heilkunde, Pflanzenkunde und Menschenkenntnis.

Niederlassungen

Haupthaus der Marbiden ist der Marbo-Tempel zu **Fasar**, wo man den Orden unter dem Namen **Beni Etilia** kennt. Der große, aus dunklem und weißem Gestein erbaute Tempel wurde zeitgleich mit der Stadtgründung errichtet. Die Vorfahren der heutigen Tulamiden huldigten hier *Maha Bor*, der Göttin des Todes, des Rausches, der Vergangenheit und der Altersweisheit. Der Tempel wird auch heute noch eifriger besucht als der Boron-Tempel im gleichen Viertel und die Marbiden genießen großes Ansehen.

1027 BF wurde im tobrischen **Ebelried** ein Ordenshaus errichtet. Von hier aus ziehen die Marbiden aus, um all jene aufzusammeln, die verwirrt im Geist sind oder deren Körper unheilbar geschwächt ist. Auch wenn sie von der abergläubischen Bevölkerung ängstlich gemieden werden, vermögen sie mit ihrem Wissen die Sterbenden von denen zu trennen, die Aussicht auf Genesung haben. Der zweigeschossige Fachwerkbau wurde dem Orden von seiner vorherigen Besitzerin vererbt, was zu einem anhaltenden Streit mit ihrem einzigen Sohn führte, der den Marbiden unterstellt, seine Mutter zu dieser Entscheidung genötigt zu haben.

Im **Gebrochenen Rad zu Punin** hat die Kirche dem Orden ein paar Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt. Unter der Leitung des Dieners des Raben lebt hier eine Handvoll Marbiden, die sich größtenteils repräsentativen und administrativen Aufgaben widmen.
In unmittelbarer Nähe zum Tempel unterhält der Orden zudem das **Letztbarmherzige Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo.** Die Geweihten nutzen regelmäßig Boronwein, um die Leiden der Kranken zu stillen, was schon zu Konflikten mit den übrigen Geweihten der Stadt geführt hat.

Das Ordenshaus im Boron-Heiligtum **Sankta Boronia** befindet sich noch in Aufbau und wird erst in einigen Jahren fertiggestellt sein. Bereits heute sind schon einige Ordensleute anwesend, die den Orden der Golgariten auf Kriegszügen begleiten.

Marbo erfährt in ihrer altbosparanischen Verehrungsweise im Horasreich eine besondere Wertschätzung. Kein Wunder, dass der Orden auch dort eine Niederlassung unterhält. In **Arivor** steht das **Kloster der letzten Ruhe**. Anders als im Mittelreich wird dem Orden hier großer Respekt entgegengebracht. Neben den tödlich verlaufenden Erkrankungen werden hier auch leichtere Fälle wie Blutiger Rotz, Furunkel und Karmesin erfolgreich behandelt.

Im Süden der Stadt **Ouvenmas** haben die Marbiden ein kleines Holzhaus bezogen und kümmern sich in Ermangelung einer Noionitenniederlassung neben den Todgeweihten auch um die geistig Verwirrten. Die Geweihten mischen sich nicht in die weltlichen Belange der Stadtführung und werden daher gelegentlich als neutrale Vermittler im Streit der Mächtigen herangezogen.

Das **Hospiz des Ordens der Sanften Ruhe** in **Norburg** liegt direkt zu Füßen der Norburg und stand vor dem Einzug der Marbiden jahrelang leer. Der Orden unterstützt die Boronis, die an der Stadt der Toten Wacht halten. Die Leitung wird von offizieller Seite nicht weiter erwähnt und kann als Posten für Helden dienen.

Was denkt/denken … über die Marbiden

Die Boron-Kirche: *„Wir arbeiten Hand in Hand. Sie begleiten die Menschen auf ihrem Weg in Borons Arme, wir betten sie zur ewigen Ruhe.“*

Die Tsa-Kirche: *„Das Geschenk des Lebens darf durch die Praktik der Sterbehilfe nicht entweiht werden. Jeder Moment Lebenszeit, den diese Fehlgeleiteten den Menschen stehlen ist ein Verbrechen an dem Geschenk der Göttin. Zudem ist es ein… oh, schaut einmal hier, hübsch, nicht wahr? Ähm, entschuldigt, wie war die Frage?“*

Volkes Stimme: *„Sie sollen dem Sterbenden ein leichteres Hinübergleiten ermöglichen, eine Fähigkeit, die im Tobrischen wohl sehr wichtig ist, wenn man bedenkt was dort den Menschen widerfährt. Aber Boron kann es nicht gut heißen, dass sie ihm die Entscheidung über den Zeitpunkt des Todes abnehmen, Entscheidungen, die sie nach ketzerischer alanfanischer Manier nach intensivem Rauschkrautgebrauch fällen …“*

Andergaster Söldner: *„Die sind auf den Schlachtfeldern zu finden wie die Raben. Und wie die Raben fleddern sie die Leichen und bringen die um, die sich nicht selbst retten können.“*

Was denken die Marbiden über …

Die Kranken: *„Wir sorgen für ein ruhiges Dahinscheiden. Die Todgeweihten können alle Sorgen fahren lassen und sich Boron anvertrauen.“*

Die Boron-Kirche: *„Wir verrichten das Werk Borons. Wann erkennen sie das endlich?“*

Die Peraine-Kirche: *„Sie sorgen sich aufopferungsvoll, wissen aber nicht um den Willen des Herrn Boron.“*

Bedeutende Mitglieder

Zhulamin ai Fasar (*973 BF, 1,81 Schritt, hager, tief liegende Augen) steht an der Spitze des Ordens und residiert im Fasarer Tempel. Bereits in jungen Jahren trat sie dem Orden bei und zeichnet sich seit jeher durch tiefe Gläubigkeit und geschickte Menschenführung aus. Versiert in körperlicher und geistiger Heilkunde, vermag sie diejenigen unter ihren Patienten auszuwählen, die Boron auserkoren hat, aus der Welt zu scheiden. Als Ordensvorsteherin ist sie Mitglied des Schweigenden Kreises.



Mada Rezzia Al'Keshim (*981 BF, 1,78 Schritt, aufgedunsen, Hakennase) leitet das *Letztbarmherzige Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo* zu Punin. Die vielen Toten, die ihr auf ihrem Lebensweg begegnet sind, haben ihr Herz verhärtet und ihre Seele vergiftet. Sie bereichert sich ungeniert an den wenigen Habseligkeiten ihrer Patienten. Mit diesen Mitteln finanziert sie ihre Studien zur Erschaffung der *Essenz des Seins*. Ein Mittel, das ihr das ewige Leben schenken soll. Denn schließlich ist ihr die Strafe Borons gewiss, sobald sie das Zeitliche segnet. Ein Umstand, den sie um jeden Preis vermeiden will.

Rashida saba Neshila (*1015 BF, 1,65 Schritt, schwarze Haare, hübsch) ist eine junge Geweihte aus Fasar, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, mehr über die Geschichte der Marbiden zu erfahren. Sie ist wissbegierig und scheut auch nicht davor zurück, unangenehme Fragen zu stellen. In manchem Rauschtraum hat sie Visionen empfangen, die sie bislang nicht deuten konnte.



Rashida saba Neshila

Die Marbiden im Spiel

Die Marbiden sind eine unheimliche Erscheinung, selbst für Helden, die bereits mehrfach mit der Boron-Kirche in Kontakt getreten sind. Auf den großen Schlachtfeldern sind sie stets präsent – und hier kam es auch schon vor, dass sich Schwerverletzte geweigert hatten, den Marbiden überlassen zu werden, aus abergläubischer Angst, zu früh in Borons Reich eintreten oder als Forschungsobjekt herhalten zu müssen …

Im tulamidischen Kulturraum, wie auch im Horasreich, wird den Mitgliedern des Ordens hingegen ehrfürchtiger Respekt gezollt, und insbesondere in und um Fasar sieht man in ihnen weiterhin die Geweihtenschaft der Todesgöttin Maha Bor.

Bedenken Sie trotz der düsteren, Angst einflößenden Ausstrahlung der Marbiden, dass diese sich gut genug mit dem Verhältnis von Körper und Geist auskennen, um einer verwirrten oder geschundenen Seele helfen zu können, und auch in der Anatomie und Heilkunde sehr bewandert sind.

Eine Heldin als Mitglied der Marbiden

Ein Mitglied der Marbiden zu spielen, verlangt viel Fingerspitzengefühl. Auf der einen Seite macht es das Wissen um die Jahrhunderte – wenn nicht gar Jahrtausende – alte Tradition seines Ordens zu einer starken und stolzen Persönlichkeit. Andererseits hat ein Marbide nicht nur jederzeit mit Anfeindungen von Seiten der Bevölkerung zu rechnen, sondern muss auch in letzter Zeit immer häufiger darauf gefasst sein, von der Puniner Kirche überwacht zu werden.

Während es sehr schwierig sein dürfte, einen Marbiden der härteren Fraktion (diejenigen, die für die zahlreichen Gerüchte verantwortlich ist) in eine Heldengruppe zu integrieren, bietet sich ein sanfter Diener Marbos sehr gut dazu an, einen „etwas anderen" Boroni zu spielen. Tatsächlich gehört der Großteil der Marbiden jener sanfteren Fraktion an, die sich um die Schwerverletzten kümmert und den Sterblichen die Angst vor dem Tod zu nehmen versucht.

Die Kinder der Nacht

Wenngleich äußerst selten, kommt es doch gelegentlich vor, dass die Götter einen Menschen zu einem Kind der Nacht erheben. Diese sagenumwobenen Geschöpfe stehen nicht unter dem Einfluss des Namenlosen und ernähren sich meist von Tierblut. Einige von Ihnen stehen dem Orden nahe und werden von diesem unterstützt. In den tiefen Kavernen des Klosters *Keshal Laila* liegt der kreisrunde *Saal der sieben Räte* verborgen. Auf dem blank polierten Marmorboden erheben sich sieben steinerne Throne, die ringförmig angeordnet sind und einst von den Oberen der Marbo-Kirche besetzt wurden. Heute sind diese Plätze verwaist, bis dereinst die Nachkommen Svetlana von Arivors sich aus ihrem Schlaf erheben, um die Kirche zu erneuern und deren Führung zu übernehmen.

Weitere Informationen über die *Kinder der Nacht* erhalten Sie in **Verschworene Gemeinschaften 77**.



Geheimnisse der Marbiden

Der letzte Tempel

Der Marbo-Tempel zu Fasar ist tatsächlich das einzige Gebäude Aventuriens, das der Marbo selbst geweiht ist (während der Marbo-Tempel in Arivor eigentlich Boron geweiht ist). In seinen unterirdischen Kavernen sollen sich die Gebeine Schwester Marbas befinden, der letzten Marbo-Geweihten Aventuriens.

Gerüchten zufolge sollen sich über ganz Aventurien verstreut einige uralte, verfallende Tempel der Milden befinden, die Hinweise auf die Liturgie der Weihe eines solchen Marbo-Tempels beinhalten – denn als Kaiserin Hela-Horas gezielt tulamidische Kulturgüter zerstörte, so heißt es, ging auch das Wissen um dieses Wunder verloren. Helden können sich auf die gefahrvolle und lange Queste begeben, um die alten Kultpraktiken des erloschenen Marbo-Kultes zurückzugewinnen.

Keshal Laila – das verborgene Kloster

Obgleich man zuweilen von „mehreren geheimen Ordensklostern" hört, ist damit ein einziges gemeint: *Keshal Laila,* das verborgene Kloster des Ordens im Khôram-Gebirge. Seine Gänge und Kammern erstrecken sich tief unter das Gebirge; es stammt noch aus der Zeit, als die Urtulamiden sich vor den Echsen verbergen mussten. In diesen Kavernen wurden einst auch Schwerverletzte des Krieges der Magier gepflegt.

In der tiefsten aller Kavernen *Keshal Lailas* lag ein Erzmagus und Feldherr aus dem Krieg der Magier im Todesschlaf. Aus seinem Herzen wuchs eine schwarze Mohnknospe, die erst bei Borbarads Erscheinen erblühte, ihren Samen jedoch erst bei seiner Entrückung entließ. Kurze Zeit später verschwand der Magus aus seinem gläsernen Sarkophag blieb seitdem verschollen. Reiste er in der Zeit zurück, wurde er zu den Göttern gerufen, oder fand er ins Jetzt zurück und erhob sich, um zu alter Macht zurückzufinden?

Das Mysterium der Svetlana

Die Ordensgründerin Svetlana wurde von ihrer Göttin besonders gesegnet – indem diese sie zu einem Geschöpf der Nacht erhob, das noch heute in einer geheimen Kammer im Kloster in einem tiefen Schlaf auf sein Erwachen wartet. Svetlana alleine soll jene Liturgie kennen, die nach dem Tode Marbas verloren ging und mit der die Sterblichen mit Marbo Verbindung aufnehmen konnten. An ihrer Seite wacht ihr Gefährte *Barinan sieht-zu-den-Sternen*. Der Auelf wartet, zwischen Liebe und Verzweiflung hin und her gerissen, auf das Erwachen seiner Geliebten und hat bereits mehrfach vertrauenswürdige Recken ausgesandt um das ‚Elixier des Lebens' zu finden, das Gerüchten zufolge Tote zum Leben erwecken kann.

Das Wissen und die Pflege dieser und anderer Kavernen, in denen weitere Relikte (und vielleicht gar Personen) des urtulamidischen Maha Bor Kultes, der erloschenen Marbo-Geweihtenschaft und des Krieges der Magier gepflegt werden, soll dem *Khib ay Laila* (tul. „Hüter der Nacht") anvertraut worden sein, dessen Identität aber selbst den meisten Marbiden unbekannt ist.

Kleine Geheimnisse der Marbiden (✦)

- Das Ordenshaus in Ebelried betreut eine tödlich verwundete Abenteurerin, die von einem Dämon besessen ist. Dieser widersetzt sich vehement den mehrfachen Versuchen, die Seele in Borons Reich eingehen zu lassen. Solange der Körper mit starken Rauschkräutern ruhig gestellt ist, besteht allerdings keine Gefahr. Doch was mag geschehen, wenn der Körper erwacht …
- Der dürre und mürrische Boron-Geweihte *Galidon Ramelkopf* hat sich unbemerkt in den Orden eingeschlichen, um die Fortschritte bei der Suche nach der Primärliturgie zu überwachen und versucht heimlich, die Suche zu sabotieren. Durch seinen pedantischen Eifer in der Schreibstube ist es ihm gelungen, das Vertrauen der Großmeisterin zu erlangen, und er wähnt sich nun an der richtigen Stelle, sein Werk zu beenden und die genauen Standorte der Hinweise auf die Liturgie herauszufinden – und diese gezielt zu vernichten.
- Die stumme Novizin *Mordana* musste als Kind mit ansehen wie ihre Mutter von Straßenräubern erschlagen wurde. Zutiefst verstört wurde sie in die Obhut des Ordens gegeben, wo sie auf ihre Weihe vorbereitet wird. Ihr Drang, den Moment des Todes zu beobachten, trieb sie bereits mehrfach dazu, Kranke vor ihrer Zeit zu morden. Inzwischen reicht es ihr nicht mehr, alleine die Todgeweihten zu Boron zu befördern. Immer wieder zieht es sie nachts in die Gassen Punins, um nach neuen Opfern Ausschau zu halten.
- Das Ordenshaus in Arivor wurde den Marbiden von einem Agent des Namenlosen zum Geschenk gemacht. In die Decke des Kuppelbaus wurde ein verfluchter Stein eingelassen, der verhindert, dass die Seelen der hier verstorbenen in Borons Reich eingehen, und bewirkt, dass sie stattdessen zum Namenlosen fahren. Einzig der Geist eines hier verstorbenen Boronis vermochte sich dem Zugriff des 13. Gottes zu entziehen und geht nun im Kloster um. Doch wurden seine Warnungen bislang immer missverstanden. Seit er dazu übergegangen ist, die Marbiden zu verschrecken, hat der Abt mehrfach vergeblich versucht, den Geist auszutreiben. Da er sich sein Scheitern nicht erklären kann, spielt nun mit dem Gedanken, auf auswärtige Hilfe zu setzen.
- In ihren geheimen Niederlassungen sollen die Marbiden, so wird gemunkelt, makabere Studien betreiben: Angeblich suchen sie lebensverlängernde Mittel, indem sie erforschen, wann genau Golgari die Seele aus dem Körper holt und über das Nirgendmeer trägt.



Heilige Talismane und Artefakte

In Fasar wird die heilige Schriftensammlung **El'Umm Ghulshach Kutub mhanachim ay Fasar** (tul. „Die altehrwürdigen Fasarer Schriften der Geiermutter"; Schriftensammlung, die bis zur Gründung des Ordens zurückreicht) aufbewahrt, in der Schriften und Bücher aus Jahrhunderten des Marbo-Kultes, aber auch Augenzeugenberichte aus dem Krieg der Magier, zu finden sind. Einige Passagen der heiligen Schriftensammlung deuten darauf hin, dass Marbo mitnichten die Tochter Borons sei, sondern eine unabhängige Gottheit, die die alten Tulamiden unter dem Namen Maha Bor kannten – doch dieses Wissen ist selbst in den Reihen der Marbiden nicht unumstritten und nur den wenigsten Ordensmitglieder überhaupt bekannt.

Hayati Waktasch (tul. „Uhr des Lebens") ist die uralte Sanduhr des Fasarer Tempels, mit der die Geweihten die Lebenszeit eines Menschen bemessen können. Die eine Elle lange Uhr mit der silbernen Einfassung ist mit einer unbekannten Sandart befüllt und lässt sich nur bei Nacht benutzen. Wer sie einst geschaffen hat, ist dem Vergessen anheim gefallen, das Artefakt ist aber sicher weit über 1000 Jahre alt. Der Orden versucht die Existenz des Artefakts aus Sorge vor einen Diebstahl zu verschleiern und dementiert seinen Besitz vehement. Die Nutzung ist nur der Großmeisterin möglich, die dies aber nur nach Visionen ihres Gottes in Betracht zieht.

Marbide

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 7

Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 25 **KaP** 34 **AuP** 39 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Resistenz gegen Krankheiten; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Betreuung Todgeweihter), Verpflichtungen gegenüber dem Orden

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 10

Talente: Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 14, Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 10, Kryptographie 6, Pflanzenkunde 10, Sternenkunde 7, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Wunden 14, Alchemie 9

Liturgien: 12 Segnungen, Bishdariels Angesicht, Heiliger Befehl, Ruf in Borons Arme, Schlaf des Gesegneten, Weihe der letzten Ruhestatt

Erfahrene Marbiden: AT/PA +1/+1, LeP +2, KaP +10, AuP +2, MU +2, KL +1, IN +2, LkW +5, Bishdariels Auge, Borons süsse Gnade, Marbos Geleit

Kampfverhalten: Marbiden kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden und es keine Fluchtmöglichkeit gibt. Bei der Verteidigung von Schutzbefohlenen kämpfen sie aber meistens bis zum Tod.





Die Nachtwinde

»Genauere Angaben kann ich zu den Nachtwinden nicht machen. Manch einer glaubt, dass sie kaltblütige Mörder seien, andere sprechen sie regelrecht heilig – weil sie die Welt von der verfluchten Kraft Madas befreien wollen. Es gibt Gerüchte, dass der erste von ihnen ein Verbrecher war. Aber dies ist nicht bewiesen und es handelt sich allenfalls um Gerüchte.«
—aus einem Brief des Hesinde-Geweihte Nandrillian ibn Naraban, wenige Tage bevor er von einem durchgehenden Ochsenkarren überrollt wurde, neuzeitlich

Kurzcharakteristik

Eine Qabalya von Magiern, welche die Magie hasst und ausrotten will. Dabei geht sie recht rücksichtslos vor und versucht, die eigene Existenz zu verheimlichen.

Gebräuchliche Namen: Die Nachtwinde, Dunkler Feind der Magie
Wappen: eine Brosche aus rotem Edelstein in Form eines Greifvogels
Wahlspruch: *„Am Tag, an dem wir die Magie beseitigt haben, wird die Welt eine bessere sein!“*
Herkunft: Aranien, irgendwann nach den Magierkriegen
Persönlichkeiten: **Der Nachtwind**, **Der Weiße**, **Der Graue**, **Der Schwarze**, **Der Paktierer**, **Die Hure** (Decknamen, genaue Beschreibung siehe unten).

Personen der Historie: **Jobst von Mudjalad** (553 BF – 610 BF, Serienmörder), **Arlan Lichtsohn** (574 BF – 641 BF, Gründer der Nachtwinde)
Zitat: *„Wir haben Rückschläge erlitten, aber unser Kampf geht weiter – und eines Tages werden wir siegen!“*
—der Nachtwind
Beziehungen: hinlänglich (vor allem zu Exilmaraskanern oder einzelnen einflussreichen Personen)
Finanzkraft: ansehnlich (Einnahmen durch die Mitglieder)
Bedeutende Niederlassungen: Zorgan, Palmyrabad, Mendlicum, Tuzak, Fasar
Größe: etwa 15 Nachtwindmagier und etwa die fünffache Zahl an Zuträgern, angeworbenen Meuchlern und sonstigen Helfern

Geschichte

Es gibt kein offizielles Gründungsdatum der Qabalya, da der Gründer lange Zeit gerne geleugnet wurde. Bei diesem handelte es sich um den in den *Magierkriegen* ausgebrannten Magier *Jobst von Mudjalad*. In den letzten Tagen der Magierkriege soll er bei der Austreibung eines mächtigen Dämons beteiligt gewesen sein und dabei seine magischen Kräfte verloren haben. Man erzählt sich innerhalb der Qabalya, dass durch die freiwerdenden magischen Kräfte zeitgleich die ersten Nachtwinde entstanden sein sollen.
In den folgenden Jahren wurde Jobst aufgrund des Ausbrennens seiner Kräfte immer verrückter, bis er schließlich einen Zorganer Scharlatan tötete und ausweidete. Jobst, der das Töten genoss, beging viele Morde in den folgenden Jahren. Stets waren seine Opfer Zauberer, denen er ihre Kräfte neidete. Schließlich wurde der als *Der Nachtwind* bekannte Mörder von seinem erbittertsten Gegner, dem Praioten *Arlan Lichtsohn,* gestellt. Doch Jobst konnte den magiehassenden Praioten, der seine gesamte Familie in den Magierkriegen verloren hatte, von seiner Vision überzeugen.
Und so wurde ein Praiot der zweite der Nachtwinde. Nach Jobst Tod durch die Hand des Geweihten war es Arlan selbst, der begann, die Qabalya der Nachtwinde zu formieren. Unter dem Vorwand, die Menschen vor dem Fluch der Magie zu befreien, konnte er neue magisch begabte Mitglieder rekrutieren.
Stets versuchten die Nachtwinde in den Schatten zu bleiben, und verfolgten weiterhin den Plan, alle Magie auszurotten. Als Sammelbecken für so manchen wirren Philosophen, nahmen die Nachtwinde auch gerne exilierte Maraskaner auf, sofern sie unter ihnen eine magische Begabung entdeckten.
Der größte Feind der Nachtwinde wurden die anderen Qabalya-Sekten Araniens, denn diese verfolgten fast immer Ziele, die im Widerspruch zu denen der magiehassenden Gruppe standen. Insbesondere die *Erben der Gräber* (**Ge-**



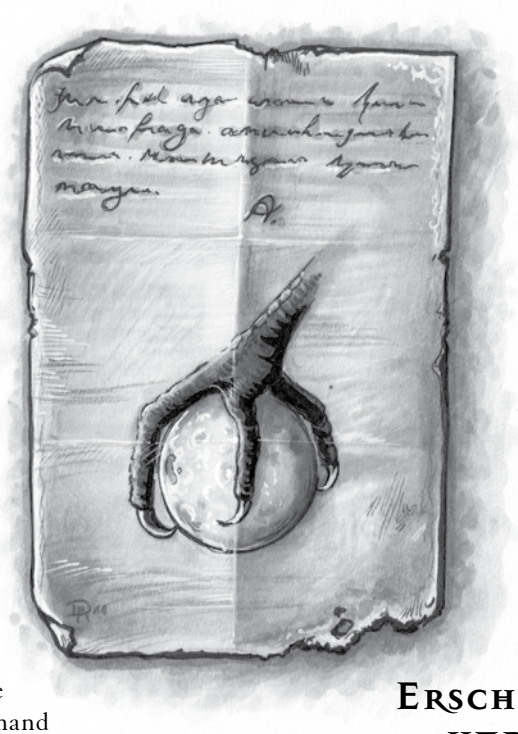
meinschaften 49) und die *Töchter Niobaras* (**Gemeinschaften 118**) gelten als die Erzfeinde der Nachtwinde.
Schließlich traten die Nachtwinde im Jahr **1035 BF** aus dem Schatten und verfolgten die Spur eines alten Rätsels des Magiergrafen von Edas. Allerdings nahm die Qabalya im Verlauf dieser Suche erhebliche Verluste hin, sodass der neue Führer der Nachtwinde sie neu strukturieren musste.

Die Nachtwinde im Wandel der Zeiten

Die Methoden der Nachtwinde änderten sich über die Jahrhunderte immer wieder – je nachdem, wer die Qabalya gerade anführte. Auch die Struktur war stets wandelbar. Manch ein nichtmagischbegabter Führer züchtete mit erheblichem Aufwand die namensgebenden Vögel. Unter den Anführern waren sowohl Praios-Geweihte und maraskanische Philosophen, als auch enttäuschte Mitglieder anderer Qabalyim.

Die Nachtwinde heute

Standen früher die beiden Buchhändler *Mulziber* und *Neranziber* an der Spitze der straff geführten Qabalya, so operieren nun die Agenten weitaus unabhängiger. Doch ihr Ziel ist nach wie vor die Ausrottung der Magie.



Feinde und Verbündete

Die Nachtwinde bemühen sich, nicht zu sehr aufzufallen, aber trotz allem besitzen sie eine Reihe mächtiger Feinde und einige einflussreiche Verbündete.

Die Helden: Bis die Nachtwinde in **Schleiertanz** auf Spielerhelden trafen, wurden sie von einem Bruderpaar geleitet. Die beiden Maraskaner tauschten gerne die Rollen und gaben sich als jemand anderes aus. Doch als einer von ihnen starb, gab der Überlebende den Helden die Schuld daran – und verfolgt sie seither mit inbrünstigem Hass.

Magiekundige: Bei den aranischen Hexen und den übrigen Zauberkundigen Araniens besitzt man zumindest ein wenig Wissen über die Qabalya. Es wird eifrig nach den Mitgliedern gesucht und wenn eines gestellt wird, verschwindet dieser Nachtwind schon einmal spurlos. Allerdings sind die Nachtwinde in kleinen Zellen organisiert – und nur ihr Anführer kennt sie alle.

Die verborgene Heptarchie: Die Anhänger Orons sind wegen ihre Nähe zur der Sphäre der Dämonen ebenfalls Feinde. Die Nachwinde wissen, dass es immer noch kleine Zirkel gibt, die Belkelel verehren, allerdings kennen sie nicht den ganzen Umfang der Verschwörung.

Die Töchter Niobaras: Mit dieser Qabalya ist man traditionell verfeindet, seit dem Krieg der Qabalyim in Elburum trachtet man noch mehr als vorher danach, sie zu vernichten, ehe die jeweiligen Pläne der Organisationen aufgehen – und die eigenen Pläne erschweren.

Praios-Gläubige: Es gibt – gerade im tulamidischen Kulturkreis – einige wenige Anhänger des Götterfürsten, die in den Nachtwinden etwas Gutes sehen.

Maraskaner: Durch ihren derzeitigen Anführer gibt es gute Kontakte zu einigen maraskanischen Familien in den Exilantenstädten. Dadurch kommt man gut an maraskanischen Pflanzen und hat Zugriff auf einige Schläger in diesen Städten. Natürlich bestehen auch einige Kontakte zum Zweiten Finger Tsas …

Erscheinungsbild und Symbole

Einziges Symbol ist der Greifvogel, jeweils aus roten Edelsteinen geschnitten. Dabei steht den Mitgliedern das Zeichen aus rotem Karneol zu, dem Nachtwind eines aus Saphir. Meist kleidet man sich bei Einsätzen, die die Magierschaft in Verruf bringen sollen, wie ein Schwarzmagier (schwarze Roben mit Zhayad-Symbolen). Untereinander versucht man, bei den wenigen Treffen so unerkannt wie eben möglich zu bleiben. Einzig dem Nachtwind sind alle Mitglieder der Qabalya bekannt.

Struktur

Über allem steht der Nachtwind. Er ist der uneingeschränkte Führer der Qabalya und wer ihm folgt, hat ihm uneingeschränkte Treue zu schwören. Wer ihn erzürnt, dem hetzt er seine Meuchlerin *Eisblut* hinterher.
Darunter teilt die Qabalya sich in drei Bereiche: Unterwanderung, Magozinik und Alchimie. Während der erste Bereich



geheime Mitglieder oder Diener der Sekte in den Institutionen der Magier- und Hexenschaft bezeichnet, verstehen die Nachtwinde unter der Magozinik die Forschung nach dem Sitz der Magie im menschlichen Körper. Dazu werden immer wieder magisch begabte Lebewesen entführt, um sie dann zu sezieren (meist über Mittelsmänner und nicht nur auf Aranien beschränkt).
Die Alchimie umfasst die Forschung an schon existenten Mitteln, um Magie zu dämmen, aber auch die Entwicklung von Stoffen, die in einem Lebewesen die magische Kraft dauerhaft zu zerstören in der Lage sind, und Gifte, um Magiekundige gezielt zu töten. War es früher üblich, dass zwei Nachtwinde zusammen eine Einheit bildeten, so wurde dieser Brauch abgeschafft – ebenso wie der dezente Glaube des Nachtwindes an Rur und Gror, dem er gemeinsam mit seinem Bruder anhing.

Tarnorganisationen

Die Nachtwinde verschleiern ihre Arbeiten hinter einer Fassade von anderen Organisationen:

- **Mulzibers und Neranzibers Buchdruckerei:** Seit einiger Zeit sind die Brüder verschwunden und der Neffe *Baranziber* hat die Buchdruckerei übernommen. Hier werden allerlei Druckwerke (Flugschriften für die ‚Freunde der Magie', Alchimistische Rezepte und Ähnliches) für die Nachtwinde hergestellt. Baranziber weiß nicht, dass er insgeheim für die Nachtwinde arbeitet.
- **Die Freunde der Magie:** Die Gruppe preist öffentlich die Magie an und setzt sich scheinbar für die Wiederkehr der akademischen Zauberei in Aranien ein. Hinter der Fassade verbirgt sich hier aber eine Gruppe der Nachtwinde, die mehr über Magier und Hexen in Aranien herausfinden will.

Finanzierung

In erster Linie finanzieren sich die Nachtwinde durch den Verkauf von Alchimica an Magier. So hat man eine umfangreiche Kundenliste erstellen können. Hinzu kommt eine gutgehende Buchdruckerei – und zwei begabte Abgänger der Drachenei-Akademie, die im Auftrag der Nachtwinde verschiedene Artefakte herstellen. Dazu vermittelt man Meuchler an zahlungswillige Kunden (besonders gerne, wenn das Opfer magisch begabt ist). All dies zusammen verschafft der Qabalya eine ansehnlich gefüllte Kriegskasse, mit der sich die Nachtwinde auf die nächste Konfrontation mit ihren Feinden vorbereiten.

Aufnahme

Häufig rekrutiert man neue Mitglieder durch eine Mischung aus Erpressung und Unwissenheit. Ein Nachtwind stellt Kontakt zu einem potenziellen Kandidaten her und verschafft diesem eine Aufstiegsmöglichkeit. Natürlich tarnen sich die Nachtwinde als eine andere Organisation (beispielsweise als ODL-Mitglied) und behaupten, die Ziele des anvisierten Kandidaten zu unterstützen. Allerdings hat man auch Spitzel an verschiedenen Magierakademien im tulamidischen Kulturkreis (Zorgan, Khunchom, Fasar), die von besonders talentierten Scholaren berichten. Entweder wird versucht, sie schon frühzeitig für die Nachtwinde zu vereinnahmen, oder man beginnt Dossiers über sie zu erstellen, um später an sie heran zu treten. Einer Ablehnung steht man nicht besonders aufgeschlossen gegenüber – schon häufiger kam es zu ‚Unfällen' der Magier, die kein Interesse an den Nachtwinden hatten. In den meisten Fällen verläuft der erste Kontakt ohnehin über die *Freunde der Magie*.
Eine weitere Form der Rekrutierung verläuft über Blutlinien. Magisch begabte Eltern, die der Qabalya angehören, geben ihr talentiertes Kind an Lehrmeister der Nachtwinde. Dort werden die Zöglinge dann zu loyalen Nachtwinden erzogen. Dies bietet eine perfekte Ausbildung und Indoktrination. Darüber hinaus dringen so nur wenige Informationen über neue Mitglieder der Qabalya nach außen.

Rituale der Nachtwinde

Generell umgeben sich die Nachtwinde mit viel Mystizismus und Geheimniskrämerei. Nur der Nachtwind kennt alle übrigen Mitglieder. Untereinander kennen sich nur die einzelnen Zirkel. Es heißt unter den jüngeren Mitgliedern, dass die Geister aller vorhergehenden Führer der Qabalya im Schmuckstein des aktuellen Nachtwindes weiterleben und diesen beraten.
Da die Mitglieder der Nachtwinde über ganz Aranien (und darüber hinaus) verstreut sind und kein Interesse daran haben, aufzufallen, haben sie sich zu wahren Meistern von Verschlüsselungen, Kodierungen und dem unauffälligen Austausch von Nachrichten entwickelt. Grundsätzlich werden mindestens zwei Botschaften verschickt: Eine mit der verschlüsselten Nachricht, eine weitere mit einem Hinweis auf den richtigen Schlüssel. Denn insgesamt besitzen die Nachtwinde mehr als 20 Kodeschlüssel. Darüber hinaus nutzt die Qabalya mit Vorliebe tote Briefkästen, um Nachrichten zu deponieren. Wird bemerkt, dass ein solcher entdeckt wurde, gibt man diesen sofort auf. Generell ist man vorsichtiger geworden, da man in den letzten viele Aktivposten Jahren verloren hat.

Der Nachtwind

„Die Herrschaft über die Nachtwinde ist unteilbar. Ich habe dies am eigenen Leib erfahren müssen als mein Bruder starb. Sie ist Schicksal und Bürde zugleich. Doch wir werden unsere Aufgabe erfüllen."
—der Nachtwind zu seinem Schüler, neuzeitlich

Der Nachtwind übernimmt das Amt traditionell vom seinem Vorgänger – indem er ihn tötet. Sobald der Nachtwind-Meister einen Schüler ausgebildet hat und dieser in der Lage ist, seinen Meister zu töten, wird er ihn in einem Duell herausfordern, versuchen ihn zu vergiften oder auf andere Art und Weise zu Boron zu befördern. Jedem Nachtwind-Meister ist dies bewusst und so wählt er seine Schüler nach wichtigen Kriterien, wie Ernsthaftigkeit und Loyalität, aus. Denn auch wenn der Schüler den Meister töten soll, so doch zum richtigen Zeitpunkt. Und dieser Zeitpunkt ist jener, da die Schwäche des Meisters am größten ist: bei einer Niederlage.



Was denkt/denken ... über die Nachtwinde

Ein Praios-Geweihter: „*Nun, sie denken, dass Magie der Ordnung schadet. Dies ist ein kluger Gedanke. Aber ihre Mittel sind verwerflich. Doch wenn ich im Aventurischen Boten von neuen magischen Verbrechen lese, frage ich mich, ob der Zweck nicht die Mittel heiligt?*“

Die Pfeile des Lichts: „*Magier, die Magier jagen, um mehr über das Geheimnis der Magie herauszufinden. Wir müssen sie finden – koste es was es wolle.*“

Die Ilaristen: „*Sie sind ein Paradoxon – hassen Magie, üben sie aber doch aus. Nicht besonders konsequent.*“

Volkes Stimme: „*Wer? Ihr meint diese Vogelart? Sollen die nicht Magier hassen?*“

Was denken die Nachtwinde über ...

Die Praios-Kirche: „*Ein guter Gott! Seine Anhänger und wir kämpfen den gleichen Kampf. Nur mit anderen Mitteln. Die Kirche des Herrn Praios muss härter gegen alle Magier vorgehen.*“

Die Bannstrahler: „*Vielleicht können wir sie für unsere Zwecke nutzen? Wir müssen nach geeigneten Mitgliedern dieses Ordens Ausschau halten, um ihn von unserer Aufgabe zu überzeugen.*“

Die Magiergilden: „*Wir müssen ihnen ihre Kraft nehmen. Nur so sind sie keine Gefahr mehr.*“

Die Töchter Niobaras: „*Verblödete Schlampen! Denken sie würden die Zukunft kennen. Wenn dem so wäre, würden sie unseren letztendlichen Triumph sehen!*“

Die Ilaristen: „*Wunderbare Sündenböcke!*“

Bedeutsame Mitglieder

Der Nachtwind: Bei Besprechungen stets in eine mit schwarzen Federn verzierte Robe gekleidet, hat er sich nach dem Tod seines Bruders dazu entschlossen, die Tradition der Nachtwinde wieder aufleben zu lassen. Seitdem wird diese Bezeichnung für den Führer der Qabalya genutzt.

Eisblut: Eine gleichsam schöne und verschmitzte Frau, was aber nur als Fassade dient. Darunter ist sie eine eiskalte Mörderin.

Der Graue: Ein Sekretär im Puniner Pentagrammaton (*999 BF, 1,66 Schritt, frühzeitig ergraut, sorgfältig gestutzter Bart) ist im Borbaradkrieg magisch ausgebrannt und kopiert allerlei Berichte der Grauen Gilde – und leitet sie verschlüsselt nach Zorgan weiter.

Der Schwarze: Bei diesem Nachtwind ist unbekannt, an welcher der Schulen der Linken Hand er tätig ist, oder ob er gar ein Privatgelehrter ist. Setzen Sie ihn beliebig in einer der Schulen ein.

Der Paktierer: Der Adjutant eines Kriegsfürsten der Warunkei (*1006 BF, Glatze, vernarbtes Gesicht durch einen Säureunfall) ist ein Abgänger der Halle der Geister zu Brabak und war gezwungen, einen Pakt mit Belhalhar einzugehen – und lockt nun Magier in den Pakt, auf dass sie an diesem zu Grunde gehen.

Die Hure: Die Spionin bei den Töchtern Niobaras wird in **Verschworene Gemeinschaften 122** beschrieben.

Die Nachtwinde im Spiel

Die Nachtwinde als Gegner der Helden

Die Nachtwinde sind eine fanatische Organisation mit einem langfristigen Plan. So können die Helden einen Mörder verfolgen – und dabei bemerken, dass hinter den Morden verschiedene Entführer stehen, die für Mitglieder der Qabalya arbeiten.

Die Nachtwinde als Verbündete der Helden

Natürlich können die Nachtwinde und die Helden auch zeitgleich einen Schwarzmagier jagen. Zuerst mögen sie Konkurrenten sein, aber die Notwendigkeit, Wissen über den Schurken auszutauschen, wird sie zeitweilig zu Verbündeten machen. Doch am Ende sollte den Helden klar werden, wen sie unterstützt haben – und ein kleiner Einblick in die Pläne der Nachtwinde gelungen sein. Und vielleicht wollen die Nachtwinde genau diesen Magus in ihre Reihen aufnehmen, um eine Zeitlang von seinen Fähigkeiten zu profitieren.

Ein Held als Mitglied der Nachtwinde

Angesichts der magischen Schrecken des Borbaradkrieges und der Verbrechen der Heptarchen mag einzelnen Helden in den Sinn kommen, dass Magie tatsächlich etwas Schlechtes ist – und ausgemerzt gehört. Allerdings sollten recht bald Zweifel an den Mitteln der Qabalya kommen – spätestens wenn der Held einen Scharlatan aufschneiden soll, um den Sitz der Magie im Körper zu finden. Auch mag einem Held mit guten Aufstiegschancen innerhalb der Gilden oder eines Magierordens der Unfall eines Kollegen bei dem weiteren Aufstieg helfen. Dann mögen sich die Nachtwinde offenbaren – und den Heldenmagier erpressen.

Geheimnisse der Nachtwinde

Die Welt ohne Magie

Auch wenn die Nachtwinde vorgeben, die Magie aus der Welt verbannen zu wollen, nutzen sie Zauberei um ihr Ziel zu erreichen. Die Wahrheit hinter dieser Seltsamkeit ist, dass es immer Nachtwinde gab, die ihren Plan nur aus einem Grunde verfolgten, um selbst der einzige Magiewirkende, zu sein.

Doch auch unter den derzeitigen Nachtwinden gibt es Mitglieder, welche ihre eigenen Pläne verfolgen. Es mag durchaus vorkommen, dass ein Nachtwind nur eine Fassade aufrecht erhält und den Nutzten der Magie erkannt hat und zu schätzen weiß. Doch solche Nachtwinde kommen nur selten vor, denn die Kontrollen der Qabalya sind ausgesprochen streng. Ein solcher Verräter innerhalb der Nachtwinde bietet sich an, wenn die Helden seine Hilfe benötigen und er von ihnen eine Gegenleistung erwartet.



Die Blutlinien der Nachtwinde

Es gibt zwei entscheidende Verbindungen bei allen magisch begabten Mitgliedern der Nachtwinde: Ihre Vorfahren kämpften in den Magierkriegen – und wurden allesamt vom ersten Nachtwind ermordet. Dies offenbart der Saphir des Nachtwinds seinem Träger sobald er durch den Tod des alten Meisters zum neuen Anführer der Qabalya wird. Warum der erste Nachtwind aber die Ahnen der heutigen Mitglieder tötete, ist ein Geheimnis, das mit ihm gestorben ist.

Ein Blick auf Fatas Seiten

Der Nachtwind wird in den nächsten Jahren versuchen, seine Agenten in allen Instanzen der Magierschaft zu installieren. Darüber hinaus werden im Sultanat Elburum mehrere große Laboratorien eingerichtet, in denen unter anderem an einer Potenzierung von Bannstaub und Borbarads Hauch gearbeitet wird. Zudem wird die magozinische Abteilung in Zorgan eingerichtet.

Der Saphir

Das Schmuckstück ist ein Artefakt, welches mit einem über die Zauberwerkstatt veränderten MEMORANS erschaffen wurde. Der Edelstein kann Erinnerungen aufnehmen und wiedergeben. Allerdings ist kann er nur von einem an sich gebundenen Träger genutzt werden. Die Verbindung endet mit dem Tod des Trägers und geht an das nächste kulturschaffende Wesen über, dass den Saphir berührt.

Kleinere Geheimnisse (+)

- Die Nachtwinde besitzen zwei Helme, an denen verschiedene Linsen angebracht wurden, in welchen verschiedene permanent wirksame Analysezauber wirken (OCCULUS, ANALYS), mit deren Hilfe sie versuchen, den Sitz der Magie im menschlichen Körper zu lokalisieren.
- Es wird seit längerem an einem Gift geforscht, das nur Zauberer tötet und dereinst in großem Stil in die Wasserversorgung einer Stadt gegeben werden soll. Ist der erste umfangreiche Feldversuch erfolgreich, will man diesen in den Hochburgen der Gildenmagie (Gareth, Fasar, Punin, Kuslik, Al'Anfa, Khunchom) wiederholen – und so die Magierschaft de facto enthaupten.
- Die Forschungen an diesem Stoff sind weit fortgeschritten und es gibt verschiedene Anwendungsversionen. Bedauerlicherweise gibt es in Aranien wenige öffentlich bekannte Magier, derer man habhaft werden kann. Also versucht man in Khunchom und Rashdul sein Glück.
- Es ist den Nachtwinden gelungen, ein Einhorn von einem Großwildjäger fangen zu lassen, um es nun bei lebendigem Leib zu sezieren. Ähnliche Experimente wurden schon häufiger an Feen, Taschendrachen und Daimoniden durchgeführt, in der Hoffnung, so eine ‚Heilmöglichkeit wider die verdammenswerte Magie' zu finden. Weitere Experimente in dieser Richtung zielen darauf ab, eine lebende Sphinx in die Finger zu bekommen.

Nachtwinde

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:

INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6 (A) **DK** H

LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 45 **RS** 0 **MR** 7 **WS** 6 **GS** 8

Vorteile und Nachteile: Vollzauberer

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I, Zauberkontrolle,

Zauberroutine Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Zauber: ARMATRUTZ 14, AXXELERATUS 10, BLITZ 13, ECILPTIFACTUS 12, GARDIANUM 15, IGNIFAXIUS 12, KULMINATIO 14, PARALYSIS 11, TRANSVERSALIS 11

Erfahrene Nachtwinde: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +14, MU +2, KL +2, GE +1

Konfliktverhalten: Die Nachwinde setzen im Kampf auf ihre effektivsten Zauber. Dabei spielen vor allem der AXXELERATUS und der BLITZ als Vorbereitungszauber eine große Rolle (die sie öfters auch in Artefakte gespeichert haben). Bei einem anschließenden Kampf setzen sie auf den PARALYSIS (gegen Gegner mit vermeintlich schwacher MR), oder auf IGNIFAXIUS



Der Orden der Heiligen Noiona

„Die Noioniten? Irgendwo im Gebirge haben sie ihr Kloster, und wenn Du schlau bist, gehst Du da nie ungerufen hin. Es heißt, dass sie schon so manchen für alle Ewigkeit bei sich behalten haben, der dort eigentlich nur auf der Durchreise war. Der letzte Inspector, den die Steuerkanzlei geschickt hat, hat's noch geschafft – er hat gleich nach dem ersten Tag die Flucht ergriffen und besucht die nie wieder."
—Gespräch zweier Secretäre der Kanzlei für Steuern, Tribute und Zölle, 1035 BF

»Wo Boron Schlaf und Vergessen schenkt, ist es Marbos sanfte Gnade, die Verwirrung lindert und geplagten Seelen die Pein nimmt. Dem Orden der Heiligen Noiona von Selem ist das wer und woher einer Person einerlei, wer unter ihrem Mantel den Dienst an Boron tun mag, ist willkommen, gleich ob Rabendiener oder Laie, Profaner oder Magus. Sie pflegen diejenigen, die krank an Geist und Gemüt sind, wissen Besessene zu heilen und selbst das Los derer zu lindern, die im Kampf gegen die Ausgeburten der siebten Sphäre ihren Verstand verloren. Nicht jedem ist Heilung möglich, doch wird jeder, der Aufnahme in einem Kloster der Heiligen findet, verwahrt und zu seinem besten Nutz versorgt. Von der Bevölkerung werden diese götterfürchtigen Orte dennoch abergläubisch gemieden, so dass es fast immer an dem nächsten Haus des Raben ist, die Klöster zu unterhalten, da sie ansonsten ohne alle Mittel daständen und darben müssten.«
—Leben und Thaten der Heyligen Noiona von Szelem, *aus dem Vorwort der Neuauflage von 805 BF*

Kurzcharakteristik

Der Orden der Heiligen Noiona von Selem ist eine Bruder- und Schwesternschaft, die sich all jener annimmt, deren Geist verwirrt ist. Der Orden wurde nach den Magierkriegen gegründet und pflegt die Neutralität zwischen den Boron-Kirchen.

Gebräuchliche Namen: Orden der Heiligen Noiona von Selem, Noioniten
Wappen: drei schwarze Federn übereinander auf Weiß
Wahlspruch: *„Krankheiten des Geistes bedürfen ebensolcher Pflege wie die des Körpers."*
Herkunft: Selem, gegründet 617 BF von der Boron-Geweihten Noiona
Bedeutende Persönlichkeiten: **Josmabith saba Marbod** (*981 BF, Großmeisterin), **Kalina Niodas** (*992 BF, Äbtissin), **Eminoela von Mersingen** (*980 BF, Äbtissin), **Rupo Siebenfelder** (*988 BF, Abt), **Bruder Chriazzl** (*974 BF, ein Achaz), **Xeliander von Chetoba** (*975 BF, Humorist)

Personen der Historie: **Noiona von Selem** (Gründerin), **Pervinia laSiam** (ehemalige Vorsteherin)
Zitat: *„Nun sprich von deinen Sorgen, auf dass Du Linderung erfahren wirst."*
—Bruder Borkfried, neuzeitlich
Niederlassungen: **Kloster der Heiligen Noiona von Selem** (Selem, Haupthaus), **Kloster Rabenhorst** (Mark Greifenfurt, Noioniten-Turm), **Sankta Boronia** (Rabenmark, Ordenshaus am Heiligtum), **Kloster der stillen Einkehr** (Neu-Gareth), **Kloster Golgaris Gnade** (nahe Lowangen, im Finsterkamm), **Kloster des Vergessens** (vor den Toren Perricums; außerdem Gästehaus in der Stadt)
Beziehungen: ansehnlich (vor allem zur Boron-Kirche)
Finanzkraft: hinlänglich (Spenden und Zuwendungen von Kirche und Familienangehörigen der Patienten)
Besonderheiten: Der Orden nimmt Geweihte beider Boron-Kulte auf. Bedeutende Talismane und Artefakte sind das Friedenswasser und das Pendel der Seelenruhe.
Größe: groß

Geschichte

Der Orden wurde **617 BF** von der Boron-Geweihten *Noiona in Selem* gegründet, um den überlebenden Opfern der *Magierkriege* eine sichere Zuflucht zu bieten. Sie scharrte weitere Rabendiener um sich und entwickelte viele der noch heute angewandten Methoden der Seelenheilkunde. Die spätere Heilige schwor den Orden auf die Neutralität zwischen Al'Anfa und Punin ein, wollte sie doch nicht, dass das Schisma der Kirche negative Auswirkungen auf die Ordensgeschäfte hatte und wichtige Ressourcen band. Bis heute sind die Noioniten der einzige Orden in der



Boron-Kirche, der Geweihten beider Glaubenslehren offen steht.

625 BF wurde in Selem das Hauptkloster errichtet. Das Gebäude beflügelt seit jeher die Fantasie der Menschen, von denen viele den traurigen Weg in die tiefen Keller antreten mussten.

Als im Jahre **787 BF** *Bruder Gysorian*, vor seinem Ordensbeitritt selber Patient, zum Großmeister aufstieg, ersann er bizarre Ordensregeln, die Verrückten den Weg in den Orden ebneten. Es bedurfte einer Schar tapferer Recken, um den dem Wahnsinn anheim gefallenen Geweihten zu entmachten. Kurioserweise sind einiger dieser Erlasse noch heute gültig.

818 BF gelang es einem vielgehörnten Diener Amazeroths, in das Selemer Kloster einzudringen und den Wahnsinn der Patienten noch zu steigern. In blinder Raserei fielen sie über die Geweihten her und richteten ein wahres Blutbad an, ehe sie in einem Flügel des Gebäudes festgesetzt werden konnten. Großmeister *Marawan Bargani* gelang es schließlich, den Dämon in den Limbus zu bannen. Seine restlichen Tage verbrachte er jedoch als Patient in der Obhut seiner ehemaligen Untergebenen.

Großen Aufschwung erlebte der Orden in Folge der *Dritten Dämonenschlacht*, als viele mit gebrochenem Geist die Klöster des Ordens aufsuchten, um Linderung für ihre von Schmerz und Leid gepeinigten Seelen zu erfahren.

Im Jahre **1023 BF** folgt *Josmabith saba Marbod* der verstorbenen *Pervinia laSiam* im Amt der Großmeisterin nach. Um die Zusammenarbeit der Boron-Orden besser zu koordinieren und die Noioniten näher an die Lehren der Puniner Kirche zu binden, regte der Rabe von Punin die Gründung des *Schweigenden Kreises* (Kirchenrat aller Puniner Boron-Orden) an. Nach einer kurzen Periode der Annäherung pflegt der Orden heute jedoch wieder seine alte Neutralität.

Während der Umbauarbeiten an ihrem Kloster zogen die Noioniten **1025 BF** kurzzeitig auf *Arras de Mott* ein. Das verlassene Praios-Kloster war Schauplatz einer blutigen Mordserie, in deren Verlauf die Insassen das Kloster übernahmen und die Noioniten in die Zellen sperrten. Von Orks belagert, gelang es erst auswärtigen Besuchern das Kloster zu befreien.

Geschichte

Der Orden hat sich im Laufe der Jahrhunderte kaum verändert. Noch immer finden geistig kranke Menschen gleich welchen Standes in den Klöstern Aufnahme. Heutiger Schwerpunkt des Pflegeansatzes ist die Traumabewältigung der vielen Kriegsopfer, die in den letzten Jahren häufig um Hilfe ersuchten. Eine klassische Ausbildung bietet der Orden nicht, es wird jeder Aspirant aufgenommen, der sich vor den Augen der Klosterleitung würdig erweist. Es gibt keine traditionelle Aufnahmeprüfung, außerdem steht der Orden Gläubigen beider Boron-Kulte offen. Die Anwärter sollten vor allem eine innere Ruhe und ein intuitives Verständnis für die Ängste der Kranken mitbringen. Der Verlust des Stabs des Vergessens hat zu einer vermehrten Aufnahme von Magiern mit Kenntnis der deborbaradianisierten Formel des ERINNERUNG VERLASSE DICH! geführt.

Feinde und Verbündete

Wirkliche Feinde, die über die der Boron-Kirche hinausgehen kennen die Noioniten nicht. Obzwar der Orden auch in Frontnähe zu den Reichen der Heptarchen Niederlassungen unterhält, ist der Kontakt zu *Nekromanten* und anderen Feinden Borons nur minimal. Intern kommt es aber immer wieder zu Problemen, da nicht alle Mitglieder mit der Neutralität zwischen den Punin und Al'Anfa einverstanden sind.

Die Hauptverbündeten sind die *beiden Boron-Kulte*, die dem Orden bei Bedarf Geldmittel für die Errichtung neuer Niederlassungen zu kommen lassen. Es wird eine enge Verbindung zur *Schule der Austreibung* unterhalten, mit der ein reger Austausch von Behandlungsmethoden betrieben wird.

Erscheinungsbild und Symbole

Eine besondere, einheitliche Tracht existiert bei den Noioniten nicht. Die Geweihten tragen die einfache schwarze Robe der Boron-Geweihtenschaft mit aufgenähten Ordenswappen. In den südlichen Regionen häufig mit dem goldenen, gekrönten Raben des Al'Anfaner Kultes bestickt. Neben dem gebrochenen Rad der Kirche findet die weiße Feder häufige Verwendung.





Struktur

Den über ganz Aventurien verteilten Ordensmitgliedern steht die Großmeisterin vor. Die einzelnen Klöster agieren weitgehend unabhängig und selbständig unter der Leitung einer Äbtissin. Aus Selem wird nur die grobe Richtung des Ordens vorgegeben, die oft den örtlichen Gegebenheiten angepasst wird. Bei den geweihten Mitgliedern handelt es sich meist um Diener Bishdariels, es werden aber auch Magier und andere Laien aufgenommen.

Weltsicht und Ideale

In den abgelegenen, meist von hohen Mauern umgebenen Klöstern der Noioniten kümmern sich Ordensleute mit aufopferungsvoller Hingabe um geistig Kranke, Besessene, Verwirrte, Tobsüchtige, Melancholiker und all jene, deren Geist durch Traumata vernebelt ist. Die Mitglieder sehen Boron primär als gnädigen Gott des Vergessens und des Schlafes und erst an zweiter Stelle als Herrn des Todes. Sie sind den Menschen zugewandt und sorgen sich um die Lebenden, nicht um die Toten.

Ordensniederlassungen

Neben der Funktion als Wohn- und Arbeitsstätte der Ordensleute dienen die Klöster als Hospize, die allen Kranken offen stehen. Damit übernimmt der Orden eine wichtige Rolle im Leben des einfachen Volkes, das sich nur sehr selten die Dienste eines privaten Medicus leisten kann.

Von **Selem** breitete sich der Orden weit nach Norden aus. An den Ufern des Szinto betreuen 30 Geweihte und ein Dutzend Laien eine fast hundertköpfige Schar Kranker, die in einem mächtigen Granitbau vor der Außenwelt abgeschirmt werden. In den Tiefen des zweistöckigen Untergeschosses hausen die hoffnungslosen Fälle, die wohl nie wieder das Tageslicht sehen werden. Der Wahnsinn ist im Kloster stets präsent: Das durch Mark und Bein fahrende Kreischen der Verwirrten, das durch die Gänge fegende irre Kichern hier Gestrandeter und der monotone Singsang der teilweise selbst wirren Noioniten vermischen sich zu einem düsteren Gezeter. Wer hier zu lange verweilt, wird diesen Ort vielleicht nie mehr verlassen.

In **Neu-Gareth** findet sich das **Kloster der stillen Einkehr**, das über einen besonderen Trakt verfügt, in dem verwirrte Adlige aufgenommen und standesgemäß gepflegt werden. Neben Abt *Bogumil Radomar* arbeiten hier acht weitere Boronis und drei Dutzend Laien, die in einem zweigeschossigen Patrizierhaus untergebracht sind, das von Wirtschaftsgebäuden und Blockhütten umgeben wird. Daran schmiegen sich Obstgärten und Gemüsebeete. Das gesamte Gebiet ist von einer Steinmauer umgeben, die die Bewohner an einer Flucht hindern soll.

An den schroffen Klippen **Perricums** steht das **Klosters des Schweigens,** wo sich die Geweihten der Verwirrten annehmen, die im Kampf gegen die Blutige See ihr inneres Gleichgewicht verloren haben. Die Ordensleute arbeiten eng mit der weißmagischen Schule der Austreibung zusammen. Zahlreiche tapfere Recken werden bis heute in dem Ordenshaus betreut. Viele aber werden den Rest ihrer Tage mit vernebeltem Geist verbringen und sind auf Pflege angewiesen. Das gut bewachte Kloster wird von der Äbtissin *Kalina Niodas* geführt; ihr zur Seite stehen etwa zehn Noioniten, sowie weitere Laien. Mit den großen Helden wurden auch deren Besitztümer in das Kloster gebracht, die nach alter Sitte in den Besitz des Ordens übergehen. Unter diesen Besitztümern befinden sich zahlreiche berühmte Waffen, Rüstungen, sagenhafte Artefakte und magische Gegenstände, die regelmäßig skrupellose Räuber anziehen.

In der **Mark Greifenfurt** haben die Noioniten einen düsteren Basaltturm im Golgariten-Kloster **Rabenhorst** bezogen, wo sie im Einklang mit den anderen Boron-Orden ihren Aufgaben nachgehen. Dazu gehört auch der Betrieb eines kleinen Hospitals, das von den Bauern der Umgebung eifrig frequentiert wird. Die Beziehungen zu *Abt Rabanus* gestalten sich schwierig,

Das Ordenshaus **Noionias Ruh**' befindet sich in der düsteren **Rabenmark**. Häufig sind es Spione oder Agenten der freien Lande die hier ihre schrecklichen Erlebnisse vergessen und in das Licht zurückfinden sollen. Das ist auch der Grund für die Unterwanderungsversuche seitens düsterer Kultisten, die nicht zu Unrecht eine Fülle wertvoller Information in den Köpfen der Insassen vermuten.

Nicht weit entfernt soll in absehbarer Zeit das Ordenshaus am Heiligtum **Sankta Boronia** eingeweiht werden. Von dort aus sollen die Geweihten die darpatischen Lande bereisen und direkt vor Ort Hilfe leisten.

Im nordmärkischen **Zwackelfegen** liegt das Kloster **Sankt Noiona vom Stillen Quell.** Der viergeschossige Bau mit den kunstvoll bemalten Bleiglasfenstern erzählt vom Leben der Boronheiligen. Ein gutes Dutzend Hütten und Bauernhöfe gruppiert sich um das Gebäude, am dem der Zwackelfegener Totentanz endete. Für die Versorgung des Klosters reicht das nicht aus, aber es bietet den Überlebenden der Trollpfortenschlacht ein bescheidenes Auskommen, die sich nach dem Verlassen der Klostermauern oft in der unmittelbaren Nähe niederlassen.

Das Kloster **Sankta Noionia** wurde von Kaiser Valpo gestiftet, um seine geistig umnachtete Tochter Luciana zu betreuen. Der mit Erkern und Balkonen versehene Bau steht in der Grafschaft Hartsteen und wurde mit teueren Möbeln und üppigem Wandschmuck ausgestattet.

Das Kloster in der **Mark Ragathsquell** ist in einem ehemaligen Galgenturm beheimatet und erhebt sich aus einem wild-romantischen Garten, der von Brombeerhecken und Distelsträuchern umschlossenen wird. Neben den Kranken müssen sich die Noioniten auch um die wiederkehrenden Geister der hier gerichteten Verbrecher kümmern.

Das Kloster **Golgaris Gnade** in der Nähe von **Lowangen** im nördlichen Finsterkamm ist ein finsteres Bauwerk, das von vier Golgariten gegen die bis zur kurzem üblichen Angriffe der Orken geschützt wird.

In den entlegenen Bergen der **horasischen** Baronie Tikalen erhebt sich das Noionitenkloster **Santa Noiona della Quiescosa**. Neben geistig Kranken verschwinden auch immer wieder politische Dissidenten hinter den gut bewachten Mauern.



In **Al'Anfa** behauptet sich seit Jahren das kleine **Kloster der göttlichen Genesung** gegen gelegentliche Anfeindungen der Fana, die ahnen, dass die Granden alle unliebsamen Personen, deren gewaltsamer Tod für Aufruhr sorgen könnte, ins Kloster verbannen.

Was denkt ... über die Noioniten

Die Puniner Boron-Kirche: „*Sie stoßen in Bereiche vor die uns nicht offen stehen und betreten dabei einen schmalen Grat.*"

Die Al'Anfaner Boron-Kirche: „*Der Patriarch bringt dem Orden der Heiligen Noionia höchste Hochachtung entgegen und sichert ihm sein Wohlwollen zu.*"

Volkes Stimme: „*Kümmern sich um die Verrückten. Und einer muss es ja tun. Aber die sollen bloß Acht geben, dass denen nicht wieder einer ausbüxt wie neulich.*"

Was denken die Noioniten über ...

Die Boron-Kirche: „*Der Zwist wird zum Wohl der Kranken verdrängt!*"

Die Rahja-Kirche: „*Wenngleich sie bemüht sind, den Geist der Gläubigen im Gleichgewicht zu halten, gibt es Menschen, die Ruhe und Abgeschiedenheit brauchen, um ins Leben zurück zu finden. Wein, Weib und Gesang helfen nicht immer.*"

Magier: „*Den ein oder anderen Bruder haben auch wir in unseren Reihen, aber es gibt viele Zauberwirker die meinen, man könne mit groben Mitteln genau soviel erreichen wie mit einem wohl gesetzten Gespräch und Zuwendung.*"

Bedeutende Mitglieder

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*.

Die Perricumer Äbtissin **Kalina Niodas** (*992 BF) ist eine profunde Kennerin der menschlichen Seele. Sie hat sich darauf spezialisiert, solche armen Kreaturen zu behandeln, die ihren Verstand und ihren klaren Geist im Kampf gegen die Dämonenjünger und Schergen Borbarads verloren haben. Kalina kommt diesen armen Seelen derart nahe, dass sogar die Spektabilität der Schule der Austreibung, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, die Äbtissin zu Beratungen hinzuzieht.

Eminoela von Mersingen (*980 BF) wandte sich nach ihrer Ausbildung als Antimagierin in Perricum Boron zu und trat nach ihrer Weihe dem Orden der Noioniten bei. Heute betreut die strenge Äbtissin Kranke im Kloster **Noionias Ruh**'. Sie schätzt ihre Familie und hält Briefkontakt zu diversen Mitgliedern, doch letztlich stellt sie alles Weltliche ihrer Aufgabe hintan.

Vorsteher der Noioniten-Delegation im Golgariten-Kloster Rabenhorst ist der hagere Prior **Rupo Siebenfelder** (*988 BF). Der für seine spöttische Art bekannte Antimagier ist ein Spätgeweihter, der sich mit zunehmendem Alter in schrulligen Marotten ergeht. Auch gemurmelte Selbstgespräche sollen sich mit zunehmendem Alter eingestellt haben, wie manch ein Knappe zu berichten weiß.

Bruder **Chriazzl** (*974 BF) (I) ist ein aufgeschlossener Achaz. Er gilt als weltoffen und pflegt gute Kontakte zu den Achaz im Selemer 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.

Der ältere Bruder **Xeliander von Chetoba** (*975 BF) ist die gutmütige Seele der Puniner Noioniten. Er ist ein profunder Kenner der Geistheilung, glaubt jedoch im Gegensatz zu vielen seiner Mitbrüder und -schwestern, dass durch Lachen der Mensch seine Trauer verliert und so seine Seele heilen kann.



Xeliander von Chetoba



Die Noioniten im Spiel

Die Noioniten als Gegner der Helden

Fragen über Geisteskrankheiten oder die Suche nach einer vermissten Person mögen die Heldengruppe in ein Ordenskloster führen. In den meisten Fällen werden die Geweihten bemüht sein, den Helden bei ihren Problemen unter die Arme zu greifen, doch nur solange es die Gesundheit ihrer Patienten nicht gefährdet. Dazu zählen auch unnötige Aufregungen, die einer Heldenbefragung durchaus folgen können. Sollten sie dabei nicht mit dem gebotenem Respekt auftreten, oder versuchen, den Patienten gewaltsam Informationen zu entreißen, werden die Geweihten sie des Klosters verweisen und notfalls nach der Garde oder gar den Golgariten schicken lassen.

Die Noioniten als Verbündete der Helden

Bei Fragen nach dem Seelenleben eines Menschen oder vergessenem Wissen können die Noioniten eine große Hilfe sein. Genauso gut ist es vorstellbar, dass sich eine Heldengruppe nach einem längeren Aufenthalt in den Schwarzen Landen dazu entschließt, in der Stille und Abgeschiedenheit des festgefügten Klosterlebens die innere Ruhe und Ausgeglichenheit wiederzuerlangen, die für ihr Gewerbe so wichtig ist.

Artefakte

- Das vom Orden verwendete **Friedenswasser** (auch **Tsa-Tränen** genannt) besteht unter anderem aus den Nadeln des Lebensbaums, Samen vom Tigermohn, getrocknetem Ilmenblatt und Blättern des Eisenkrauts. Das Elixier vermag Jähzorn zu mildern und wird häufig als erste Behandlung von Tobsüchtigen angewandt.
- Das **Pendel der Seelenruhe,** in der Gestalt eines tropfenförmigen Rubins, fand schon früh seinen Weg in die Hände des Ordens. Besonders schwere Fälle geistiger Verwirrung werden mit seiner Hilfe geheilt. Von einem unbekannten Magier erschaffen, liegt jedoch keinerlei göttliche Kraft auf dem Artefakt. Das Pendel sollte dem Besitzer die Möglichkeit geben, Handelspartner zu übervorteilen. Noch immer ist es möglich den Geist des Betrachters zu manipulieren, um ihm die Wahrheit zu entlocken, oder bestimmte Einsichten und Wünsche einzupflanzen.

Ein Held als Mitglied der Noioniten

Die Rolle eines Noioniten eignet sich gut als Held, da sie ihr Werk auch auf Wanderschaft ausführen können. Es kommt vor, von den Ordensoberen mit wichtigen Aufgaben betraut zu werden, die lange Reisen mit sich bringen. Auch dünn besiedelte Landstriche werden besucht, um all jene Verwirrten aufzulesen, die nicht aus eigener Kraft den Weg in eines der Klöster finden. Ein Noionit kann als Seelsorger einer Heldengruppe die Moral stärken, sofern dazu in der Lage, Wunder oder Zauber wirken, und bringt ein großes Wissen um die Abgründe der menschlichen Natur ein. Meist sind sie schweigsame Geweihte, die aus der Beobachtung ihrer Umgebung Rückschlüsse über das Wesen der Menschen ziehen und dazu neigen, Probleme erst zu analysieren, als dass sie zu unbedachten Handlungen schreiten. Durch ihre ruhige und diplomatische Art passen sie in praktisch jede Heldengruppe, im Gegensatz zu vielen anderen Geweihten haben sie nicht einmal ein Problem mit ungläubigen Gefährten.

Behandlungsmethoden

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich viele unterschiedliche Methoden entwickelt, derer sich der Orden bedient. Diese bemessen sich an der schwere der Erkrankung und sind regionalen Unterschieden unterworfen.

- Ausführliche Einzelgespräche, um die Hintergründe des Kranken und seiner Leiden zu ergründen.
- Arbeitsdienst im Gemüsegarten oder Kräuterbeet als ruhige Vorbereitung zur Rückkehr in das normale Leben.
- Kräuterkuren und lange Ruhepausen, um vergangenes Leid zu vergessen.
- In Hypnosesitzungen können Ängste gelindert und verschüttete Erinnerungen freigelegt werden.
- Vollkommene Isolation in verschlossenen Kammern zum Eigenschutz der Kranken, aber auch als Schutz der Bevölkerung, kommt nur bei besonders schweren Fällen vor.
- Ausgedehnte Seelentherapie mittels wundersamer Boron-Liturgien (Bishdariels Auge, Borons süsse Gnade [seit dem Verlust des Stabs des Vergessens sehr schwierig und nur im Kloster Garrensand möglich], Heiliger Befehl, Segen der Heiligen Velvenya, Salbung der Heiligen Noiona, Ruf in Borons Arme) wird gewöhnlich dort benutzt, wo weltliche Mittel versagen.
- Magische Behandlung durch die Zauber ERINNERUNG VERLASSE DICH und BLICK IN DIE GEDANKEN. Die Verwendung des Spruches MEMORABIA wurde von der Großmeisterin untersagt, jedoch halten sich nicht alle Ordenshäuser an diese Vorgabe.



Geheimnisse der Noioniten

I: Der Echsen-Priester

Bruder **Chriazzl** ist die wiedergeborene Seele eines Achaz-Priesters aus den Dunklen Zeiten, der den Zorn seiner Priesterschaft auf sich zog und von diesen verflucht wurde. Seitdem müht er sich, seine Schandtaten zu sühnen, und die Seelen seiner Patienten vor Schaden zu bewahren. Inzwischen geläutert, wünscht er sich nichts sehnlicher, als endlich dauerhaft in Borons Reich einzugehen.

Der Weihrauchschwenker

In den Kavernen des Selemer Klosters befindet sich zwischen allerlei Plunder der unheilige **Weihrauchschwenker**, mit dessen Hilfe es einem vielgehörnten Diener Amazeroths gelang den göttlichen Schutz der Klostermauern zu überwinden und großes Unheil zu stiften. Seit einiger Zeit giert der ehrgeizige Geweihte *Kasim al'Chadim* danach, das Herz der Großmeisterin zu sich zu gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen hat er sich bei einem Selemer Geldverleiher hochverschuldet, um sich mittels magischer Tränke charismatischer erscheinen zu lassen. Noch wiedersteht er Kasim immer drängender werdenden Aufforderungen, eine Handvoll der ungewöhnlich dunklen Weihrauchharze in das Kloster zu schmuggeln.

Kleine Geheimnisse der Noioniten (✦)

Auch wenn die meisten Noioniten nach einer Heilung für ihre Patienten streben, kommt es immer wieder vor, dass sich ein geschäftstüchtiger Abt bereit erklärt, unliebsamen Ehepartnern oder hartnäckigen Nebenbuhlern einen umnebelten Geist zu bescheinigen, um sie in einer dunklen Kammer wegzusperren. Auch einige Erbstreitigkeiten haben auf diese Weise bereits ein schnelles und meist endgültiges Ende erfahren.

Es trifft nicht nur das einfache Volk, auch Adlige sind nicht gefeit gegen Gemütsstörungen, Ängste und Wahn. Schon manch einer hielt es für nötig, oder wurde von seinen Verwandten dazu gedrängt, sich in die Obhut des Noioniten zu begeben. Neben Baron *Wilbur Kornplotz* war auch *Walpurga von Löwenhaupt* zeitweiliger Gast im **Kloster des Schweigens**. Die Herzogin von Weiden bedurfte eines halben Jahres der geistigen Pflege, nachdem der Dämonenmeister sie zwang, König Brin den untoten Balg eines Greifen zu überbringen.

Irmenella von Wertlingen, Markgräfin zu Greifenfurt, befand sich zwischen 1031 BF und Peraine 1034 BF in der Obhut des Ordens.

Vom Boron-Tempel und den Golgariten unbemerkt hat der neue Abt des Klosters **Golgaris Gnade** mit den Orks ein Abkommen geschlossen. Für die Zusage, das Kloster nicht weiter zu behelligen, überlässt man den Schwarzpelzen die unheilbaren Patienten, die dann in einem finsteren Ritual Tairach geopfert werden. Es kann aber durchaus vorkommen, dass man auf reisende Abenteurer zurückgreift, sollte sich kein Kranker finden lassen.

Im Jahr 916 BF wurde der geistig verwirrte Hesinde-Geweihte Landroyan, den man verdächtigte, die Hartsteener Grafenkrone gestohlen zu haben, dem Kloster **Sankta Noionia** übergeben. Nach anfänglichen Erfolgen bei seiner Behandlung erlag er aber seinen Wahnvorstellungen und verstarb urplötzlich. Bei dem Fund seiner Leiche, entdeckten die Geweihten ein aus Spielsteinen gefertigtes Bodenmosaik mit den Symbolen von Phex und Hesinde. Auch heute noch öffnet die Äbtissin klugen Köpfen den Raum, in der Hoffnung einen Hinweis auf den Verbleib der vermissten Grafenkrone zu erlangen.

In den Trümmern der einstigen Garnisonsstadt Wehrheim schleichen die wenigen Überlebenden des **Klosters der sanften Einkehr** umher, getrieben von dem unauslöschbaren Drang, den Verwirrten zu helfen und ihren verschollenen Abt zu finden, ohne dabei zu bemerken, dass sie selbst nur noch wandelnde Untote sind.

Im Kloster **Noionias Ruh**' verbirgt sich Mindrith Wollenweber. Die Händlertochter aus Devensberg ist die einzige, die weiß, wo sich der taubeneigroße Edelstein aus dem Schatz der Familie Rabenmund befindet, der im Jahr des Feuers von einer Diebesbande gestohlen wurde, dann aber verloren ging. Um sich der Verfolgung durch die Bande zu entziehen, gibt sie vor, unter geistiger Umnachtung zu leiden.

Noioniten (geweiht)

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14
FF 10 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 12 **SO** 7

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 26 **KaP** 34 **AuP** 34 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Resistenz gegen Krankheiten; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Betreuung Verwirrter) Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 8

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 10

Talente: Selbstbeherrschung 10, Götter/Kulte 12, Menschenkenntnis 14, Heilkunde Seele 15, Pflanzenkunde 9, Alchimie 7, Kochen 5

Liturgien: 12 Segnungen, Borons süsse Gnade, Bishdariels Auge, Heiliger Befehl, Ruf in Borons Arme, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Segen der Hl. Velvenya, Weihe der letzten Ruhestatt

Erfahrene Noioniten: AT/PA +1/+1, LeP +3, KaP +8, AuP +2, Verbindungen, Ortskenntnis, höhere relevante Eigenschaften und Talente, Liturgie: Segen der Hl. Noiona, Salbung der Hl. Noiona

Kampfverhalten: Noioniten kämpfen nur, wenn es keinen Ausweg gibt. Dann versuchen sie den Gegner zu verletzen, um zu entkommen. Bei der Verteidigung von Kranken kämpfen einige aber bis zum Tod.



Die Pfeile des Lichts

»… endete die Verfolgung des Delinquenten in den Ruinen des einst stolzen Wehrheims. Entgegen allen Aufforderungen, sich in Gewahrsam nehmen zu lassen, erhob der Delinquent seinen Zauberstab zum Angriff. Aufgrund des Gegenangriffes schaltete ich den Delinquenten gemäß der Ordensrichtlinien zum Einsatz im Felde mittels doppelschüssigem IGNIFAXIUS aus. Die sterblichen Überreste wurden gemäß der Vorgaben und zur Ehre des Herrn Boron angemessen bestattet.«
—aus einem Einsatzbericht des Magister Luminus i.s.m. Andran Ehrendwaldt, 1032 BF

Kurzcharakteristik

Die Pfeile des Lichts sind ein Magierorden der Weißen Gilde, der aus kampferprobten und disziplinierten Mitgliedern besteht. Als verlängerter Arm des Collegium Canonicums verfolgt der Orden abtrünnige Magier und bekämpft (schwarz-) magischer Phänomene. Jedem Auftrag kommen die Ordensmitglieder mit großem Eifer nach, der bisweilen die Grenzen zum Fanatismus überschreitet.

Gebräuchlicher Name: Pfeile des Lichts
Wappen: goldene Lichtpfeile in Form eines Pentagramms auf weiß
Wahlspruch: „*Fiat Lux!*“ (bosp. „Es werde Licht!“)
Herkunft: Während der Magierkriege gegründet
Persönlichkeiten: **Saldor Foslarin** (Großmeister), **Sagitta da Sambra** (Hauptfrau seit 1021 BF), **Andran Ehrenwaldt** (Magister Luminus, aufstrebendes Ordensmitglied)

Personen der Historie: **Carolus von Beilunk** (553-602 BF, gefallener Magister Lumini), **Lanzelind Heilenhorst** (967-1021 BF, Hauptfrau 1011-1021 BF)
Beziehungen: sehr groß (Bund des Weißen Pentagramms), ansehnlich (Große Graue Gilde des Geistes), minimal (Bruderschaft der Wissenden)
Finanzkraft: ansehnlich (im Bedarfsfall durch Unterstützung der Weißen Gilde groß)
Niederlassungen: Gareth
Besonderheiten: Der Orden verfügt über zahlreiche Artefakte aus dem Gebiet der Anti- und Schadensmagie als Hilfsmittel. Dem Orden steht ein eigener Sitz im Collegium Canonicum zu und er betreibt aktive Gildenpolitik.
Größe: rund zwei Dutzend aktive Mitglieder

Geschichte

Auf dem Höhepunkt der *Magierkriege* (**590-595 BF**) begründeten einige Magister der Akademie *Schwert und Stab zu Beilunk* um *Carolus von Beilunk* die Pfeile des Lichts, um der magischen Schrecken Herr werden zu können. Das genaue Gründungsdatum ist in den Wirren der Zeit untergegangen. Aufgrund der traditionellen räumlichen Nähe zur Praios-Kirche der Akademie bestand von Beginn an eine für magische Verhältnisse ungewöhnlich gute Beziehung zu den Praioten. In jenen dunklen Tagen kämpften die ersten Pfeile des Lichts Seite an Seite mit den Streitern der Sonnenlegion, um den magischen Gefahren Einhalt gebieten zu können und den Dämonenmeister *Tharsonius von Bethana* vernichtend zu schlagen. Neben ihrem Können war es vor allem der aufopfernde Einsatz der Pfeile des Lichts, der ihnen innerhalb der Weißen Gilde schnell den Ruf einer unerbittlichen Eliteeinheit zukommen ließ. Schon während der Magierkriege begannen die Pfeile mit der gnadenlosen Verfolgung jene Zauberkundiger, die sich zur *Bruderschaft der Wissenden*, der Schwarzen Gilde, zusammenschlossen.
Der begabteste Pfeil des Lichts seiner Zeit war Carolus von Beilunk. Obwohl es innerhalb der kleinen Gemeinschaft noch keine feste Ordnung gab, akzeptierten ihn die anderen als ihren Führer. Durch den in den *Magierkriegen* erworbenen Ruhm entstanden in Carolus Ambitionen, der erste *Convocatus Primus*, der Vorstand des Collegium Canonicums (der Gildenrat des Bunds des Weißen Pentagramms) zu werden. Seine Enttäuschung war groß, als er Gewahr wurde, dass ein anderer den Vorzug erhalten sollte. In seiner Wut und Verzweiflung spann er eine heimtückische Intrige, bei der Carolus alle seine Wertvorstellungen verriet. Durch einen Zufall konnte die Intrige im buchstäblich letzten Augenblick aufgedeckt werden, als ein ahnungsloser Novize das Opfer des



eigentlichen Anschlags wurde. Den folgenden Kampf gegen seine einstigen Kampfgefährten bezahlte Carolus mit dem Leben. Angesichts der Ereignisse wurde die Beilunker Akademie geschlossen.

Die Schließung der Akademie bedeutete für die in ihr ansässigen Pfeile des Lichts die Auflösung. Aber das Collegium Canonicum war sich der Leistungen und der Fähigkeiten dieser besonderen Magister nur zu gut bewusst. In den folgenden Jahren übertrug es ihnen immer wieder besondere Aufgaben, und in den Jahrzehnten danach suchten die verbliebenen Magier des Ordens Nachfolger und bildeten diese aus. So existierten die Pfeile bis zur Rehabilitierung und Wiedereröffnung der Akademie durch Kaiser Alrik **692 BF** weiter. Zwei Pfeile erhielten vom Collegium Canonicum einen Lehrauftrag in der Akademie, wodurch die weitere Existenz des Ordens gesichert war. Da es an Nachwuchs fehlte, forderte der Gildenrat die Aufnahme von geeigneten Kampfzauberern anderer Akademien des Weißen Bunds in den Orden. Dies sorgte innerhalb des Ordens zwar für heftigen Protest, aber die Notwendigkeit überwog letztlich die kritischen Stimmen.

Seit **1002 BF** steht der Zwerg *Saldor Foslarin* als Convocatus Primus der Weißen Gilde den Pfeilen des Lichts als Großmeister vor. In der jüngsten Vergangenheit traten die Pfeile in einer Vielzahl von Schlachten und Konflikten hervor: Unter der Führung von Hauptfrau *Lanzelind Heilenhorst* kämpfte der Orden erfolgreich während der *Invasion der Verdammten* (**1019-1021 BF**) gegen die Schergen des zurückgekehrten Dämonenmeisters *Borbarad*. Zusammen mit der Hauptfrau starben zahlreiche Ordensmitglieder während der *Dritten Dämonenschlacht*, so dass sich der Orden in den ersten Jahren der Etablierung der Schwarzen Lande verstärkt um die Ausbildung neuer Mitglieder kümmern musste.

Bis **1022 BF** in Beilunk beheimatet, bestanden die Pfeile ursprünglich fast ausschließlich aus Beilunker Absolventen. Es gab nur wenige Ausnahmen, die aus Bethana ihren Weg in die Reihen des Ordens fanden. Dies änderte sich jedoch mit dem Umzug der Beilunker Akademie nach Gareth. Heute ist nur noch eine Handvoll „echte“ Beilunker Pfeile in den Reihen des Ordens vorhanden, die sich als dessen Elite versteht und der Meinung ist, dass ihnen die Führung des Ordens vorbehalten sein sollte.



Die Pfeile des Lichts heute

Während des *Jahres des Feuers* (**1027-1028 BF**) bildeten die Pfeile die Speerspitze der magischen Verteidigung Gareths. Trotz ihres gefährlichen Einsatzes hatte der Orden fast keine Verluste zu beklagen. Nach dem Absturz von Galottas Fliegender Festung inspizierte der Orden innerhalb Gareths die verbliebenen Überreste und ‚neutralisierte magische Gefahren‘. Im Konflikt des Kaiserhauses zwischen Rohaja und Selindian Hal verhielten sich die Pfeile neutral, da weltliche Angelegenheiten nicht zu ihrem Aufgabengebiet gehören. Die Ordensmitglieder bilden sich tagtäglich fort und versuchen ständig – sofern sie nicht mit einem Auftrag betraut sind – ihre profanen wie magischen Fähigkeiten zu verbessern. Insgesamt handelt es sich bei den derzeitigen Ordensmitgliedern allesamt um kampferfahrene wie auch zähe Kampfmagier, die alle magischen Schrecken der jüngsten Vergangenheit gesehen, bekämpft und besiegt haben.

Feinde und Verbündete

Alles und jeder, den der Bund des Weißen Pentagramms und insbesondere das Collegium Canonicum als Feind ansehen, ist auch ein Feind der Pfeile des Lichts. Daher sind, zumindest formal gesehen, alle Mitglieder der *Weißen Gilde* ihre Verbündeten. Dass die Pfeile beinahe alle Aufträge annehmen, ohne ihren Grund zu hinterfragen, und buchstabengetreu erfüllen, sorgt hinter vorgehaltener Hand aber auch für Kritik. Selbst



innerhalb der Weißen Gilde steht der Anerkennung oftmals die Furcht vor den Pfeilen gegenüber. Alle Gildenangehörigen sind ihnen gegenüber zur Auskunft verpflichtet.

Bestenfalls angespannt ist das Verhältnis der Pfeile zum *Orden der Wächter vom magischen Recht im Namen Rohals*. Stimmen beide Orden in der Einhaltung der Vorgaben der Weißen Gilde und der Bekämpfung schwarzer Magie überein, können die Pfeile die Ablehnung von Frauen in den Reihen der Rohalswächter nicht verstehen. Ihrer Ansicht nach bestimmt die Leistung über die Ehre einer Mitgliedschaft und nicht das Geschlecht. Die Verfolgung abtrünniger Magier durch die Rohalswächter werten die Pfeile als Eingriff in ihren Kompetenzbereich. Die daraus resultierenden Konflikte in der jüngsten Vergangenheit beider Orden entschied der Convovatus Primus stets zugunsten der Pfeile, was bei den Rohalswächtern für verständlichen Unmut sorgte.

Als ausführendes Organ der Rechtsprechung der Weißen Gilde verfolgt der Orden abtrünnige Magier. Dies umfasst sowohl Magier, die sich eines schweren Verstoßes schuldig gemacht haben und sich ihrer Verantwortung nicht stellen wollen, als auch bereits verurteile Magier, die versuchen, sich ihrer Bestrafung zu entziehen. Da sich die Weiße Gilde als Hüterin der magischen Ordnung versteht, können durchaus Mitglieder der *Schwarzen Gilde* ‚aktiv verfolgt' werden. Die Bekämpfung jedweder Dämonen ist für die Pfeile des Lichts eine Selbstverständlichkeit.

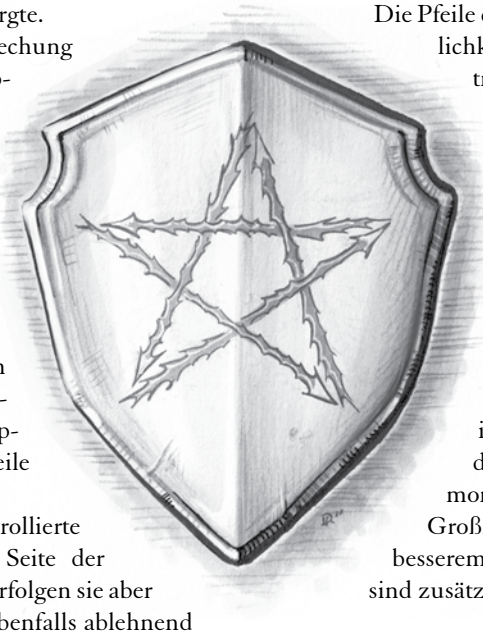
Druiden und *Hexen* gelten als unkontrollierte Auswüchse der schadensbringenden Seite der Magie angesehen werden. Die Pfeile verfolgen sie aber nur, wenn ein Auftrag dies verlangt. Ebenfalls ablehnend stehen die Pfeile der *Großen Grauen Gilde des Geistes* gegenüber, sehen sie in der Toleranz der Grauen Gilde gegenüber Scharlatanen, Hexen, Elfen und anderen doch einen ersten Schritt ins Chaos. Lediglich den *Grauen Stäbe von Perricum* bringen die Pfeile ein gewisses Maß an Achtung entgegen, wissend um den Einsatz des ODL bei der Bekämpfung der Schergen des Dämonenmeisters.

Die Verabscheuung, welche die Pfeile der *Bruderschaft der Wissenden* entgegenbringen, wird nur noch von ihrer Abscheu auf Borbaradianer, Nekromanten und Dämonenbeschwörer übertroffen. Die *Schwarze Gilde* ist den Pfeilen ein Dorn im Auge, und nicht wenige warten und hoffen auf den Tag, an dem die Weiße Gilde der Schwarzen den Krieg erklärt. Mitglieder der Schwarzen Gilde können auf keine Gnade hoffen, sollten sie sich eines Verbrechens an der Weißen Gilde schuldig gemacht haben und von den Pfeilen gestellt werden. Das letzte, was *Borbaradianer* und *Nekromanten* sehen, ist üblicherweise ein blitzendes Schwert oder eine Feuerlanze.

Die weltlichen Autoritäten begegnen den Pfeilen mit einer Mischung aus Bewunderung, Respekt, Skepsis und Furcht. Auch wenn sie sich stets an das Gesetz halten, so legen die Pfeile es stellenweise sehr zu ihren Gunsten aus und lassen sich von Stadtgarden oder anderen Autoritäten nicht in ‚gildenmagische Angelegenheiten' hineinreden. Dies gilt besonders für Garden, die wie die *Garether Criminal-Cammer* (**Gemeinschaften 53**) oder die Vinsalter *Connetablia Criminalis Capitale* (**Gemeinschaften 39**) über eigene magische Ermittler verfügen.

Reisende Glücksritter interessieren die Pfeile des Lichts nicht, solange sich ihre Wege nicht kreuzen oder sie flüchtigen Gildenangehörigen helfen. Magier, die in einer solchen buntgemischten Gruppe unterwegs sind, werden bestenfalls ignoriert, im schlimmsten Fall einer genauen Prüfung unterzogen.

Erscheinungsbild und Symbole



Die Pfeile des Lichts legen keinen Wert auf Heimlichkeit. Entsprechend ist auch ihr Auftreten und das Erscheinungsbild: Eine schneeweiße Robe mit einer goldenen Sonnenbrosche, an der Seite an echtes Schwert und der obligatorische Magierstab. Unter der Robe tragen die Magister Lumini einen wattierten Waffenrock, der sie vor weltlichen Gefahren schützt.

Je länger ein Magister Luminus im Dienst des Ordens steht und umso erfolgreicher er bei seinen Missionen ist, desto verzierter Ärmel und Borten der Robe mit arkanen Symbolen aus mondsilbernen Fäden. Die Roben des Großmeisters und der Hauptfrau sind aus besserem Material gefertigt und die Stickereien sind zusätzlich noch golddurchwirkt.

Struktur

Die derzeitige Struktur des Ordens besteht seit 992 BF. Zwei Jahre nach seiner Ernennung zur Spektabilität reorganisierte Saldor Foslarin den Orden, um ihn effizienter zu gestalten und die Ausbildung des Ordensnachwuchses zu verbessern.

An der Ordensspitze steht der *Großmeister*, der gleichzeitig die Spektabilität der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth* ist. Er wird vom Convocatus Primus der Weißen Gilde eingesetzt und ist auch nur ihm Rechenschaft schuldig. In der Praxis beratschlagt sich der Convocatus Primus mit dem Collegium Canonicum, um mit dessen Einverständnis den Großmeister zu benennen. Als rechte Hand dient dem Großmeister, der überwiegend repräsentativ-zeremonielle Aufgaben übernimmt, die *Hauptfrau*. Sie ist mit der operativen Leitung der Pfeile des Lichts beauftragt: Sie plant Aufträge und Einsätze, weist sie einzelnen Ordensmitgliedern zu und überwacht die Ausbildung der Ordensanwärter.

Die *‚einfachen' Ordensmitglieder* – denn unterhalb der Hauptfrau gibt es keine weiteren Ränge mehr – tragen allesamt den Titel eines *Magister Luminus i.s.m.* (i.s.m. = in specialite modi, zur besonderen Verwendung). Auf der Grundlage seiner Ausbildung ist jeder Pfeil dazu imstande, jeden ihm



zugewiesenen Auftrag zu erfüllen. In der Praxis hat sich gezeigt, dass viele Pfeile für eine spezielle Sorte von Aufträgen ein besonderes Talent oder eine besondere Hingabe entwickelt haben, so dass sie gezielt auf bestimmte Aufgaben angesetzt werden.

Ausbildung

Die Ausbildung zu einem Pfeil des Lichts dauert durchschnittlich acht Jahre und gehört zu den schwierigsten und anstrengendsten ganz Aventuriens. Infrage für eine Aufnahme kommen nur Abgänger einer Akademie der Weißen Gilde. Tatsächlich lassen sich die Anwärter der Vergangenheit auf zwei Akademien beschränken: Beilunk (später Gareth) und Bethana. Aus letzterer ist nach dem Gildenwechsel keine Aufnahme mehr möglich.

Um für eine Ausbildung aufgenommen werden zu können, muss der Kandidat mindestens den Rang eines Adeptus Maior bekleiden. Dies soll ein gewisses Maß an praktischer Erfahrung gewährleisten. Aufgrund der körperlichen Anstrengungen der Ausbildung und des Einsatzes im Feld wird bei Anwärtern im Rang eines Magus darauf geachtet, dass diese bei ihrem Ausbildungsbeginn nicht zu alt sind, um nach einem erfolgreicher Abschlussprüfung noch aktiv tätig sein zu können.

Jeder Anwärter muss vier Leumundszeugen vorweisen, die für ihn bürgen. Die Leumundszeugen müssen tadellose Angehörige der Weißen Gilde sein. Die Auswahl neuer Kandidaten obliegt einem Gremium, das sich aus dem Großmeister, der Hauptfrau und einem erfahrenen Magister Luminus zusammensetzt. Das Auswahlgespräch begleitet eine mehrfache intensive magische wie auch karmale Überprüfung. Bestehen auch nur geringe Zweifel an der Integrität, so wird der Betreffende abgelehnt.

Die Ausbildung zum Pfeil des Lichts verläuft in den Räumlichkeiten der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth*. Mit der Ausbildung sind altgediente Pfeile betraut, die aufgrund ihres Alters oder im Einsatz erworbener Verletzungen keinen aktiven Dienst mehr vollziehen können. Unterstützt werden die Lehrmeister von anderen Meistern ihres Faches: Im Schwertkampf messen sich die Anwärter mit Lehrmeistern der *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert*, die Rechtskundeseminare halten Geweihte aus der Stadt des Lichts ab.

Die Ausbildung umfasst mehrere Schwerpunkte: ein intensiviertes Schwert- und Stabkampf-Training, die Bekämpfung von dämonischen und anderen Wesenheiten mit magischen Kräften, ein vertieftes Studium der Rechtskunde mit dem Schwerpunkt des Magierechts und der magischen Kriegsführung sowie der Alchimie, Heilkünste und der Ertüchtigung des Körpers.

Der Tag eines angehenden Pfeil des Lichts beginnt jeden Tag bei Sonnenaufgang mit Leibesertüchtigungen. Gegen Mittag folgen weitere Leibesertüchtigungen, zwischen denen die Mahlzeiten zu sich genommen werden und weiterer Einzelunterricht und Gruppenunterweisungen erfolgt.

Nach jedem Ausbildungsjahr gibt es eine Zwischenprüfung, in welcher der Kandidat seine verbesserten Fähigkeiten unter Beweis stellen muss. Die Prüfungen sind nicht nur theoretischer Natur. In der Rechtskunde muss der angehende *Magister Luminus* beispielsweise die Anklageschrift für einen Magier verfassen oder vor dem Gildengericht als Ankläger in Erscheinung treten. Neben der Bekämpfung von kleineren Dämonen oder anderen Wesenheiten hat er im Schwertkampf, der ohne Einsatz von Magie zu erfolgen hat, gegen einen ausgebildeten Kadetten zu bestehen. Das Scheitern auch nur in einer Teildisziplin ist gleichbedeutend mit dem Scheitern der gesamten Zwischenprüfung. Einmal darf ein Anwärter scheitern, bei einem zweiten Mal endet die gesamte Ausbildung unverzüglich. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit die Ausbildung bereits fortgeschritten ist.

Die Abschlussprüfung

Die Abschlussprüfung findet – sofern Anwärter vorhanden sind – während der Namenlosen Tage statt. Der Ort der Prüfung ist immer ein anderer, besonders berüchtigt ist in diesem Zusammenhang die Dämonenbrache vor Gareth – obwohl tatsächlich weniger Pfeile des Lichts dort geprüft werden als man gemeinhin denkt. Mittlerweile mag sie ihr Weg auch in den Reichsforst, zu den Ruinen von Wehrheim oder an einen anderen verwunschenen Ort führen.

Ausgestattet mit ihrem Stab, ihrem Schwert, einem wattierten Waffenrock, etwas Proviant, ihren profanen wie magischen Fähigkeiten und ihrem Glauben müssen sich die Anwärter in der Wildnis einer großen Gefahr stellen. Die Prüfung findet bewusst zu dieser Zeit statt, da ein Magister Luminus nach den Worten des Großmeisters Saldor Foslarin *„auch in jenen Tagen gegen Frevler und Ketzer zu bestehen hat, an denen die Götter nicht über sein Wohlwollen wachen können. Dennoch hat er seine Aufgabe zur Aufrechterhaltung der zwölfgöttlichen Ordnung unter allen Umständen zu erfüllen.“*

Ordensleben

Nach der bestandenen Abschlussprüfung wird der neue Magister Luminus ehrenvoll in den Orden aufgenommen. Dazu gehört die Verleihung der Magisterwürde mitsamt dem Recht, an jeder Akademie der Weißen Gilde lehren zu dürfen, sofern die Verpflichtungen gegenüber der Gildenführung und dem Orden dies zulassen. Im aktiven Dienst trifft dies so gut wie nie zu, sieht man von Gastvorträgen verwundeter Pfeile während ihrer Genesung an der Akademie Schwert und Stab zu Gareth einmal ab.

Zum Magister Luminus ernannt, endet die Dienstzeit erst mit dem Tod. Daher begleicht der Orden auch alle Schulden bei der Akademie des Magiers, damit dieser seiner alten Ausbildungsstätte keinerlei Gefälligkeiten mehr schuldig ist. Nach dem aktiven Dienst helfen die Ordensmitglieder bei der Ausbildung neuer Rekruten, stehen der Hauptfrau bei administrativen Aufgaben helfend zur Seite oder lehren als Magister an einer weißmagischen Akademie.



Der Alltag eines Pfeils ist von seinem jeweiligen Auftrag bestimmt. Pfeile operieren in der Regel alleine, doch wenn es die Mission erfordert, werden auch mehrere Pfeile eingesetzt. Bei ihrem Vorgehen sind die Pfeile stets an das Gildenrecht gebunden. Dieses wird bisweilen recht weit ausgelegt wird – jedoch konnte einem Pfeil noch nie ein Verstoß gegen selbiges nachgewiesen werden.

Die Furcht, welche die Pfeile auslösen, setzen sie bewusst ein. Sie verleitet die Verfolgten oftmals zu Fehlern und nicht selten stellen sich die Flüchtigen wegen der nicht gerade unbegründeten Angst, von den Pfeilen in einen Haufen Asche verwandelt zu werden.

Die Aufträge der Pfeile sind höchst unterschiedlich. Neben der Verfolgung von abtrünnigen Kollegen und der Bekämpfung unheilvoller magischer Phänomene wurden die Pfeile auch schon zur Sicherung des Allaventurischen Konvents der Magie eingesetzt. Zuletzt kommen noch Ermittlungstätigkeiten hinzu, wenn ein Magier eines magischen Verbrechen beschuldigt wird. Auf seinen Missionen steht jedem Pfeil die zeitweilige Aufnahme an jeder der Weißen Gilde zugehörigen Akademie zu, die ihm ein angemessenes Quartier zur Verfügung zu stellen hat.

Mehr zu den Räumlichkeiten der Pfeile des Lichts erfahren Sie in der Spielhilfe **HaM 127**.

Dispense der Pfeile des Lichts

Damit die Pfeile des Lichts ihre zugewiesenen Aufgaben bewältigen können, hat der Gildenrat dem Orden eine beachtliche Zahl von Dispensen gewährt. Den Ordensmitgliedern ist das Führen eines echtes Schwertes gestattet sowie das Tragen eines wattierten Waffenrocks. Zudem besitzen die Pfeile ein Betretungsrecht zu den Räumlichkeiten aller Akademien der Weißen Gilde, auf das sie sich nur im Notfall berufen. Das Zutrittsrecht kann ihnen nur die entsprechende Spektabilität verwehren. Dies haben die Pfeile zu akzeptieren, die Spektabilität muss ihr Handeln anschließend vor dem Collegium Canonicum erklären.

Was denkt/denken ... über die Pfeile des Lichts

Bruderschaft der Wissenden: „*Verblendete und dogmatische Magier! Ihr Fanatismus übertrifft selbst den der Weißen Gilde und ist dem der Praioten gleichzusetzen. Sie sehen sich als die Besten ihres Faches an. Dies mag nicht falsch sein, doch sind sie blind für die Wirklichkeit. Aber was erwartet man auch von einer Gilde, die von einem jähzornigen Zwerg geführt wird?*“

Große Graue Gilde des Geistes: „*Extrem fähige Kampfmagier sind es, ohne Zweifel. Doch ihre Ansichten engen ihren Blickwinkel ein. Die Welt besteht nicht nur aus schwarz und weiß, das jedoch übersehen die Peile des Lichts. Die Furcht, die sie verbreiten, mag ab und an von Nutzen sein, doch wahre Freunde gewinnen sie keine.*“

Abtrünnige und flüchtende Magier: „*Die Pfeile des Lichts rühmen sich für ihre Gerechtigkeit, dabei interessiert es sie nicht, wen sie warum aufspüren sollen oder ob die Vorwürfe tatsächlich stimmen. Sie sind doch nur die tollwütigen Kettenhunde der Weißen Gilde, die man loslässt, um unliebsame Stimmen loszuwerden.*“

Volkes Stimme: „*Soweit ich weiß, sorgen sie im Namen der Weißen Gilde für Recht und Ordnung und beschützen uns vor Dämonen und Hexen. Entschuldigt, ich muss jetzt weiter.*“

Was denken die Pfeile des Lichts über ...

Bruderschaft der Wissenden: „*Eine Sammelbecken für verlorene Seelen, die Hesindes Gabe und Praios' Recht mit Missachtung strafen. Dabei überschreitet die Schwarze Gilde alle Grenzen und es ist an uns, sie aufzuhalten.*“

Große Graue Gilde des Geistes: „*Es ist eine Schande, wie sich manche Magier vom rechten Weg abwenden. Für ihr sogenanntes Streben nach Erleuchtung und Wissensmehrung verkehren sie sogar mit Elfen, Scharlatanen und Schelmen. Was soll man dazu noch sagen?*“

Abtrünnige und flüchtende Magier: „*Verräter an unseren Werten und Gesetzen, die ihrer gerechten Strafe zugeführt werden müssen. Wer unschuldig ist, dem wird Praios zur Seite stehen und den wird er vor falscher Strafe bewahren. Wahrhaft Unschuldige flüchten nicht!*“

Einfaches Volk: „*Es fürchtet uns, doch nicht uns sollte die Angst gelten, sondern all dem, was seine einfache Existenz bedroht und vor dem wir es tagtäglich mit unserem Leben schützen.*“

Bedeutende Mitglieder

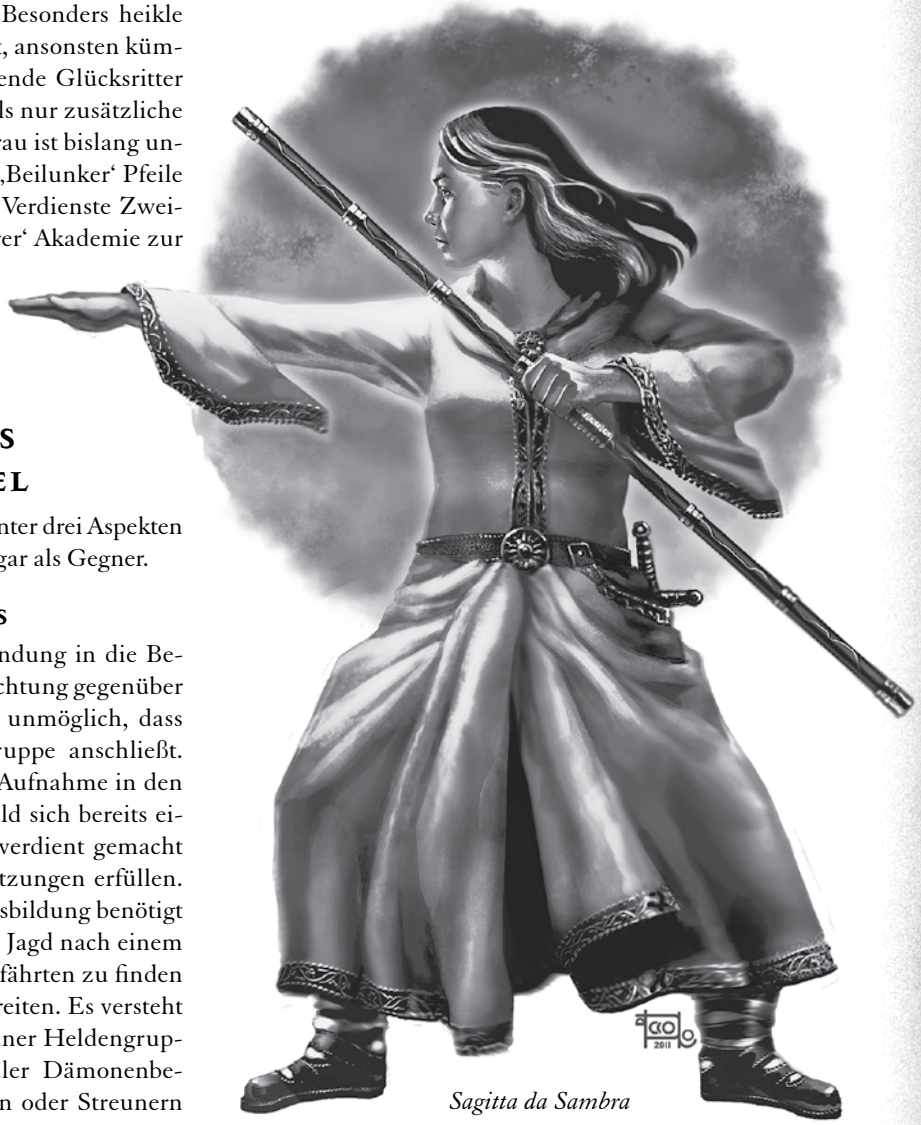
In den Reihen der *Pfeile des Lichts* versammeln sich die besten Kampfmagier der Weißen Gilde. Eine besondere Reputation besitzen die folgenden Mitglieder des Ordens:

Saldor Foslarin: Convocatus Primus der Weißen Gilde, Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Gareth und Großmeister der Pfeile des Lichts – der zwergische Magister magnus combattivus (*952 BF) ist nicht nur ein wahrer Dickkopf, sondern einer der fähigsten Magier seiner Zeit. Mehr Informationen finden Sie in **Hallen arkaner Macht 127**.

Andran Ehrenwaldt: Magister Luminus Ehrenwaldt (*999 BF, klassische Nase, ehrgeizig, aber durchaus kollegial) bestand die Aufnahmeprüfung zum Pfeil des Lichts erst vor zwei Jahren, konnte sich aber in der kurzen Zeit schon einen Namen machen – sehr zum Missfallen manch älteren Ordensmitglieds. Der Träger des Rohalsmals gilt angesichts seiner Leistungen derzeit als aufsteigender Stern, und es scheint so, als könne sogar der hartgesottene Großmeister ihn leiden.

Sagitta da Sambra: Die Hauptfrau (*988 BF, rechter Arm mit schweren Brandwunden, geizig) ist einer der wenigen Pfeile, der den Weg aus Bethana nach Gareth fand. Im Jahr des Feuers schwer verwundet, führt die unnachgiebige Sagitta den Orden mit harter Hand. Selbst unter ihresgleichen ist sie eher gefürchtet als geschätzt. Die *Magistra magna Lumina combattiva* ist das Schreckgespenst aller Scholaren der Akademie zu Gareth, und selbst gestandene Pfeile

fühlen sich in ihrer Gegenwart unwohl. Besonders heikle Aufgaben übernimmt die Hauptfrau selbst, ansonsten kümmert sie sich um das Tagesgeschäft. Reisende Glücksritter sind ihr ein Dorn im Auge, da diese oftmals nur zusätzliche Arbeit bedeuten. Die Stellung der Hauptfrau ist bislang unbestritten, doch äußern die noch wenigen ‚Beilunker' Pfeile hinter vorgehaltener Hand trotz all ihrer Verdienste Zweifel, ob Sagitta angesichts des Wechsels ‚ihrer' Akademie zur Grauen Gilde noch die operative Leitung der Ordensangelegenheiten innehaben sollte.



Sagitta da Sambra

Die Pfeile des Lichts im Spiel

Die Pfeile des Lichts können den Helden unter drei Aspekten begegnen: als Mitglieder, Verbündete oder gar als Gegner.

Helden als Pfeile des Lichts

Die umrissenen Aufträge, die feste Einbindung in die Befehlshierarchie des Ordens und die Verpflichtung gegenüber der Weißen Gilde machen es so gut wie unmöglich, dass ein Pfeil sich dauerhaft einer Heldengruppe anschließt. Um überhaupt erst als Kandidat für eine Aufnahme in den Orden in Frage zu kommen muss der Held sich bereits einige Male im Namen der Weißen Gilde verdient gemacht haben, sowie sämtliche anderen Voraussetzungen erfüllen. Neben dem Bestehen der langwierigen Ausbildung benötigt ein Pfeil einen konkreten Auftrag (wie die Jagd nach einem Schwarzmagier), der ihn dazu zwingt, Gefährten zu finden und mit diesen weitere Abenteuer zu bestreiten. Es versteht sich von selbst, dass ein Pfeil sich kaum einer Heldengruppe mit Brabaker Nekromanten, Rashduler Dämonenbeschwörern, Hexen, Druiden, Scharlatanen oder Streunern anschließen wird.

Die Pfeile des Lichts als Verbündete

Eine Zusammenarbeit mit den Pfeilen des Lichts ist sehr unwahrscheinlich, kümmert sich die Weiße Gilde doch lieber selbst um ihre Probleme und gewährt Außenstehenden nur selten einen Einblick. Selbst im Falle einer Zusammenarbeit verhalten sich die Pfeile sehr reserviert und achten penibel darauf, dass keine Ordens- oder Gildengeheimnisse nach außen dringen.

Allen Nicht-Gildenmitgliedern gegenüber verhalten sie sich abweisend und arrogant, lediglich Gildenangehörigen wird ein gewisses Maß an Vertrauen entgegengebracht. Allerdings wird auch erwartet, dass die hohe Stellung der Pfeile ohne Einschränkungen akzeptiert wird.

Weisungen von Außenstehenden werden die Pfeile nur auf ausdrückliche Anweisung ihres Großmeisters oder der Hauptfrau entgegennehmen. Dabei achten sie besonders auf den Wortlaut der Anweisung, so dass eine Zusammenarbeit mit ihnen nicht einfach ist.

Die Pfeile des Lichts im Einsatz

Die Pfeile des Lichts agieren üblicherweise alleine. Bei größeren Bedrohungen arbeiten die ausgewiesenen Individualisten jedoch ohne Schwierigkeiten mit ihren Ordensschwestern und –brüdern zusammen. Ungeachtet ihrer beinahe sprichwörtlichen Arroganz sind die Pfeile nicht weltfremd und können sowohl die Schwächen als auch die Stärken ihrer Gegner realistisch einschätzen. Anstatt einem Alveraniarskommando gleich ihr Leben zu Opfern, agieren Pfeile durchaus zu zweit oder gar in kleineren Gruppen, um sich einer weitaus größeren Gefahr zu stellen und diese zu vernichten. Eine verbreitete Taktik – die in der Ausbildung immer wieder eingeübt wird – ist der Unitatio-Ignifaxius, dem nur wenige Wesenheiten etwas entgegenzusetzen haben.



Die Pfeile des Lichts als Gegner

Zum Feind können sich Helden die Pfeile des Lichts nur dann machen, wenn sie abtrünnige Weißmagier sind oder sich eines Verbrechens an der Weißen Gilde schuldig machen. Dazu zählen unter anderem Dämonenbeschwörungen, aber auch der Einbruch in eine Akademie der Weißen Gilde. Dabei gilt jedoch zu beachten, dass der Vorfall eine entsprechende Aufmerksamkeit oder Tragweite erreichen muss. Zwar ist das Beschwören von Dämonen sowohl im Mittel- wie auch im Horasreich ein kapitales Verbrechen, aber die Pfeile gehen zunächst den bedeutsamsten Fällen nach.

Eine Flucht deuten die Pfeile naturgemäß als Schuldeingeständnis, das regeltechnisch mit dem Nachteil *Gesucht I* (innerhalb der Weißen Gilde) verbunden ist. Sollte es zu einer Verfolgung durch den Orden kommen, greifen die Pfeile auf alle ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zurück. Dazu gehört auch der *Orden zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin* (Mephaliten), dessen Mitglieder als Zuträger fungieren.

Im Falle einer Konfrontation fordern die Pfeile den Beschuldigten einmal zur Aufgabe auf. Sollte diesem Befehl nicht sofort nachgekommen werden, gehen die Pfeile zum Angriff über. Den Gegner kampfunfähig zu machen ist dabei nur die zweite Option. Ausgeschaltete, aber noch lebende Flüchtige haben meist nur das Glück, die Angriffswelle der Pfeile überlebt zu haben.

Der Pfeil des Lichts

Die regeltechnische Basis eines Pfeils bildet ein *Magier* der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth*. Vor dem Gildenwechsel kam noch Bethana hinzu. Aufgrund der hohen Anforderungen an Anwärter bieten sich nur wirklich erfahrene Helden für eine Ordensmitgliedschaft an. Dies kann durch den Vorteil *Veteran* verdeutlicht werden. Dabei ist nicht nur der Rang des Magiers zu beachten (mindestens *Adeptus maior*), er darf weder von der Weißen Gilde noch im Mittelreich oder Horasreich *Gesucht* werden oder einen *Schlechten Ruf* besitzen. Dämonenpaktierer oder Nekromanten, die sich bewerben, werden das Vorstellungsgespräch nicht überleben.

Bei einem Pfeil sind neben den Kampftalenten *Schwerter* und *Stäbe* zusätzliche *Sonderfertigkeiten* für den Kampf zu erwerben.

Pfeil des Lichts

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 14
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 8

Schwert:

INI 17+1W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** H

Magierstab:

INI 17+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 31 **AuP** 33 **AsP** 41 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Eisern, Vollzauberer; Arroganz 8, Autoritätsgläubig 6 (Weiße Gilde), Neugier 7, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches und seines Adels, extremer Zwölfgötterglaube, Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (Akademie *Schwert und Stab*, Weiße Gilde, Orden der Pfeile des Lichts), Vorurteile (Mitglieder der Grauen Gilde) 5, Vorurteile (Mitglieder der Schwarzen Gilde) 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Eiserner Wille I und II, Finte, Gedankenschutz, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis (Schaden), Meisterparade, Regeneration I und II, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock), Staubzauber (Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kampfreflexe, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Zauberspeicher), Simultanzaubern, Waffenspezialisierung (Schwert), Wuchtschlag, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauberspezialisierung (IGNIFAXIUS)

Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 13, Kriegskunst 15, Magiekunde 17, Rechtskunde (Magierecht) 15 (17)

Zauber: ADLERAUGE 14, ARMATRUTZ 16, ATTRIBUTO 15, BALSAM 14, BLITZ 18, CORPOFRIGO 16, EISENROST 15, FORTIFEX 16, FULMINICTUS 17, GARDIUM 18, IGNIFAXIUS (DOPPELSCHUSS ODER MEHRERE ZIELE) 18 (20)

Erfahrener Pfeil des Lichts: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +7, MU +1, KL +1, IN +1, GE +1, KO +1

Kampfverhalten: Ein Pfeil des Lichts geht im Kampf sehr offensiv vor. Dabei nutzt er alle ihm zur Verfügung stehenden Fähigkeiten. Durch ADLERAUGE lässt sich der Feind aus sicherer Entfernung ausspähen, und vor dem Kampf stärken ATTRIBUTO und ARMATRUTZ Köper und Rüstungsschutz. Feinde blendet der BLITZ, bevor eiserne Waffen mit EISENROST überzogen werden und der IGNIFAXIUS Feinde in Flammen hüllt, ehe diese im Nahkampf mit dem Schwert niedergestreckt werden.

Geheimnisse der Pfeile des Lichts

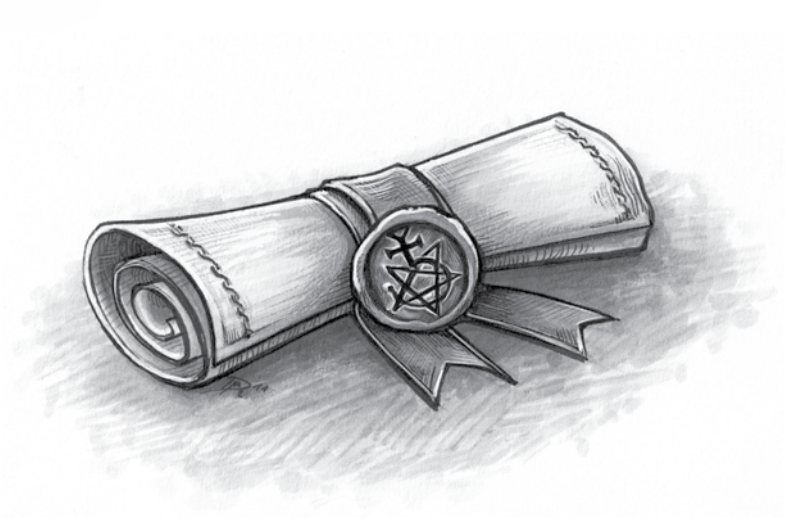
Kleine Geheimnisse der Pfeile (✦)

Der Erfolg der Pfeile des Lichts ist groß, doch kaum jemand weiß, welch hohen Preis sie für ihren Erfolg zu zahlen bereit sind. Schon kurz nach ihrer Gründung wurden Gerüchte laut, dass das Vorgehen der Pfeile von übertriebener Härte geprägt war. Die Führung der Weißen Gilde unterdrückte diese Gerüchte, um den erfolgreichen Ruf ihres neuen Ordens zu wahren. Mit der Rückkehr Borbarads entstanden neue Gerüchte und im *Jahr des Feuers* soll ein Pfeil gar ein kleines Dorf den Untoten Rhazzazors geopfert haben, nur um seine Mission erfüllen zu können. Und dass man bei den magischen Verhören nicht gerade zimperlich mit mutmaßlichen Paktierern umgeht, versteht sich von selbst. Derartige Vorwürfe sind nur dem Großmeister und der Hauptfrau bekannt, die ganze Wahrheit aber kennt *Saldor Foslarin* allein und er hält es für angebracht, dieses Wissen für sich zu behalten.



Einst versuchte Carolus von Beilunk sich eines der Legitimationssiegel des Aldinor-Diktats anzueignen, um damit als erster Convocatus Primus der Weißen Gilde in die Geschichtsbücher einzugehen. Dank des Widerstands aus seinen eigenen Reihen misslang ihm dies, es heißt aber, dass bei der finalen Konfrontation sein Geist in seinen Magierstab einging, welcher seither verschollen ist. Wer auch immer ihn aber zu führen und meistern vermag soll über das reichhaltige Wissen von Carolus verfügen können, und damit vielleicht auch das Geheimnis um die Legitimationssiegel lüften können.

Nicht nur die Ausbildung in der Zeit, in der die Pfeile offiziell nicht existierten, ist geheimnisumwittert – auch die damaligen Aufträge sind es. Gerüchte über jene Zeit gibt es viele, doch gibt es überhaupt Aufzeichnungen aus dieser Zeit? In den Archiven der Weißen Gilde scheinen keine Aufzeichnungen darüber zu existieren. Und warum erließ der Convocatus Primus ein nicht-aufhebbares Edikt, auf dass die Archive der Pfeile des Lichts von keinem Außenstehenden eingesehen werden dürfen?





Piraten der aventurischen Ozeane

„Unter der Totenkopfflagge segeln diese Burschen – und ermorden jeden, ob Mann, Frau oder Kind. Und manchmal schänden die ihre Opfer noch! Von wem ich das weiß? Äh, naja, vielleicht hat doch mal jemand einen Piratenüberfall überlebt …“
—in einer Hafenschenke in Chorhop gehört, neuzeitlich

In den Gewässern rings um Aventurien – und teilweise auch auf größeren Flüssen wie dem Walsach, dem Mhanadi oder dem Großen Fluss – treiben sich zahlreiche Piraten herum.
Es gibt zahllose Bezeichnungen für diese – Korsar, Freibeuter, Seeräuber – doch allen ist gemein, dass sie vom Diebstahl leben. Dieser muss nicht einmal zwangsläufig auf hoher See stattfinden, wie die nachfolgende Begriffserklärung zeigt:

Küstenpiraten: Mit Hilfe von falschen Leuchtfeuern werden Schiffe auf ein Riff gelockt, und die Matrosen dieser Handelsschiffe – sofern sie sich wehren – anschließend brutal erschlagen. Diese Form der Piraterie ist damit verbunden, dass mancher Adlige an der Küste seinen Untertanen erlaubt, Treibgut zu bergen.
Seeräuber, Piraten: Der typische Pirat, der leicht oder gar nicht bewaffnete Schiffe überfällt. Dabei versucht man auf unnötige Gewalt zu verzichten, um nicht zum Ziel von Piratenjägern zu werden.
Korsaren: Die meridianische Version des Piraten, angeblich so benannt wegen des Kor-Glaubens der Piraten. Dies ist aber Seemannsgarn.
Freibeuter: Besitzen den Kaperbrief eines Reichs, stehen eingeschränkt unter dessen Schutz, dürfen im Gegenzug aber dessen Schiffe nicht angreifen und ein ein Teil der Beute muss abgetreten werden.

Nachfolgend wollen wir kurz drei Piratenmannschaften und ihre Schiffe präsentieren, die Sie so problemlos in Ihren Abenteuern nutzen können. Abgeschlossen wird dieser Text mit der kurzen Beschreibung einer Insel, die ein typisches Piratenversteck ist – und von allen drei vorgestellten Piratengruppen genutzt werden kann.

Piraten im Spiel

Piraten können Gegner oder Verbündete sein. Ein Held kann diesem Menschenschlag angehören und gemeinsam mit den Helden passende Abenteuer erleben. Andererseits geben Piraten immer gute Verbündete ab, wenn es gegen einen despotischen übermächtigen Feind geht – egal ob nun der Gouverneur, der seine Kolonie drangsaliert, oder eine Charyptoroth-Sekte, die Schiffbrüchige zu Blutopfern macht. Daneben gibt es aber auch finstere verrohte Piraten, die zum Schlimmsten fähig sind – und mit genau so einem Schiff wollen wir beginnen …





Die Dämonenblut

„Gondrik sagen, du geben den vierten Teil deiner Beute, sonst du und dein Schiff werden zusammen geschossen, von Rotze wie Gubruzz Kleinling noch kleiner macht“
—orkische Hafenwache in Port Rulat

Kurzcharakteristik

Die Dämonenblut ist eine ehemals kaiserliche Schivone, die seit Borbarads Übernahme von Maraskan als Piratenschiff unterwegs ist, und überall zwischen Bornland und Maraskan angetroffen werden kann.

Gebräuchlicher Namen: Die Hetzhunde der blutigen See, die Geißel des Maraskansundes
Herkunft: Die Mannschaft der Dämonenblut ist ein bunt zusammengewürfelter Haufen von Gestalten aus aller Herren Ländern. So findet man in der Mannschaft Utulus neben Mittelreichern, sogar ein Fjarninger ist Teil der Mannschaft, während das Schiff selbst ursprünglich aus dem Mittelreich stammt.
Persönlichkeiten: **Der blutige Hagen** (Kapitän), **Chaldrim** (Erster Offizier), **Ulcha'ssalsiuah** (Krakonischer Kampfschwimmer), **Rotzen-Alma** (Geschützmeisterin), **Finsterling** (pervertierter Klabauter), **Dalcha, der Priester** (Charyptoroth-Paktierer)

Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *„Arrgh, in die Wanten, ihr räudigen Bastarde, alle Segel hoch, die Rotzen klar zum Feuern machen und die Entermannschaften bereitmachen. Dieser fette Bornländer entkommt uns nicht. Ach, es gibt eine Prämie für jedes linke Ohr…“*
—Der blutige Hagen bei einem Raubzug, neuzeitlich
Niederlassungen: Immer da, wo sich die Schivone Dämonenblut gerade befindet
Besonderheiten: Durch die Fähigkeiten des Charyptoroth-Paktierers Dalcha kann das Schiff seine Geschwindigkeit gegen den Wind mehr als verdreifachen. Voraus sind zwei Mehrfachrotzen aus den Werkstätten Leonardo des Mechanikus ausgerichtet
Größe: 60 Mannschaftsmitglieder

Geschichte

Das Schiff wurde im Jahre **1004 BF** in den Werften von Perricum im Auftrag der mittelreichischen Admiralität gebaut und stach am 1. Efferd **1005 BF** unter dem Namen *Delphin von Perricum* das erste Mal in See. Schon bald darauf wurde es der Maraskanflotte des Mittelreichs zugeordnet. Dort war es Teil der Jerganer Flottille und wurde hauptsächlich zur Piratenjagd und Abwehr von Schmugglern eingesetzt. Kurz vor Haffax' Eroberung von Boran wurde der Kapitän durch einen haffaxtreuen Kommandanten ersetzt, der das Schiff schließlich in die Flotte des Dämonenmeisters integrierte. Nach dessen Fall kam es zu einer Meuterei und der ehemalige erste Offizier *Hagen Efferdian* errang den Kapitänsposten. Er machte das Schiff zu einem freischaffenden Piratenschiff, das allerdings dem Heptarchen Xeraan tributpflichtig war. Nach dessen Tod schloss man sich den Rulater Piraten an.

Die Dämonenblut und ihre Mannschaft heute

In den letzten Jahren hatte die Dämonenblut einen erheblichen Anteil am schlechten Ruf der Piraten der Blutigen See. Gegen Beute, die es wagt sich zu wehren, ging man schon immer sehr rigoros vor. So setzt man gerne gegen die Segel von Prisenschiffen Hylailer Feuer ein, um diese manovrierunfähig zu machen. Den Besatzungen von solchen Schiffen gegenüber zeigt man nur sehr selten Gnade, und die Geschichte der bornischen Kogge Meereselch, deren gesamte Besatzung man tötete und an die Außenseite der Bordwände nagelte, um dann den einzigen Überlebenden mittels Beherr-



schungsmagie dazu zu zwingen, das Schiff nach Festum zu segeln, ist kaum übertrieben.

Durch solche und ähnliche Brutalitäten erschuf man einen Nimbus des Schreckens um sich, der allerdings auch dafür sorgte, dass das Schiff heutzutage niemals eine vollständige Mannschaft zusammenbekommt und nur einen Teil ihrer Rotzen einsetzen kann. Dennoch überkommt den ‚blutigen Hagen' häufig ein Blutrausch, in dem die Mannschaft schnell einige Köpfe kleiner werden kann. Dies führt dazu, dass man sich heutzutage vor Kriegsschiffen des Bornlandes, des Mittelreichs oder Araniens verbergen und mit kleinerer, leichterer Beute vorlieb nehmen muss. Während die Geschütze zum Teil eingemottet wurden und unter der Persening vor sich hin verrotten, ist das Schiff selbst in gutem Zustand. Allerdings sind besondere Instrumente, etwa solche zur Navigation, nur als Beutegut zu bekommen, da sich Port Rulat doch ziemlich von allem anderen isoliert hat.

Erscheinungsbild und Symbole

Ein roter Totenschädel mit fehlendem Unterkiefer auf schwarzem Hintergrund, von dem Blutstropfen auf den Rest der Flagge gespritzt sind. Die Mannschaft zeichnet sich nicht durch ein einheitliches Erscheinungsbild aus, einzig das schmutzige Aussehen verbindet die Mitglieder der Mannschaft.

Struktur der Mannschaft der Dämonenblut

Uneingeschränkter Herr der Dämonenblut ist eindeutig der Kapitän, aber dieser wird eher gefürchtet als respektiert. Ihm zur Seite stehen einige Offiziere, die dem Kapitän bei der Kontrolle des Schiffs zur Seite stehen. Der tulamidische erste Offizier **Chaldrim** ist hauptsächlich für die etwa 50 Matrosen zuständig, die natürlich auch gut mit dem Entermesser umzugehen verstehen. Quasi die Rolle des Bordgeweihten (und Schiffsmagiers) nimmt der Fasarer Magier **Dalcha** ein, ein Mann, dessen Haare sich mit den Jahren in glitschige Algen verwandelt haben, und dessen Haut mittlerweile einen leichten Grünstich aufweist und beständig zu nässen scheint.

Die Geschützmeisterin **Rotzen-Alma** verfügt gerade über genug Leute um im Kampf knapp die Hälfte einer Breitseite des Schiffes zu bemannen, was den Gefechtseigenschaften des Schiffs natürlich nicht sonderlich förderlich ist. Eine besondere Kampfeinheit des Schiffes sind die krakonischen Kampfschwimmer, welche mit gezähmten Haien ausschwärmen und nach geeigneter Beute suchen. Auch beim Entern sind die Krakonier eine beeindruckende Waffe, können sie sich doch unbemerkt der Beute nähern und an den Bordwänden hochklettern. Tief im Bauch des Schiffes lebt dann noch ein Wesen, das sich durch den ständigen Kontakt mit dem pervertierten Unwasser der Blutigen See in ein bösartiges Geschöpf verwandelt hat – der Klabauter Finsterling quält und foppt jeden, der sich in die Bilge verirrt.

Der blutige Hagen

Gefürchtetes Herz und Gehirn der Mannschaft ist der berüchtigte ‚blutige Hagen', der ursprünglich aus Punin stammt und entsprechend heißblütig ist. Ein im Zorn erschlagener Ehemann führte dazu, dass sich Hagen bei der Flotte des Mittelreichs verdingte (eine Verbindung zum Mord konnte dem jungen Heißsporn nie nachgewiesen werden). Der gewissenlose Mann schloss unter der Herrschaft des Dämonenmeisters einen Pakt mit dem jenseitigen Mordbrenner und besiegelte diesen schließlich mit einem brutalen Massaker an seinem Kapitän und den ihm vorgesetzten Offizieren.

Mittlerweile hat sich der ehemals schlanke Kämpfer in einen fetten Mann (an die 200 Stein) verwandelt, der jedoch zuschlagen kann, wie kein Zweiter. Und da ihm an Blutrünstigkeit und fehlender Skrupel niemand gleich kommt, braucht er nicht um seinen Posten zu fürchten. In den Kampf zieht der Piratenkapitän meist mit einem gezackten Barbarenschwert. Ansonsten unterscheidet er sich kaum von seiner Mannschaft. Jedenfalls hat der ‚blutige Hagen' während des letzten Jahrzehnts nur äußerst selten ein Stück Seife aus der Nähe gesehen.

Die Besatzung der Dämonenblut in den Augen...

Von gewöhnlichen Matrosen: *„Grausames Mörderpack! Nichts als mitleidlose Schlächter. Hoffentlich kriegt man die bald. Sind ja Zustände wie in Charypso."*

Anderen Piraten: *„Da oben in der Blutigen See sind se besonders Brutal. Kapieren nicht ganz, dass die damit die Händler verschrecken. Aber das werden se noch selbst merken. Aber auf denen ihrem Pott würd ich im Leben nicht anheuern."*

Was denkt die Mannschaft der Dämonenblut über...

Ihre Opfer: *„Lächerliche Wichte und Pfeffersäcke! Wenn sie ihren Reichtum nicht verteidigen können, dann sollen sie eben nicht zur See fahren. Wenn sie es doch machen, dann können se auch auf ihr Gold verzichten – und auf ihre Ohren …"*

Piratenjäger: *„Sollen nur kommen! Schlitzen wir alle auf! Uns können se gar nichts!"*

Die Schivone Dämonenblut

Das Schiff ist eine der bornländischen Geleitschivonen, die seit einigen Jahrzehnten in den Werften Festums gefertigt werden, und wohl das einzige Schiff dieses Typs, das jemals in Piratenhände gelangt ist. Das Schiff ist in gutem Zustand, wenn man einmal von einer großen verbrannten Stelle im Geschützdeck absieht: Diese rührt von einem Unfall mit Hylailer Feuer her, als es während der *Seeschlacht der vier Völker* zu einer Verpuffung kam, die beinahe das ganze Schiff vernichtete.



Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]
Länge: 26,8 Schritt **Breite:** 8,9 Schritt
Schiffsraum: 262 Quader [135] **Tiefgang:** 3,3 Schritt
Frachtraum: 184 Quader
Besatzung: 10 Offiziere + 50 M + 40 G + 15 Haireiter [Q 14]
Beweglichkeit: hoch [4]
Struktur 17, Härte 1

Preis: ca. 16.000 Dukaten (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit rauem Wind: 16 Meilen/ Stunde [5]
am Wind: 6 Meilen die Stunde [2], kann durch dämonische Hilfe für 5 SR verdreifacht werden
Bewaffnung: 2 experimentelle Dreifachrotzen voraus, 4 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Geheimnisse der Dämonenblut und ihrer Mannschaft (+)

Finsterlings Pläne: Finsterling, der wahnsinnige Klabauter, der in der Bilge der Dämonenblut lebt, plant dereinst die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen und hat es mittlerweile geschafft, einige Mannschaftsmitglieder dergestalt zu beeinflussen, dass sie über eine Meuterei gegen den Kapitän nachdenken.

Die beiden Dreifachrotzen: Diese Waffen wurden ursprünglich von Leonardo dem Mechanikus entwickelt, um damit Kholak-Kai auszurüsten. Aber Galotta konnte mit der Verdreifachung der Geschosse (denn die Schussfolge erhöhte sich nicht) nichts anfangen und verkaufte sie an Xeraan, der dafür mit dringend benötigten Erzen zahlte. Xeraan bestückte einige seiner Schiffe (zumindest wenn die Kapitäne dafür zahlten) mit den Waffen, die sich aber schnell als überaus störanfällig herausstellten und ständiger Wartung bedurften. Deshalb werden sie nur im äußersten Notfall eingesetzt. Andererseits sind die Waffen bemerkenswert effektiv, da sie aus einem sicheren Treffer drei machen.

Der Schwarze Albernier

„Ist doch egal, wohin wir segeln – wir sind überall dort zu Hause, wo uns niemand sagen will, wo unser Platz ist … nein du Trottel, lass die finger von meinem Hut und scher dich in die Wanten, bevor ich dir nen Arschtritt verschaffe."
—Der Schwarze Albernier zu seiner Mannschaft

„Habt ihr schon die Geschichte vom schwarzen Albernier gehört? Reo Sapiorio heißt er. Der Sohn eines Schwarzmagiers und ein ehemaliger Boroni soll er sein. Seine Segel sind so schwarz wie deine Füße und aus den Kutten der erschlagenen Boron-Geweihten genäht Die schwarze Armada hat ihm mindestens schon dreimal das Schiff unterm Hintern weg geschossen, und er soll wenigstens einmal ertrunken sein. Aber dieser göttergesegnete Bastard kommt immer zurück. Boron will ihn wohl nicht."
—gehört in einer beliebigen Hafenschenke zwischen Thalusa und Chorhop

Kurzcharakteristik

Freie Piraten unter einem ehemaligen albernischen Widerständler, der mit unerhörter Dreistigkeit überall zwischen Thalusa und Nostria agiert.

Gebräuchlicher Namen: Der Schwarze Albernier
Herkunft: Albernia (Kapitän), gesamte Charyptik (die restliche Mannschaft)
Persönlichkeiten: Reo Sapiorio
Beziehungen: gering
Bedeutende Niederlassungen: Irgendwo an der Albernischen Küste, eine kleine Bucht auf einer Südmeerinsel

Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *„Was? Das kann nicht sein! Du willst noch nie vom Schwarzen Albernier gehört haben? Das geht nicht. Wenigstens kannst du dann hinterher damit prahlen, dass der Schwarze Albernier dir die Zähne rausgeprügelt hat …"*
—Reo, verkleidet in einer Behankanischen Hafenschenke, 1034 BF
Besonderheiten: Die Segel des Schiffs sind aus schwarzem Stoff.
Größe: 7 Offiziere, 33 Matrosen und 25 Richtschützen, allesamt Kämpfer.



Geschichte

Um das Jahr **1015 BF** zog es den jungen Albernier Reo Sapiorio in die Welt hinaus. Er kam bis nach Chorhop, wo er seine Freiheit verspielte. An Bord eines Sklavenschiffs wurde er zuerst nach Al'Anfa gebracht, provozierte aber seine neue Besitzerin, eine tulamidische Sklavenhändlerin, so sehr, dass sie ihn mit schweren Ketten über Bord werfen ließ.
Irgendwie überlebte er und kam in Selem an Land, wo er sich einer vor Anker liegenden Piratenmannschaft anschloss. In den folgenden Jahren diente er sich zum Offizier hoch, war aber immer das Sprachrohr der Unzufriedenen an Bord. Schließlich entschied sich der Kapitän, ein Schiff des alanfanischen Nordlandkonvois, das sich in einem Sturm verirrt hatte, aufzubringen. Genau in dem Moment als man das Schiff geentert hatte und die Beute umlud, tauchten drei Schwarze Galeeren auf, die nach dem verlorenen Schiff suchten. Es kam zu einer Verfolgungsjagd, bei der das Piratenschiff in Trümmer geschossen wurde und nur durch Reo und seine Vertrauten gerettet wurde. Während dieses Kampfes starb der alte Kapitän, und die Überlebenden wählten Reo zu dessen Nachfolger.
Dieser verhielt sich überraschend ruhig und war zeitweilig als Freibeuter in Diensten der Goldenen Allianz tätig.
Mit der Lossagung Albernias vom Mittelreich zog es Reo in den Norden, wo er mit seinem Schiff zuerst Havena versorgte, dann in Diensten der Galahans als Freibeuter tätig war. Als diese besiegt wurden, verdingte sich der Schwarze Albernier, wie man ihn mittlerweile nannte, als Pirat in der Zyklopensee. Von den Hylailer Seesöldnern vertrieben, zog Reo wieder gen Süden und pendelt seitdem zwischen der albernischen Küste und der Charyptik, wo er jeweils verschiedene Verstecke besitzt.

Die Piraten des Schwarzen Albernier heute

Die Mannschaft des Schwarzen Alberniers besteht aus etwa 50 Halunken aus allen Teilen des südlichen Aventuriens, vornehmlich aus Meridiana. Manch einer von ihnen ist mittlerweile selbst eine kleine Berühmtheit geworden. Besonders stechen hervor:

Die Steuerfrau: Dalua (*1011 BF, 1,69 Schritt, zierlich, wunderschön, linkisches Grinsen) hat mehr als nur einen Schuss Mohablut in den Adern und ist die Unterhändlerin des Schiffs. Dabei verlässt sie sich auf ihr schnoddriges Mundwerk, wie auf ihr gutes Aussehen. Hätte sicherlich auch Rahja- oder Phexgeweihte werden können.
Das Messerkind: Ein junger Mann (*1018 BF, 1,74 Schritt, kupferhäutig, Glatze, in leichte Lederkleidung gehüllt), an dem es nur so blitzt. Nicht weniger als 37 Wurfmesser trägt der junge Jaqtiel bei sich. Ansonsten lacht der Junge viel – am liebsten über Witze über Al'Anfa.
Der Troll: Hajeeb (*988 BF, 2,06 Schritt, fettleibig, aber enorm kräftig, schiefes Lächeln, wenige Zähne im Mund) ist hässlich wie die Nacht. Überall wachsen ihm büschelweise dicke, borstige Haare aus dem Leib, und in einer Schlägerei sorgte dafür, dass der Selemer seinem Spitznamen gerecht wird. Eigentlich stammt sein Spitzname von der Vorliebe für Süßwaren aller Art.
Der Bootsmann: Beliebtester Mann an Bord ist Gibbon (*985 BF, 1,87 Schritt, dicklich, schmutziges, ehemals weißes Hemd, stets einen Flachmann bei sich, grauen Backenbart), da er es mit Leichtigkeit schafft, eine Feier in Schwung zu bringen (er besitzt als einziger – neben dem Kapitän – den Schlüssel zur Rumkammer). Er ist ein guter Musikant, der fröhliche, wenn auch derbe Seefahrerlieder kennt und in jedem Hafen mindestens eine Braut hat.
Das Schiffsmädchen: Die fesche Aliz ist ein hübsches, blondes Mädchen aus Aranien (*1013 BF, 1,68 Schritt) und betont gerne ihre Mädchenhaftigkeit, ist aber gerissen genug, um alle Männer an Bord um den Finger zu wickeln. Andererseits klettert niemand schneller als sie in der Takelage herum.
Der Koch: Der fette Rondrisch (*990 BF, 1,92 Schritt, stinkt wie ein Oger und ist auch so fett) behauptet, er wäre ein ehemaliger Soldat des Mittelreichs und er wäre von einer Hexe verflucht worden zu stinken, aber er ist ein brillanter Koch. Lediglich mit der Menge der Gewürze muss er noch lernen umzugehen, denn seine Mahlzeiten sind meist überwürzt.

Verbündete und Feinde

Albernische Barone: Die Piraten haben im Albernischen Bürgerkrieg mehrfach eingegriffen, etwa indem sie Truppen von einem Punkt der albernischen Küste zum anderen befördert haben oder Konterbande schmuggelten. Dies hat viele Freundschaften zu den Küstenbaronen geschaffen.
Die Republik Belhanka: Gelegentlich fuhr man unter der Flagge der Republik Belhanka und kaperte Schiffe anderer Staaten. Dies hat zu guten Beziehungen zu den Händlern der Republik geführt, die gerne und ohne zu fragen alle angebotenen Waren abnimmt, dafür aber eine gute Werft bietet, sollte das Schiff einmal beschädigt werden.
Herzogtum Grangorien: Grangorer Schiffe gerieten während des Kriegs der Drachen mehrfach mit der Windsbraut (das Schiff der Piraten) aneinander, als diese Truppen von Romin Galahan und Waffen transportierte. Die Grangorier mussten dann in der Seeschlacht von Prygaios zähneknirschend akzeptieren, dass die Windsbraut unter Belhalkani-



scher Flagge segelte. Man setzte eine Prämie auf das Schiff und ihren Kapitän aus (150 Dukaten).

Das Alanfanische Imperium: Angesichts der vielen Gerüchte, ist es klar, dass die Ordnungsmacht im Süden die Besatzung der Windsbraut jagt. Zahlreiche Überfälle auf alanfanische Besitzungen haben das Kopfgeld auf Reo in die Höhe getrieben (auf 200 Dukaten). Aber auch für das Abliefern der Galionsfigur der Windsbraut und verschiedene Besatzungsmitglieder sind deutlich geringere Prämien ausgesetzt sind.

Erscheinungsbild und Symbole

Nach Art der Albernischen Krone sind drei gekrönte weiße Totenköpfe auf Schwarzem Grund angeordnet.

Struktur der Mannschaft des Schwarzen Alberniers

Die Mannschaft der Windsbraut entscheidet vieles per Abstimmung. Dem entgegen steht, dass das Schiff dem Kapitän gehört, der einige Mannschaftsmitglieder in Schlüsselstellungen gut bezahlt, um für ihn zu stimmen. Passt ihm das Ergebnis einer der wichtigeren Abstimmungen nicht, so ignoriert er sie so lange wie möglich. Bis es zu einer Art Meuterei kommt. Wenn es soweit ist, kommt es meist zu einer lautstarken Diskussion (an Bord auch gerne ‚blödes Gelaber' genannt) und danach ziehen kurioserweise alle für eine Weile am selben Strick. Aber da Reo seiner Mannschaft schon häufiger fette Prisen gesichert hat, heißt es immer wieder: „Ich bin der Käptn, so wahr ich Reo Sapiorio heiße… Äh, Käptn Sapiorio! Klar soweit?"

Geheimnisse des Schwarzen Albernier und seiner Mannschaft (+)

Reos Herkunft: Der berüchtigte Schwarze Albernier ist in Wahrheit ein albernischer Trickbetrüger und professioneller Kartenspieler. Eine Verwandtschaft zum Mirhamer Königshaus besteht nicht, da Reo einst den Nachnamen Salpion trug, diesen aber veränderte, um seine eigene Legende zu schaffen.

Das achte Schiff: Tatsächlich hat Reo einen enormen Verschleiß an Schiffen. Allerdings liegt das eher an einem Fluch, den Reo sich bei einem Charyptoroth-Anhänger eingehandelt hat. Seitdem ist er auf der Suche nach einer Möglichkeit, diesen Fluch zu brechen. Besonders sucht er nach Antimagiern, welche ihm behilflich sind, bevor sein Schiff wieder untergeht. Einen Einfluss von alanfanischen Rotzenkugeln leugnet Reo jedenfalls energisch – ein Fluch ist besser für den eigenen Ruf.

Die Windsbraut in den Augen...

Alanfanische See-Offiziere: *„Ein Halsabschneider von einem Piraten. Sieben Mal haben wir diesem nordländischen Hund das Schiff unterm Hintern weggeschossen. Naja, irgendwann werden wir ihn schon erwischen. Ich hoffe, er segelt mir eines Tages vor die Rotze."*

Fana (in ganz Meridiana): *„Ein dreister Pirat, der denjenigen, die ihm folgen, den Hintern vergoldet."*

Belhankaner Kaufmann: „*Ich lasse mich nicht gerne mit derlei Pack ein, aber ich muss an das Geschäft denken."*

Was denkt die Mannschaft der Windsbraut über...

Sich selbst: „*Willst du mal anfassen? Dann fühlst du wie lang mein Entermesser ist. Wir sind eben die Größten. Und wir fürchten uns vor niemandem."*

Ihren Kapitän: „*Ein vom Glück gesegnetes Arschloch, ein bisschen verrückt, aber wenn er eine Mannschaft sucht, bin ich dabei. Hat mir auch die Hand seiner Schwester versprochen. Soll ne echte Piratenbraut sein. Aber der Käptn ist schon in Ordnung. Hat seinen eigenen, ein wenig wirren, Kopf, aber das passt schon."*

Die Karavelle Windsbraut

Diese Karavelle wurde in der Werft von Havena vor wenigen Jahren vom Stapel gelassen, nachdem Reo mit genügend Geld auftauchte, um sie bauen zu lassen.

Takelage: III (R1, R2, H1) [120]
Länge: 22,4 Schritt
Breite: 8,72 Schritt — **Schiffsraum:** 262 Quader [135]
Tiefgang: 1,8 Schritt — **Frachtraum:** 184 Quader
Besatzung: 37 M + 18 G
Beweglichkeit: sehr hoch [5] — **Struktur** 17, Härte 1
Preis: ca. 9.500 Dukaten (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
mit rauem Wind: 17 Meilen/ Stunde [6]
am Wind: 5 Meilen die Stunde [2]
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 2 Hornissen



Die Salzwasserspucker von Hjaeringsfjord

„Da erschallte der Ruf: Die Thorwaler kommen! Die Thorwaler kommen! Was diese aber nicht ahnten war, dass wir das Dorf seit ihrem letzten ‚Besuch' stärker befestigt hatten. Der Freiherr hatte zwei seiner Ritter und ein halbes Dutzend Waffenknechte hier gelassen – und jeder von uns konnte mit dem Speer umgehen. Als das Langschiff dann am Ufer ankam, sprangen etwa zwei Dutzend der wilden Gesellen an Land und stürmten auf das Dorf zu. Doch sie stutzten und hielten inne, als sie den frisch aufgeschütteten Wall, die Palisaden und unsere Speere sahen. Da war ihnen wohl die Kampfeslust vergangen – und plötzlich wollten sie handeln. Also schickten wir Alverd und zwei weitere vors Tor.
Und wir haben ein gutes Geschäft gemacht. Stockfisch und Seehundfelle gegen Steine, Eichenholz und Mehl."
—aus dem kleinen nostrischen Küstenweiler Nordingen

Kurzcharakteristik

Eine thorwalsche Ottajasko, die regelmäßig gen Süden segelt, um Handel zu treiben. Allerdings werden Handelspartner, die nicht wehrhaft genug erscheinen, ausgeplündert.

Gebräuchlicher Namen: Salzwasserspucker
Herkunft: Golf von Prem
Persönlichkeiten: **Tjalf Ohneohr** (*977 BF, 1,99 Schritt, hat mittlerweile einen etwas dickeren Bauch, hängt ein wenig der guten alten Zeit nach, ihm fehlt das linke Ohr, das er in einem Kampf verlor), **Asha Eisenfreundin** (*1013 BF, 1,84 Schritt, schlank, wütende und ungestüme Kämpferin,), **Bjoernfraed** (*982 BF, 2,02 Schritt, blond, viele Zöpfe in Haupthaar und Bart, nie ohne seine Laute anzutreffen), **Eldrim Elkjoson** (*1007 BF, Schiffsmagier, vorlaut, übermütig, hasst Horasier)

Beziehungen: ansehnlich (zu anderen Ottajaskos, sonst gering)
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: *„…und dann is Tjalfüber die Reling gesprungen und mit kräftigen Zügen zu dem Monstrum hin. Beide Arme hat er ihm um den Hals gelegt und zugedrückt. Tja, das war es dann mit dem Hranngarsgezücht."*
—der Skalde Bjoernfraed nach einer erfolgreichen Fahrt
Niederlassungen: Die Ottaskin Hjaerin
Besonderheiten: Wenn der Einsatz von Waffengewalt zu große Verluste bedeutet, dann wechselt man die Strategie und verlegt sich auf den Handel.
Größe: 36 Mannschaftsmitglieder

Geschichte

Die Windspringer ist im Grunde uralt – aber sie wurde mindestens schon dreimal all ihrer Planken entledigt und erneuert. In etwa 40 Jahren hat das Schiff ungefähr fünfzigmal die Strecke von Thorwal bis nach Festum zurückgelegt und hat immer wieder heim gefunden. Schwere Gefechte lassen sich dagegen an einer Hand abzählen und trotzdem hat man noch zwei Finger über, um ein Trinkhorn mit Met zu halten.
1011 BF war das Schiff zu einem längeren Aufenthalt in der Charyptik gezwungen, da es in ein Manöver der alanfanischen Flotte geriet und von dieser Wochenlang gejagt wurde. Trotzdem gelang es dabei dem Kapitän Tjalf, eine reiche Al'Anfanerin zu schwängern – ob mit oder gegen deren Willen ist vom Bordskalden der Otta nicht überliefert.Zwar kehrte man reich beladen in die Heimat zurück, doch jedes dritte Mannschaftsmitglied blieb im Süden zurück. Es dauerte drei Jahre bis man die Verluste durch Nachwuchs aus der eigenen Ottajasko ausgeglichen hatte.



Die Windspringer und ihre Mannschaft heute

Heute hat die Windspringer ihre besten Jahre hinter sich. Es wird Zeit, ein neues Schiff zu bauen, ist das Holz doch stellenweise schon recht morsch (obwohl nur eine von zehn Planken auch beim Stapellauf zum Schiff gehörte). Allerdings ist der Aberglaube der älteren Mannschaftsmitglieder rings um Tjalf und den Skalden Bjoernfraed noch so vorherrschend, dass man sich nicht darauf einigen konnte, das Schiff durch ein neu gebautes zu ersetzen. Angeblich soll im Rumpf ein Klabautermann leben, den man im Süden aus der alanfanischen Sklaverei rettete. Doch die jungen Mitglieder in der Mannschaft haben den Klabauter noch nie gesehen – und glauben nicht an ihn. Und so ist es wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis es zu Meuterei oder Generationenwechsel an Bord kommt. Und Tjalfs Tochter Asha ist in der Kriegerschule von Prem ausgebildet worden und danach einige Jahre durch Aventurien gezogen. Mit sich brachte sie den Olporter Magier Eldrim Elkjoson, der seine Familie beim horasischen Angriff auf Thorwal verlor.

Verbündete und Feinde

Jurga Trondesdottir: Tjalf segelte dereinst mehrfach mit ihrem Vater gen Süden und er kennt die ‚kleine' Jurga von Kindesbeinen an. Hält aus diesem Grund zu ihr und folgt ihrem politischen Kurs – eine der Ursachen, warum er sich in letzter Zeit mehr aufs Handeln, denn aufs Plündern verlegt hat.

Iskir Ingibjarsson: Ist wiederum das große Vorbild Ashas. Sie bewundert den Traditionalisten nicht erst seit seiner Eroberung des Nagrachschwertes Hyrr-Karhay.

Tula von Skerdu: Ist das Feindbild seitdem sie Hjaerin plünderte. Trotzdem meidet man das Refugium der Hexe abergläubisch.

Erscheinungsbild und Symbole

Alle Salzwasserspucker tragen hellblau-weiß gestreifte Hosen und meist eine Krötenhaut. Viele haben sich Bilder ihres Partners in die Haut stechen lassen.

Struktur der Ottajasko

Jeder Mann und jede Frau in der Ottajasko kann seine Meinung kundtun und Anhänger um sich scharen. Häufig werden Themen, welche die gesamte Mannschaft und das Schiff betreffen, von allen diskutiert und mit einem Wettkampf (der auch aus einem Wetttrinken bestehen kann) entschieden. Tjalf gibt zwar die Befehle, ist aber erstaunlich zurückhaltend, was Befehle zu Angriffen angeht. Andererseits gibt er gerne damit an, früher niemanden geschont zu haben.

Die Wellenspringer in den Augen ...

Eines alanfanischen Kapitäns: *„Piratenpack! Das einzig Gute, was die Horasier je gemacht haben, war es dieses Piratennest Thorwal niederzubrennen."*

Eines Kapitäns der HPNC: *„Ich glaube wir können von Glück sagen, dass wir mehr Waffen und genügend Soldaten an Bord haben. Denn sonst glaube ich, dass die Handelsware dieser Thorwaler das Eisen ihrer Entermesser und Äxte gewesen wäre."*

Was denkt die Mannschaft der Wellenspringer über...

Nostrier: *„Meist ne leichte Beute. Sind aber langweilig. Fliehen direkt und lassen dann ihre Ackergäule und Pflugscharen auf den Feldern zurück. Was sollen wir damit? Wir säen nicht!"*

Horasier: *„Haben leider immer so hochbordige Schiffe. Mit denen werden wir nicht fertig. Die sind uns über. Also wird gehandelt. Wir sind feige? Neenee – wir sind nur nicht blöd!"*

Meridianer: *„Pullt Jungs! Soll uns keiner nachsagen, dass wir so einen hübschen Hai davonsegeln lassen …"*

Die Salzwasserspucker im Spiel

Die Thorwaler können gleichermaßen Bedrohung wie Rettung sein, etwa wenn die Helden als Schiffsbrüchige auf einer Planke den Kurs der Wellenspringer kreuzen. Befinden sich die Helden auf einem Schiff, so entscheidet dessen Größe darüber, ob man es mit thorwalschen Händlern oder Piraten zu tun bekommt.

Die Otta Wellenspringer

Das Schiff hatte ursprünglich einen anderen Namen. Auf der Jungfernfahrt geriet die Otta in einen schweren Sturm, doch das Schiff flog förmlich über die Wellen, so dass man sich auf den heutigen Namen einigte (was einige gebrochene Nasen bedeutete).

Seither hat die Wellenspringer sämtliche Ozeane rings um Aventurien befahren und besonders ausgiebig die Zyklopensee erforscht. Leider kann das Schiff nur wenig Handelsware mit sich führen beziehungsweise nur wenig Beute aufnehmen, so dass sich aufsehenerregende Diebeszüge meist nicht lohnen. Dies hat zur heutigen Taktik der Mannschaft um Tjalf Ohneohr geführt: Laut brüllend und die Äxte schwingend heranstürmen und bei dem leisesten Hauch von Widerstand ein sofortiger Rückzug. Denn den Verlust mehrerer Mannschaftsmitglieder kann (und will) man sich nicht leisten.



Takelage: 1 (R1) [50] Ruder: 2 x 17 [34]
Länge: 24,7 Schritt **Breite:** 4,3 Schritt
Schiffsraum: 262 Quader [135]
Tiefgang: 0,4 Schritt **Frachtraum:** 184 Quader
Besatzung: 36 M
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur** 15, Härte 1
Preis: ca. 3.200 Dukaten
Geschwindigkeit vor dem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]
mit rauem Wind: 21 Meilen/ Stunde [7]
am Wind: 4 Meilen die Stunde [1]
Gerudert (Marsch): 8 Meilen die Stunde [3]
Bewaffnung: keine

Geheimnisse der Wellenspringer und ihrer Mannschaft (+)

Der Bastard des Kapitäns: Ist tatsächlich ein wohlhabender Fanasohn, der sich in der Flotte Coragon Kugres hochgedient hat und nun als einer der besten alanfanischen Kapitäne gilt – und seinen Erzeuger hasst. Allerdings könnte er sich beim ersten Aufeinandertreffen in seine Halbschwester Asha verlieben …

Der Klabauter: Kurz gesagt – es gibt keinen Schiffsklabauter. Tjalf und Bjoernfraed necken mit kleinen Streichen die Mannschaft und sorgen so dafür, dass die Mannschaft an dem alten Schiff festhält. Den schließlich fürchtet man den Fluch des Klabauters, wenn man ein anderes Schiff nutzt.

Die geplante Meuterei: Asha und Eldrim planen, den größten Teil der Mannschaft hinter sich zu bringen und Tjalf dazu zu zwingen, sich aufs Altenteil zurückzuziehen. Als der Mast des Schiffes in der Zyklopensee bricht, scheint der Moment gekommen.

Die Isla la Nublar

Die Lage der Insel ist nicht im Detail festgelegt, kann also fast beliebig platziert werden, wobei sich von der Beschreibung her die Region Meridiana anbietet (z.B. im Südmeer oder um die Waldinseln herum).

Bei dieser kleinen, inmitten einer Nebelbank liegenden Insel handelt es sich wegen der tiefen Bucht um ein perfektes Piratenversteck. Auf der Insel lebt eine Utulu-Sippe, die Kannibalismus betreibt und eine Gefahr für alle anderen Menschen darstellt. Die Insel ist von Dschungel bedeckt allerdings befindet sich in der Nähe des Strandes ein Fort mit Holzpalisaden. Dort verbergen sich die gerne Piraten, ist doch das Fort auch den Eingeborenen nicht geheuer, sodass sie es meiden.

Das Fort weist einen Brunnen und mehrere verwilderte Gärten auf. In unmittelbarer Nähe gibt es einen großen Palmenhain, der auch die Mannschaft eines größeren Schiffs eine zeitlang versorgen kann. Zudem können kleinere Schiffe auf den Strand der Bucht gezogen werden, wo man Schäden reparieren kann.

Einst war die Insel auch Ankerpunkt eines alanfanischen Schatzkonvois. Der Kommandant des Konvois lagerte hier aus unbekannten Gründen mehrere Monate und ließ von seinen Besatzungsmitgliedern eine seltsame Konstruktion im Dschungel errichten. Die Konstruktion ähnelt einem Flaschenzug, darunter befindet sich ein tiefes Loch. Die Piraten haben schon vermutet, dass sich dort unten ein Schatz befindet, haben aber keinen Weg gefunden hinunterzuklettern. Der Kommandant hat dort in der Tat mehrere Schatzkisten mit Gold versteckt. Der Wert des Goldes beträgt etwa 15.000 Dublonen, jedoch ist ein Abstieg in das 20 Schritt tiefe Loch lebensgefährlich und nur mit einer Klettern-Probe +18 möglich.

Gerüchte besagen, dass dort eine blonde Hexe mit einem Riesenaffen als Vertrautentier leben soll, doch dies ist nicht mehr als eine Legende.

Piraten

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4

Säbel:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfdolch: **INI** 10 **FK** 17 **TP** 1W+1

Raufen:
INI 9 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1(A) **DK** H

LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Vorteile und Nachteile: Balance; Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag
Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10
Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1 IN +1, GE +1, KO +1, KK +1
Konfliktverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere *Finten* und *Wuchtschläge* ein (+2 bis +4) maximaler DK zu bleiben.



Der Bund des Roten Salamanders

„Die Eleven taugen nichts. Disziplin und Ordnung ist ihnen fremd. Einzig dem anderen Geschlecht wollen sie imponieren, und ihre einzige Wissbegierde ist die nach dem Goldmachen. Ihr Wissen, das Torheit ist vor Hesinde, tragen sie vor sich her, doch ahnen sie nichts von den wahren Geheimnissen unserer alten, ehrwürdigen Kunst."
—Der Mhanach abu'l Ketab, Vorsteher der Salamander-Werkstätten in Fasar, neuzeitlich

„Die Alchimie ist eine Kunst. Natürlich muss ein Künstler auch sein Handwerk verstehen, um ein Meisterwerk zu erschaffen. Aber das stellt sie nicht auf die gleiche Stufe wie Küfer oder Steinmetze, auch wenn dies so mancher Magus in seiner Arroganz behaupten mag. Alchimisten sind Künstler, in ihren kundigen Händen wird die ganze Welt zu Wachs, das sich nach ihrem Willen formen lässt."
—Handschriftliches Vorwort in Artefakte und Alchemica, *aufbewahrt in Festum, 710 BF*

Kurzcharakteristik

Der Bund des Roten Salamanders ist ein aventurienweiter, lockerer Zusammenschluss von Alchimisten, der die Freiheit des Geistes und die ungehinderte Forschung als Maxime führt. Der Bund betreibt Werkstätten in Brabak, Festum, Andergast und Fasar, die verschiedene Schwerpunkte der alchimistischen Forschung verfolgen und neben der Ausbildung noch den genossenschaftlichen Handel von alchimistischen Grundstoffen und produzierten Alchimika zum Ziel haben.

Gebräuchliche Namen: Communio Rubio-Salamandris (CRS), Der rote Salamander, Brabaker Alchimistenbund
Symbol: roter Salamander, meist als Brosche oder Spange
Wahlspruch: *„Im Feuer formen wir die Welt"*
Herkunft: Brabak, gegründet 766 BF
Persönlichkeiten: **Hitta von Ilmenstein** (*999 BF, Erzwissensbewahrerin zu Silas), **Demeya Eshilasunya Al-Nassad** (*1003 BF, Brabak), **Ziriss** (*940 BF, Achaz; Brabak), **Mhanach abu'l Ketab** (*977 BF, Fasar), **Sevastianus Zornbold** (*982 BF, Andergast), **Gräfin Zidanja von Bollstett** (*962 BF, Festum)

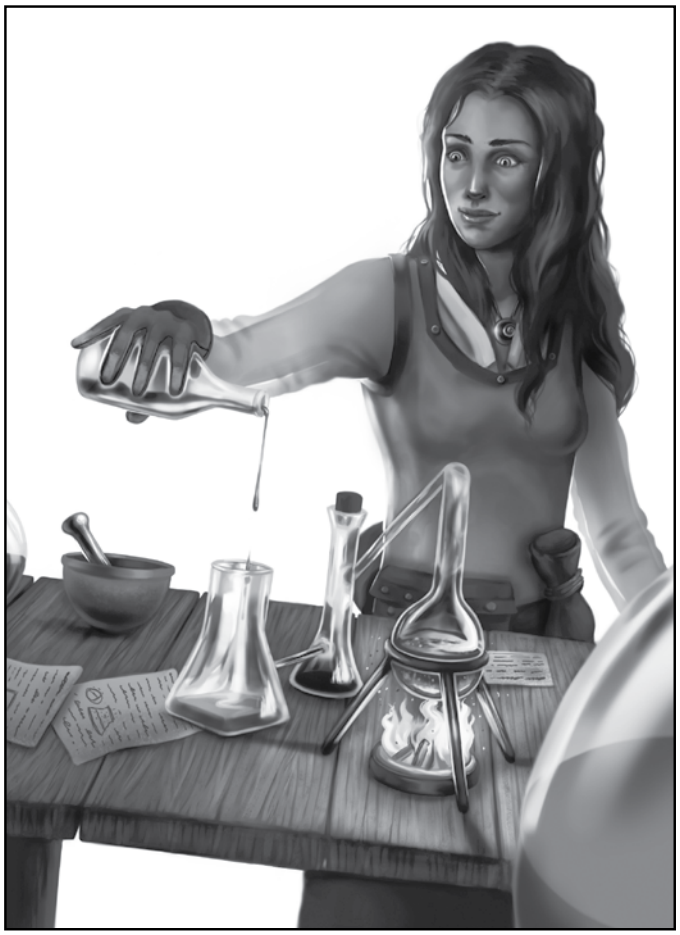
Personen der Historie: **An Tana** (*793 BF, forschte nach dem Elixier des Lebens), **Graf Arbert Magnes von Bollstett** (*960 BF, siedelte die Norburger Werkstatt nach Festum um), **Tyros Prahe** (*942 BF, Mitglied des CRS und bedeutendster Alchimist der jüngeren Vergangenheit)
Beziehungen: groß (besonders in Städten mit Werkstätten, verfügt durch seine Mitglieder jedoch über ein aventurienweites Netzwerk)
Finanzkraft: sehr groß (durch den Handel mit Alchimika und die regionale Monopolisierung)
Zitat: *„Einen Tropfen, aber vorsichtig, hinein geben, und dann langsam umrühren... das war zu viel. Also nochmal alles von vorne."*
—Tedald Donkwart, Dozent der Niederlassung Andergast
Bedeutende Niederlassungen: Festum (Haupthaus), Brabak (Gründungshaus), Fasar, Andergast
Besonderheiten: Die Mitglieder des Bundes erforschen die Geheimnisse der Alchimie und handeln aventurienweit mit Grundstoffen und Alchimika.
Größe: ca. 330 Mitglieder

Geschichte

Am Anfang des siebten Jahrhunderts nach dem Fall Bosparans beherrschten die *Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas* Produktion und Handel von Alchimika im damaligen Vizekönigreich Meridiana. Alchimisten, die nicht bereit waren, sich den Regeln der Magierakademie von Mengbilla zu unterwerfen, mussten mit Repressalien rechnen, während aussichtsreiche Lehrlinge durch den großen Einfluss und die gut gefüllten Schatzkammern der Laboratorien abgeworben wurden. Dies führte zu einer Preissteigerung bei wichtigen Grundstoffen und Alchimika. Um ein Gegengewicht dieses sich zu einer Monopolstellung auswachsenden Einflusses der Laboratorien zu Belenas zu etablieren, wurde **766 BF** unter der Schirmherrschaft der *Dunklen Halle der Geister*, der Magierakademie von Brabak, der *Bund des Roten Salamanders* gegründet. Mit reichlicher finanzieller und personeller Hilfe durch die Brabaker Magierakademie

wurde eine große Werkstatt errichtet, in der die Alchimisten des Bundes frei forschen und ihre Lehrlinge ausbilden konnten. Dieser Schritt war für die Brabaker Magierakademie nicht uneigennützig, da durch den neu gegründeten Bund das Quasimonopol der Laboratorien von Mengbilla aufgebrochen werden konnte und damit die Preise für die in der Akademie verwendeten Alchimika deutlich sanken. Der neu gegründete Bund fand schnell viele Mitglieder unter Alchimisten, Apothekern, Magiern und sogar Geweihten der Hesinde, und konnte rasch seinen Einfluss ausweiten.

Der Bund wählte als Symboltier den roten Salamander, der für das elementare Feuer und die Transmutation der Elemente steht. Der CRS berief sich auf die Ideale der unter den Priesterkaisern geschlossenen *Alchimistengilde der Geflügelten Schlange*, die die Freiheit des Geistes unter dem Segen Hesindes propagierte. Damit stellte die Gründung des Bundes einen doppelten Affront gegenüber der Akademie von Mengbilla dar, da auch diese sich als legitimer Nachfolger jener alten Alchimistengilde verstand und sogar die Geflügelte Schlange im Wappen trug.



Innerhalb kürzester Zeit begannen die Konflikte zwischen den Alchimisten von Brabak und denen aus Mengbilla zu eskalieren, bis **815 BF** die Akademie in Mengbilla in einem vielfarbigen Feuerball explodierte, der auch das umliegende Stadtviertel in Flammen aufgehen ließ. Bis heute machen die Bürger Mengbillas den Bund für die Explosion und die Hunderte von Toten verantwortlich, auch wenn jedweder Hinweis auf den Ursprung der Katastrophe mit der Akademie im Feuer verging. Es ist daher kein Wunder, dass die nach dem Feuer neu gegründete *Gilde der Alchimisten* zu Mengbilla nicht gut auf ihre Kollegen in Brabak zu sprechen ist. Obwohl die Gilde zu Mengbilla schnell wieder auf dem Markt für Alchimika Fuß fassen konnte, nutzte der Bund die kurzfristige Ausschaltung seines Konkurrenten, um sich ein für alle Mal in Meridiana etablieren zu können.

Der Bund des roten Salamanders wuchs und errichtete bereits wenige Jahre nach seiner Gründung eine erste Niederlassung in Norburg. In Kooperation mit einigen Festumer Alchimisten sollten so auch die alchimistisch interessanten Rohstoffe im Nordosten Aventuriens erschlossen werden. Dieser Niederlassung folgten weitere Werkstätten. Zu nennen sei hier die **999 BF** in Andergast errichtete Werkstatt, die Geschäfte im Nordwesten Aventuriens ermöglichte, auch wenn böse Zungen behaupten, ihr einziger Zweck sei die Errichtung eines Stützpunktes, um im Orkland nach der lange verschollenen Alchimistin An Tana zu suchen, die vor Jahrhunderten aufbrach um nach dem Elixier des Lebens zu forschen. Möglicherweise hat die Behauptung einiger Kartographen, die Alchimistin lebend in der Nähe des Spinnenwaldes tief im Orkland gesehen zu haben, Hoffnungen geweckt, sie dort auffinden zu können.

Eine weitere Werkstatt wurde zudem **1008 BF** in Fasar unter der Duldung der *Al'Achami-Akademie* errichtet (*Al'Achami* bedeutet im Tulamidischen *der Willensstarke*), die auch als *Akademie der geistigen Kraft* bekannt ist. Es liegt nahe, dass die Akademie zu Brabak ihre Verbindungen über die schwarze Gilde der *Bruderschaft der Wissenden* genutzt hat, um die Einwilligung der Spektabilität Thomeg Atherion zu erhalten. So war es dem Bund nun möglich, im Südosten Aventuriens Fuß zu fassen.

Einige missglückte Experimente in den Werkstätten von Norburg schreckten in den Jahren **1010** und **1011 BF** die lokalen Nivesen- und Elfenstämme auf, die daraufhin energisch die Schließung der Werkstätten forderten. Der Rückzug des Bundes aus Norburg wurde Gerüchten zufolge deutlich beschleunigt, als der stellvertretende Werkstattleiter Beron Binsböckel einen mit Pfeilen gespickten Bärenschädel in seinem Schlafgemach vorfand. Unter den Nivesen kursieren Geschichten, dass die unvorsichtigen Alchimisten beinahe einen Weltenbrand ausgelöst hätten, was ihr Vorgehen gegen die Werkstätten erklären dürfte. Durch diese Warnung, die bis heute nicht klar den Nivesen oder Elfen zugeordnet werden konnte, nahm der Umzug der Werkstätten nach Festum Fahrt auf, so dass bereits **1012 BF** der Grundstein für die neuen Werkstätten in Festum gelegt werden konnten. Dieser schnelle Zuzug schaffte dem Bund in Festum jedoch nicht nur Freunde, da die Quecksilber-Akademie sich nun einem Konkurrenten für ihre etwa zeitgleich wieder aufgebauten Zinnober-Laboratorien gegenüber sah, was zu einem bis heute andauernden Kleinkrieg führte.

Um die Mitglieder des rapide wachsenden Bundes über die neusten Forschungsergebnisse und Entwicklungen in den Künsten der Alchimie informieren zu können, wurde



mit dem *Salamander* **922 BF** in Brabak erstmals das interne Nachrichtenblatt des Bundes publiziert. Aufgrund seines fachlichen Ansehens wurde die Quartalsschrift ab **930 BF** jedem interessierten Gelehrten zugänglich gemacht. Wegen der großen Nachfrage wurde zur Entlastung der gildeneigenen Kopisten im Jahre **1014 BF** in den Werkstätten eine Druckerei eingerichtet, um das Periodikum zu vervielfältigen. Zu Anfang wurde der *Salamander* den Mitgliedern noch durch fledermausartige Botendämonen zugesandt, was mit der Verbreitung der Quartalsschrift nach Mittel- und Nordaventurien jedoch zunehmend zu Unmut unter den neuen Abonnenten führte. Ein Großteil der Nachrichtenblätter wird daher mittlerweile durch reguläre Botendienste versandt.

Der Bund des roten Salamanders heute

Die mit seiner Gründung festgeschriebenen Ideale der Freiheit des Geistes unter dem Segen Hesindes gelten für die Mitglieder des Bundes bis heute. Daher ist der Bund ein Sammelbecken nicht nur für reine Alchimisten, sondern auch für freigeistige Magier und alchimistisch interessierte Philosophen mit zum Teil exzentrischen Ideen. Entsprechend ist der Bund nicht wie ein Orden streng hierarchisch organisiert, sondern funktioniert als loser Zusammenschluss, der genossenschaftlich den An- und Verkauf von alchimistischen Materialien organisiert und einen beständigen Informationsfluss zwischen den Mitgliedern aufrecht erhält. Zudem hilft der Bund seinen Mitgliedern bei der Suche nach aussichtsreichen Lehrlingen und stellt regelmäßig Expeditionen zur Beschaffung seltener Ingredienzien in unzugängliche Regionen Aventuriens zusammen. Die Leiter der vier Werkstätten gelten daher weniger als Oberhäupter, sondern eher als Erste unter Gleichen und als Sprecher gegenüber Handelspartnern des Bundes.

Die vier Werkstätten arbeiten zudem relativ autonom und verfolgen nicht nur in der Forschung unterschiedliche Schwerpunkte:

Brabak

Die Werkstatt von Brabak ist das Gründungshaus, und auch wenn offiziell die Festumer Werkstätte wegen ihrer größeren wirtschaftlichen Bedeutung als Haupthaus gilt, werden die meisten wichtigen Entscheidungen hier getroffen. Die Brabaker Werkstätten stehen im Ruf, auch Individuen von eher fragwürdigem Leumund Unterschlupf zu gewähren und der Giftmischerei und der Produktion von Suchtmitteln Vorschub zu leisten. Nicht zu verleugnen ist, dass die Werkstätten die Dunkle Halle der Geister mit Kreiden, Kerzen und alchimistisch verarbeiteten Donaria für den Umgang mit niederhöllischen Kreaturen versorgt, und die Akademie auch sonst mit alchimistischen Produkten aller Art beliefert. Neben diesem wirtschaftlichen Standbein ist die Werkstätte auf die Einnahmen durch den Handel mit sonstigen Alchimika und besonders auch mit vielfältigen Duftstoffen und dem Vertrieb des Brabaker Vitriols genauso angewiesen wie auf die Spenden seiner Mitglieder. Der ganze Stolz und eine weitere Einnahmequelle stellt der *Heilige Strohsack des Nandus* dar, eine nandusheilige Reliquie. Der Legende nach soll er dem, der auf ihm nächtigt, Weisheit zuteil werden lassen. Die Nandus-Kirche bezweifelt zwar die Echtheit dieser Reliquie, was jedoch kaum einen Pilger davon abhält, die eine oder andere Brabaker Krone als Gabe in den Werkstätten zu lassen.

Nachdem der letzten Sprecherin der Werkstätten, der Hesinde-Geweihten Hitta von Illmenstein, einer Enkelin der Magistra Haldana, von Seiten der Hesinde-Kirche das Amt als Erzwissensbewahrerin zu Silas angetragen wurde, folgten einige Jahre der Sedisvakanz. Während dieser übernahm die für ihr vielfarbiges Schuppenkleid bekannte Achaz Ziriss die Aufgabe der Sprecherin in Vertretung. Nach längeren Verhandlungen unter den anderen Werkstättenleitern und der Intervention durch die Spektabilität der Dunklen Halle der Geister, Demelioë Nandoniella Terbysios, wurde überraschend Demeya Eshilasunya Al-Nassad, Witwe des kürzlich verstorbenen Dschadir ibn Achmad Al-Nassad zur Nachfolge von Hitta von Illmenstein berufen. Ihre Nähe zur Spektabilität der Dunklen Halle missfällt einigen nordaventurischen Mitgliedern, die eine noch engere Zusammenarbeit mit der Brabaker Magierakademie befürchten. Andererseits gilt Al-Nassad trotz ihres jungen Alters als brillante Alchimistin und fähige Geschäftsfrau. Ihr ist es beispielsweise zu verdanken, dass der Handel mit Brabaker Vitriol mittlerweile komplett in den Händen der Brabaker Werkstätten liegt und damit das finanzielle Bestehen bis auf Weiteres gesichert ist. Sprecherin Al-Nassad versucht zur Zeit, weitere Monopole, beispielsweise für den Handel mit Schwefelwasser und bestimmten Elixieren innerhalb von Brabak, zu etablieren, stößt hier jedoch auf deutlich mehr Widerstand. Vor ihrer Berufung war sie für die Organisation der Expeditionen ins Regengebirge verantwortlich, und gilt als besonders fachkundig im Umgang mit exotischen Giften, von denen die dichten Regenwälder des Südens unzählige bereithalten.

Die Übernahme der Werkstätten kommt zur rechten Zeit, da sich die Achaz Ziriss nach einem von einem unachtsamen Lehrling verursachten Unfall mit konzentriertem Vitriol schwere Verätzungen zugezogen und sich aus der Verwaltung der Werkstätten zurückgezogen hat. In den Werkstätten kursiert das Gerücht, sie suche ein Mittel, um eine zusätzliche Häutung auszulösen und so ihr einstmals farbenfrohes Schuppenkleid wiederzuerlangen.

Mit dem Aufbau der Druckerei 1014 BF, immerhin die einzige südlich von Al'Anfa, wurde nicht nur die Produktion des *Salamander* vereinfacht, es werden mittlerweile noch eine Reihe weiterer Schriften gedruckt. Hierzu gehören unter an-



derem die *Brabaker Bilderpostille* (oft auch einfach *Neue Brabaker* genannt), der *Südwind* (ein besonders unter der Brabaker Oberschicht beliebtes Lokalblatt), der von der Dunklen Halle der Geister publizierte *Spiegel der Schwarzmagie* und bisweilen auch Dokumente des Brabaker Königs Mizirion III. de Sylphur. Zudem stehen seit einigen Jahren Gerüchte im Raum, dass in der Druckerei auch heimlich obszöne oronische Kupferstiche, magiephilosophische Pamphlete und andere fragwürdige Publikationen vervielfältigt werden.

Festum

Die Festumer Werkstätte gilt als Haupthaus des Bundes und stellt zudem das wirtschaftliche Herz des CRS dar. Während sich im tiefen Süden die Mitglieder mit politischen Grabenkämpfen, Giftmischerei und obskuren philosophischen Theorien beschäftigen, werden hier handfeste Geschäfte gemacht, so zumindest scheint die Einstellung der meisten Festumer Mitglieder zu sein. Das Hauptaugenmerk liegt in den Festumer Werkstätten auf der Materialkunde und den Spielarten der alchimistischen Transmutationen. Ihre Räumlichkeiten lassen dabei kaum etwas zu wünschen übrig. Nach dem Umzug aus Norburg wurde im Hesindedorf ein prächtiger Neubau aus rotem Marmor mit Einschlüssen versteinerter Feuersalamander errichtet, der, durch einige Anbauten erweitert mittlerweile, als eines der größten alchimistischen Labore Aventuriens gelten kann. Obwohl ein Vertrag mit dem Handelshaus Stoerrebrandt die regelmäßige Belieferung der Werkstätte mit den nötigen Glaswaren sichern soll, wurde von der Werkstättenleiterin Gräfin Zidanja von Bollstett der alanfanische Glasbläsermeister Tito Nirrano angeworben, der mit zwei Gesellen und einigen Lehrlingen seine Glasbläserwerkstatt gut geschützt etwas außerhalb von Festum betreibt. Diese Abwerbung hat der Beliebtheit des CRS unter einigen alanfanischen Granden zwar geschadet, der Nutzen des Meisters wiegt zumindest in den Augen von Gräfin von Bollstett den Schaden in der weit entfernten schwarzen Perle des Südens mehr als auf. Unter ihrer Ägide ist auch vor einigen Jahren das *Handbuch zum hesindegefälligen Laboratorium* erschienen, das Mitgliedern des Bundes zum Vorzugspreis von neun Dukaten angeboten wird. Es handelt sich hierbei um eine Kompilation verschiedener Regelsammlungen zum sicheren Umgang mit alchimistischen Stoffen, dem korrekten Etikettieren von Substanzen und anderer sicherheitsrelevanter Praktiken. Selbst wird die Gräfin jedoch nicht mehr in den Werkstätten tätig, da ihre ehemals ruhigen Hände aufgrund ihres hohen Alters immer öfter den Dienst versagen. Nachdem sie ihrem verstorbenen Mann Arbert, einem der größten Meister der Alchimie seiner Zeit, vor einem Vierteljahrhundert als Sprecherin der Werkstätten nachgefolgt ist, stehen die ersten Spekulationen im Raum, ob ihr Sohn Tankmar in ihre Fußstapfen treten soll.

Neben ihren Forschungsergebnissen, speziell an verschiedenen Transmutationen und komplexeren Elementarmanipulationen, gilt die Festumer Werkstatt des Bundes auch als sichere Anlaufstelle für jeden, der alchmistische Güter aus dem Nordosten Aventuriens handeln will. Elixiere und nicht verbotene Gifte werden genauso feil geboten wie mineralische und tierische Exotika. Auch drachische Produkte wie Schuppen und Blut werden bisweilen angeboten, wobei hier selten eine Garantie für ihre Echtheit übernommen wird. Als Spezialität gilt zudem die Reinigung von Gold, also das Entfernen von unerwünschten Metallen wie Silber oder Kupfer durch alchimistische Prozesse. Es ist ein offenes Geheimnis, dass ein gewisser Anteil des Materials in die Taschen der örtlichen Gerichte wandert, um aufkeimende Verdachtsfälle von Praiosfrevel unter den Tisch fallen zu lassen. Aufgrund der ähnlichen Ausrichtung der Werkstätten ist das Verhältnis zur Quecksilber-Akademie und deren Zinnober-Laboratorien mehr als gespannt, und diese Spannungen entladen sich immer wieder in Streitereien und kleineren Fällen von Vandalismus.

Fasar

Die Werkstätten des Bundes in Fasar liegen im Stadtteil Mantrabad, ganz in der Nähe der beiden Aburja, den für Fasar so typischen Türmen, die der Fasarer Beherrscherschule gehören. Diese bauliche Nähe steht sinnbildlich für das Verhältnis zwischen Bund und Akademie. Ähnlich wie in Brabak versorgen die Werkstätten des Bundes die Akademie mit einer Reihe zumeist aus der Niederen Alchimie stammender Produkte, während man von Seiten der Akademie die Tätigkeiten des Bundes protegiert. Sprecher des Bundes in Fasar und damit Ansprechpartner der Akademie ist derzeit Mhanach abu'l Ketab, der aufgrund seines Amtes in Fasar auch den Titel *Vater des Buches* führt. So groß sein Titel auch erscheinen mag, sein Einfluss innerhalb des Bundes ist gering, da der freiheitliche Gedanke innerhalb der Fasarer Alchimisten noch größer geschrieben wird als anderswo. Abgesehen von dem Austausch von Schülern und unregelmäßigen Treffen kommt es nur selten zu gemeinschaftlicher Arbeit.

Aufgrund dieser freien Organisation war es Mhanach abu'l Ketab bisher auch nicht möglich, einige der Lehrlinge davon abzuhalten, zum Teil handgreiflich gegen den Mengbiller Alchimikahändler *Rufus Gerbelstein* vorzugehen, der seinen Laden im Basarviertel Al'Suq hat. Sie werfen ihm vor, die Laboratorien des Bundes mit verunreinigtem Schwefel beliefert zu haben, was zu mehreren zum Teil gefährlichen Unfällen geführt hat. Dieser Konflikt stellt sich für den Vater des Buches als besonders brisant dar, da der Alchimiemarkt in Fasar klar aufgeteilt ist. Der Bund produziert einfache alchimistische Güter, besonders für die Akademie, und führt zudem begehrte Duftstoffe und Parfums aus Brabak ein, Gerbelstein handelt mit Giften und Suchtmitteln, und die Dracheneи-Akademie zu Khunchom importiert Produkte der höheren Alchimie, also hauptsächlich echte Zauberelixiere und Artefakte. Zwar existiert weiterhin ein fairer Konkurrenzkampf zwischen den drei Institutionen, aber in den meisten Fällen kommt man sich nicht in die Quere.

Andergast

Andergast gilt als Ausgeburt der Rückständigkeit, und im Herzen seiner Hauptstadt, am Rande des Marktplatzes, finden sich in einem Fachwerkhaus die Werkstätten des Bundes. Im Gegensatz zum geschäftigen Treiben der Festumer Filiale oder dem Prunk des Brabaker Gründungshauses, ähnelt die Andergaster Werkstatt eher einem einfachen Handwerks-



betrieb mit rustikaler Einrichtung und einem kleinen Verkaufsraum voller Tiegelchen, Krügen, Phiolen und allerlei Kuriositäten. Es dürfte daher nicht überraschen, dass Seifen, Farben und das eine oder andere einfache Duftmittel zu den Verkaufsschlagern gehören, während höherwertige Elixiere nur auf Bestellung hergestellt werden.
Die Preise sind trotz des überschaubaren Angebots hoch, oft bis zu dem Doppelten des Üblichen, da der Leiter der Werkstatt, der strenge Sevastianus Zornbold, bei König Efferdan I. ein Handelsmonopol für alchimistische Güter innerhalb der Stadtmauern durchsetzen konnte. Dies gelang ihm ohne größere Schwierigkeiten, da die Werkstatt nicht nur für Andergaster Verhältnisse beachtliche Steuereinnahmen generiert, sondern Sevastianus selbst aus einer Seitenlinie der Königsfamilie stammt. Entsprechend sind seine Untergebenen sehr vorsichtig, wenn Unbekannte nach ungewöhnlichen Grundstoffen wie Vitriol oder gar nach Gifttinkturen fragen.
Im Gegensatz gerade zu den Freigeistern von Fasar und den Philosophen von Brabak, ist die Werkstatt in Andergast ganz klar hierarchisch organisiert und Sevastianus duldet wie ein Familienpatriarch keinerlei Widerspruch von seinen Gesellen.



Feinde und Verbündete

Da der Bund des roten Salamanders von der Brabaker Magierakademie mitgegründet wurde, dürfte es nicht überraschen, dass sie in der Rolle eines der wichtigsten Handelspartner den Bund zumindest im Südwesten Aventuriens gegen störende Einflüsse abschirmt. Ähnliches gilt für die Akademie Fasars und damit in einem gewissen Maße für die gesamte Bruderschaft der Wissenden.
In kleinerem Rahmen hält auch König Efferdan I. seine schützende Hand über die Andergaster Filiale. Alleine in Festum hat der Bund einen schwereren Stand, da die dortige Akademie ihn nicht nur nicht als Geschäftspartner akzeptiert, sondern mit den Zinnober-Laboratorien offene Konkurrenz betreibt. Ähnliche, historisch gewachsene Schwierigkeiten, sogar persönliche Feindschaft verbindet den Bund mit der Mengbiller Gilde der Alchimisten, die sich nicht nur wirtschaftlich als Konkurrenten gegenüberstehen, sondern sowohl ideell, in der Rückführung auf den Bund der gefiederten Schlange, als auch historisch durch die Zerstörung der Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas. Ob Mitglieder des Bundes tatsächlich die verheerende Explosion ausgelöst haben oder es sich nur um einen Unfall gehandelt hat, ist heutzutage nicht mehr zweifelsfrei zu klären. Andererseits sind die Fronten so weit verhärtet, dass dies sowieso keine Rolle mehr spielt. Man traktiert sich mit Handelsschranken, Monopolen und Zöllen und so manch ein aufgehetzter Lehrling schreckt auch nicht vor mutwilliger Zerstörung, Sabotage und sogar Giftanschlägen zurück.

Erscheinungsbild und Symbole

So unterschiedlich die Philosophien und Geisteshaltungen innerhalb des Bundes sind, so unterschiedlich ist das Auftreten seiner Mitglieder. Ob im Gewand des Alchimisten mit Lederschürze und gewachstem Bart oder als erfolgreicher Geschäftsmann mit pelzbesetztem Kragen, einzig die kupferne Brosche oder Spange in Form eines Salamanders ist ihnen gemein, wobei es den Sprechern der Werkstätten auch erlaubt ist, sie mit Almadinen zu schmücken.

Struktur

Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Die Hierarchie des Bundes ist überschaubar. Abgesehen von der Andergaster Filiale ist der Werkstattleiter, üblicherweise auch Sprecher genannt, eher der Erste unter Gleichen denn eine Führungsfigur. Seine Aufgabe besteht darin, die Verwaltung des Bundes aufrecht zu erhalten, den Handel mit Alchimika zu koordinieren und Expeditionen für die Suche nach neuen alchimistischen Grundstoffen zu planen. Ansonsten besteht der Bund aus Meistern der Alchimie, ihren Gesellen und Lehrlingen, deren Ausbildung nach 7 Jahren abgeschlossen ist. Beitreten können alle alchimistisch tätigen Gelehrten, sofern sie einen guten Leumund vorweisen können und ein Mitglied für sie bürgt. Zur Finanzierung der Werkstätten müssen die Mitglieder den hundertsten Teil des Jahreseinkommens, mindestens jedoch 12 Dukaten pro Jahr, an die nächstgelegene Werkstatt abführen. Es ist jedoch möglich, durch einen Monat unentgeltlichen Dienst in den Laboratorien den Mitgliedsbeitrag abzuarbeiten. Der Bezug des *Salamanders* ist in dieser Abgabe nicht inbegriffen. Den Mitgliedern des Bundes steht es frei, kostenlos bei den Werkstätten Quartier zu nehmen und gegebenenfalls auf ihre Einrichtungen zurück zu greifen.

Was denkt/denken ... über den Bund des Roten Salamanders

Ein Alchimist aus Mengbilla: „*Sie sind wie Geier, wie Diebe in der Nacht. Sie versuchen, ihre Monopole in jeder Stadt an der Küste zu erzwingen und verderben den Handel für jeden rechtschaffenden Alchimisten. Sie paktieren mit Dämonenbeschwörern und ja, sie morden, vergiften jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. So hat sich Phex den Handel sicher nicht vorgestellt.*“

Ein Fasarer Gildenmagier: „*Ein Schneider hat meine Robe genäht, ein Koch mein Essen zubereitet und ein Alchimist hat diese Kreide für Bannkreise gepresst. Alle drei sind Handwerker, die ihr Handwerk verstehen und die für uns Magier nützlich sind. Aber egal, wie sehr sie sich herausputzen, ob sie ihre Bärte wachsen und Kappen tragen, sie bleiben einfache Handwerker, nichts weiter. Sich als Alchimist auf eine Stufe*



mit einem Adeptus oder gar Magus stellen zu wollen ist an Hybris kaum zu übertreffen."

Brabaker Bürger: „*Das ist eine Fangfrage, oder? Die Alchimisten des roten Salamanders sind natürlich ein Geschenk für unsere Stadt und eine Zierde Hesindes. Ihre heilsamen Elixiere retten Hunderten das Leben und ihre Duftseifen und exotischen Farbstoffe sind für jeden aufrechten Bürger ein Segen. Und natürlich sind sie weder Giftmischer noch gefährden ihre Experimente und Tinkturen Leib und Leben der Einwohner dieser prächtigen Stadt. Kann ich jetzt gehen?*"

Was der Bund des roten Salamanders über ... denkt

Die freien Alchimisten: „*Der schlechte Ruf der Alchimie findet seinen Ursprung allzu oft in dem dilettantischen Auftreten und der fachlichen Inkompetenz vieler privat ausgebildeter und gildenloser Alchimisten. So mancher Magier glaubt neben seiner eigentlichen Arbeit auf die Schnelle noch Tränke und Tinkturen mischen zu können, ganz zu schweigen von irgendwelchen selbsternannten Heilern und Kräuterfrauen, die mit fragwürdig zusammengekochten Absuden und Destillaten der Gesundheit und dem Geldbeutel des einfachen Volkes schaden.*"

Die Dunkle Halle der Geister: „*Vielerlei Gerüchte ranken sich um die Halle der Geister, und sicherlich, das eine oder andere mag einen wahren Kern haben. Doch die Kunst der Alchimie hat der Akademie viel zu verdanken. Die Halle der Geister ist nicht nur ein treuer Abnehmer für allerlei alchimistische Güter und stellt damit einen festen Kundenstamm dar, sie finanziert auch unsere Expeditionen ins Regengebirge und hilft bei besonders komplexen Problemen mit magischen Konsultationen durch ihre Dozenten aus. Dämonenbeschwörer und Nekromanten? Sicherlich, aber auch Förderer und Beschützer unserer Kunst.*"

Die Andergaster: „*Es mag absurd anmuten, dass unsereins eine Werkstatt in Andergast betreibt. Rückständig, primitiv, ungebildet und schmutzig, so beschreibt man Andergast, und das zu Recht. Aber wird nicht gerade an einem solchen Ort die Alchimie gebraucht? Ohne sie gäbe es keine Seife, um den allgegenwärtigen Gestank und Schmutz zu vertreiben, und ohne sie könnte das einfache Volk seine Stoffe nicht mit den tsafälligen Farben färben, um der Tristesse zu entkommen. Unsere Werkstätten sind wahrlich ein Segen für Andergast, und König Efferdan I. weiß dies zu schätzen.*"

Bedeutende Mitglieder

Der Bund des roten Salamanders besteht aktuell aus etwa 300 Mitgliedern. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

- Sprecherin **Demeya Eshilasunya Al-Nassad** galt bis vor kurzem noch als aufstrebende, junge Alchimistin in den Reihen der Brabaker Werkstätten, bis sie mit Unterstützung durch Demelioë Nandoniella Terbysios die Position der Werkstattleiterin in Brabak übernahm. Mit ihren knapp 30 Jahren ist sie mit Abstand die jüngste Sprecherin des Bundes und gilt besonders in wirtschaftlichen Belangen als sehr aggressiv. Ihre Versuche, Monopole für verschiedene alchimistische Güter in Brabak zu etablieren, haben ihr in Mengbilla keine Freunde gemacht.
- Vater des Buches **Mhanach abu'l Ketab** ist der Sprecher der Werkstätten von Fasar. Mit seinen über 60 Jahren hat er genug Erfahrung gesammelt, um in den schwierigen und sich beständig ändernden politischen Gegebenheiten seiner Heimatstadt zu überleben. Er gilt als aufbrausend und cholerisch, nutzt diesen Ruf jedoch ganz bewusst, um seinen Gegenüber nötigenfalls einzuschüchtern.
- Sprecher **Sevastianus Zornbold** führt die Andergaster Werkstätten mit eiserner Hand. Wie ein Familienpatriarch kontrolliert er seine Mitarbeiter und leitet das Labor eher wie ein Handwerker denn wie ein Forscher. Er ist streng, penibel und selbstbewusst, und weiß jeden Vorteil zu seinem Wohl und dem seiner Werkstatt zu nutzen.
- Gräfin **Zidanja von Bollstett** hat die schwere Aufgabe, die Festumer Werkstätten zu leiten. Aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters fällt es ihr zunehmend schwerer sich mit den Streitigkeiten zwischen ihren Mitarbeitern und den Zinnober-Laboratorien auseinanderzusetzen, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie sich von ihrem Amt als Sprecherin zurückzieht, und versuchen wird, ihren Sohn Tankmar als ihren Nachfolger zu etablieren.

Der Bund des roten Salamanders im Spiel

Als Alchimistengilde bietet der Bund eine Vielzahl von Optionen. Aufgrund seiner alchimistischen Forschung benötigt der Bund regelmäßig exotische und zum Teil obskure Zutaten, die gefährliche Reisen nötig machen. Zudem können die Spieler bei längerem Kontakt mit dem Bund ins Visier missliebiger Konkurrenten wie der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla geraten, die sie möglicherweise als neue Verbündete des Bundes und damit als potentielle Feinde einstufen können.

Der Bund des Roten Salamanders als Feinde der Helden

Aufgrund der weitläufigen Struktur des Bundes ist es sehr schwierig, sich den ganzen Bund zum Feind zu machen. Es ist jedoch durchaus möglich, sich bei einzelnen Alchimisten oder, im schlimmsten Falle, bei einem der Sprecher unbeliebt zu machen. Während dies in Andergast im Ernstfall dazu führen kann, dass König Efferdan I. die Helden vor die Türe setzt, können die Werkstätten in Fasar und Brabak nicht nur auf ein profundes Wissen im Umgang mit Giften aller Art, sondern sogar auf ihre guten Verbindungen zu den jeweiligen Magierakademien zurück greifen. Und Dämonenbeschwörer und Beherrschungsmagier sind Gegner, die man nicht unterschätzen sollte.

Der Bund des Roten Salamanders als Verbündete der Helden

Einen wohlgesonnenen Alchimisten in seiner Bekanntschaft zu haben, ist für Helden Gold wert. Heil- und Zaubertränke, Elixiere und vielleicht auch das eine oder andere Gift können sich in der größten Not als letzte Rettung erweisen und sind von den Werkstätten des Bundes günstig zu beziehen. Außerdem zahlt der Bund gutes Geld für seltene Zutaten und kann immer fähige Begleiter für seine Expeditionen in die Wildnis gebrauchen.



Eine Heldin als Mitglied des Bundes des Roten Salamanders

Da die Verpflichtungen als Mitglied des Bundes nur aus einer Jahresgebühr bestehen, stellt es für einen Helden keine große Hürde dar, Mitglied des Bundes zu werden. Einzig gute Kenntnisse der Alchimie, ein wohlwollender Kontakt innerhalb des Bundes und je nach Ort der Eintragung ein guter Leumund sind vonnöten, um Teil des Bundes zu werden. Außer vielleicht in Mengbilla und mit Abstrichen in Festum stellt die Mitgliedschaft kein Risiko für den Helden dar.

Alchimist

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Waffenlos:

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 29 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Hitzeresistenz; Goldgier 7, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung (Alchimie)

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Alchimie (bestimmte Spezialisierung) 12

Erfahrener Alchimist: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, MU +1, KL +2, IN +1, FF +1

Kampfverhalten: Alchimisten kämpfen in der Regel nicht.

Geheimnisse des Bundes

Der heilige Strohsack des Nandus

Auch wenn die Nandus-Kirche die Echtheit des Strohsacks als Reliquie des Nandus bestreitet, ziehen immer wieder Pilger nach Brabak, um ihn zu sehen. Was sie jedoch nicht wissen ist, dass es sich bei dem ausgestellten Stück um eine Fälschung handelt. Das Original wird von Demeya Eshila-sunya Al-Nassad sicher verwahrt; oder richtiger: Er wurde von ihr verwahrt. Denn aktuell befindet er sich im Besitz des Bühnenmagiers und Trickbetrügers Rondrigo von Weinquell, der ihn im Auftrag der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla gestohlen hat. Nach einer Nacht auf dem Strohsack ist er jedoch zu dem Schluss gekommen, dass es deutlich interessanter sei, beide Parteien gegeneinander auszuspielen und so seinen Profit zu erhöhen. Ob dies ein Beweis der Weisheit schenkenden Kraft des Sackes ist, sei dahingestellt, wenn man bedenkt, dass er sich damit nicht nur eine, sondern gleich zwei Alchimistengilden zum Feind macht, die beide für ihre Künste in der Giftmischerei bekannt sind.

Kleine Geheimnisse des Salamanderbundes (+)

Der Bund bewahrt in der Niederlassung in Brabak manches Rezept auf, das auch den Händen dubioser Gestalten der Alchimistenzunft stammt. Darunter sind auch Tränke mit denen das Geschlecht gewechselt werden kann, das Haarwachstum gefördert wird oder die haut mit Echsenschuppen bedeckt. All jene Rezepte wurden schon seit Jahrhunderten nicht mehr angefasst, da sie in einem vergessenen Regal liegen, überdeckt von dutzenden anderen Büchern.

Der Alchimist Ador Carbarsi ist Mitglied des Bundes, will in Wahrheit aber nur die Geheimnisse der Salamander-Alchimisten aufdecken. In Wahrheit stammt er aus Mengbilla und will seine alte Gilde eine Vormachtstellung sichern. Sein Ziel ist es, nach einigen Jahren der Forschung und des Spionierens, die Niederlassung in Brabak mittels einer veränderten Rezeptur des Hylailer Feuer in die Luft zu sprengen.



Der Orden der Säbeltänzer

Belima stand still. Das rote Tuch umwehte ihre Hüften und Arme. Den Säbel hielt sie der Länge nach über ihren Kopf, ihren linken Arm seitlich ausgestreckt, um eine gute Position für ihr Gleichgewicht zu finden. Sie atmete ganz ruhig, bereitete sich auf den Angriff vor und behielt den Ferkina vor sich im Auge, spürte zugleich aber auch die unruhigen Bewegungen des zweiten Räubers in ihrem Rücken. Wie eine Sharisad eröffnete sie den Tanz der Klingen und ließ ihren roten Tuchschleier auf ihren Gegner wehen. Dieser war überrascht, der Schleier flog direkt um seinen Kopf und seine erhobene Waffe verhedderte sich daran. Schon wandte Belima sich dem zweiten Barbaren zu, dieser war von dem Anblick der nackten Kämpferin so abgelenkt, dass er anfänglich Mühe hatte, die Schläge Belimas abzuwehren. Sie umkreiste ihn in fließenden Bewegungen und schlug zu wie eine Raubkatze. Noch bevor sich ihr zweiter Gegner befreit hatte, war der erste Ferkina bereits am Boden. Mit schreckgeweiteten Augen floh der eben noch Verhedderte und überlies seinen Kumpanen seinem Schicksal.
Belima hatte nicht vor, den Mann zu töten. Er war besiegt, ihr Tanz war zu Ende und der Göttin Rahja hatte ihre Darbietung gefallen: Sie hatte und ihr den Sieg geschenkt. Die Tänzerin hob ihr Tuch auf, streifte es sich über und verließ den verdutzten Räuber, der eben noch geglaubt hatte, vor seinen Totengott treten zu müssen.
—Begegnung in einem Tal im Raschtulswall

Kurzcharakteristik

Bei dem Orden der Säbeltänzer handelt es sich um einen alten tulamidischen Kämpferbund, der aus der Verbindung von Amazonen und einer Ferkina-Sippe hervorgegangen ist. Die Säbeltänzer sind vorwiegend in Aranien und Mhanadistan beheimatet und huldigen mit ihrem spielerischen Kampfstil der schönen Göttin Rahja. Sie werden von der Kirche der Rahja als Tempelwächter und Kulttänzer eingesetzt und genießen einen ausgezeichneten Ruf innerhalb der Gemeinschaft der Gläubigen.

Gebräuchliche Namen: Säbeltänzer, Tänzer, Tänzer des roten Tuches
Wappen: langes, rotes Tuch mit einem Säbel in der Mitte
Wahlspruch: „*Der Tanz der Klingen birgt eine Schönheit, die der Göttin wohlgefällig ist.*“
Herkunft: Mhanadistan, Bund von Amazonen und Ferkinas
Persönlichkeiten: **Sheika Belima** (*1012 BF, junge Hochmeisterin des Ordens), **Farukol al'Kebîr** (*990 BF, Meister von Erkenstein), **Shabra al'Laya** (*1013 BF), **Emba**, (*1000 BF, erfahrener Säbeltänzer in Krak al'Tabot), **Mhurimis** (Anführerin der Säbeltänzer von Anchopal)
Personen der Historie: **Shanamandra** (gestorben 550 BF, Hoch-Geweihte der Rahja und Mitbegründerin des Ordens der Säbeltänzer), **Fajula** (gestorben 535 BF, erste Sheika des Ordens), **Hasnan ibn Kalar** (gestorben 800 BF, erster Säbeltänzer, der zum Geliebten der Göttin ernannt wurde)
Beziehungen: ansehnlich (vor allem zur Rahja-Kirche, aber auch zu Herrschern der Tulamidenlande)
Finanzkraft: ansehnlich (Spenden der Bevölkerung, der Orden benötigt nicht sonderlich viel)
Zitat: „*Wir dienen Rahja, nicht Rondra. Unser Tanz muss nicht tödlich sein, sondern soll die Ekstase in uns erwecken.*“ *—Sheika Belima*
Niederlassungen: *Krak al'Shaya* bei Erkenstein in Nord-Mhanadistan (Das Juwel), *Dair al'Sulef* bei Yaspilil in Aranien (Die Liebreizende), *Krak al'Tabot* bei Shobilla in Süd-Mhanadistan (Die Finstere)
Besonderheiten: Der Orden besteht in den niederen Rängen aus Laien, in den mittleren Rängen aus Akoluthen der Rahja und in den oberen Rängen aus Rahja-Geweihten
Größe: klein (etwa 150 Mitglieder)





Geschichte

Falls man einen tulamidischen Geschichtenerzähler nach den ersten Säbeltänzern fragt, so wird man so viele unterschiedliche Geschichten hören, wie es Haimamudim gibt. Die häufigste Geschichte die man sich jedoch erzählt, ist jene, dass der Orden einst entstand, als Amazonen und Ferkinas das erste Mal aufeinandertrafen. Und wie so oft steckt auch in diesen Märchen ein Fünkchen Wahrheit.

Im Jahre **520 BF**, einige Jahrzehnte nach der Gründung des Ordens der Amazonen (**Gemeinschaften 6**), schickte die damalige Königin drei ihrer Kriegerinnen zu den Tälern am Fuße des südlichen Raschtulswalls. Dort hatte man von einer Horde Ferkinas gehört, die die umliegenden Dörfer überfiel. Die Amazonen sollten die barbarischen Stammes-Krieger aufhalten und den Menschen Mhanadistans wieder Ruhe und Frieden bringen. Tagelang suchten die Amazonen unter ihrer Anführerin *Fajula* nach den Ferkinas, doch sie begegneten lediglich in einem einsamen Tal einer Eremitin aus Fasar, einer Rahja-Geweihten namens *Shanamandra*. Diese versuchte in der Einsamkeit der Wildnis Visionen ihrer Göttin zu erlangen. Sie erzählte den Frauen, dass Rahja ihr einen Traum sandte, in welchem drei Löwinnen und drei Stiere miteinander rangen, aber keine den anderen zu besiegen vermochte.

Fajula tat dies als Geschwätz einer Verrückten ab und zog mit ihren Gefährtinnen weiter durch die umliegenden Täler.

Als sie nach anstrengender Reise an einem Bergsee ruhten, beschlossen sie ein Bad zu nehmen. Dabei entdeckten sie unweit ihres Lager plötzlich drei Ferkinas, die auf die gleiche Idee gekommen waren. Beide Seiten waren überrascht und es dauert einen kurzen Moment, bis sie – nackt wie sie waren – zu ihren Waffen griffen und aufeinander losstürmten.

Die Legende berichtet, dass sie einen Tag und die folgende Nacht kämpften – ohne sich ernsthaft zu verletzten. Weder gewannen die Amazonen, noch konnten die Ferkinas sie besiegen. Die Amazonen fanden Gefallen an den tapferen, wilden Kriegern und die Ferkinas gewannen großen Respekt vor den Kampfkünsten der Frauen.

Völlig erschöpft brachen sie den Kampf am nächsten Tag ab. Die drei so ungleichen Paare fanden in der immer noch anhaltenden Ekstase nach dem Ende des Kampfs zueinander.

Fajula, die sich noch gut an die Worte der Geweihten erinnerte, war dies ein göttliches Zeichen, und so beschloss sie, zu Shanamandra zurückzukehren. Die Amazonen und Ferkinas sprachen mit der Eremitin und erkannten sie als Prophetin der Göttin an. Die Eremitin überzeugte die kleine Gruppe in einer Predigt, dass sie fortan Rahja dienen sollten, denn dies sei ihre Bestimmung.

Wann genau sich Fajula dazu entschloss, das erste Kloster der Säbeltänzer zu bauen, ist unbekannt, aber durch eine großzügige Unterstützung des Rahja-Tempels von Fasar wurde es möglich.

Im Jahre **527 BF** stand das erste Kloster des Ordens und wurde *Krak al'Shaya* getauft.

740 BF wurde der Orden offiziell von der Rahja-Kirche anerkannt, auch wenn er schon vorher mit dem tulamidischen Teil der Kirche eng verbunden war. Seitdem setzte die Kirche die frommen Säbeltänzer vermehrt zum Schutz ihrer Tempel oder von reisenden Geweihten ein.

745 BF war der Orden der Säbeltänzer bereits so groß und bekannt, dass die Herrscherin Araniens den nützlichen Kämpferinnen ein weiteres Kloster vermachte. Es trug den Namen *Dair al'Sulef,* und war in der Tat mehr ein Kloster, als eine Festung. Hier wurden vor allem die aranischen Säbeltänzer ausgebildet.

Einige Dekaden später konnte sich der kleine Orden rühmen, den Geliebten der Göttin zu stellen. Der Mystiker *Hasan ibn Kalar*, der Bey von Dair al'Sulef, war der erste Säbeltänzer, der in Belhanka gewählt wurde, um das höchste Amt der Kirche zu begleiten.

1020 BF beanspruchte die damalige Sheika das Felsenkloster *Krak al'Tabot* im Süden Mhanadistans für sich. Warum jedoch die Säbeltänzer Interesse an den finsteren Kavernen dieses Ortes hatten, konnte niemand beantworten.

Als kurze Zeit später die Schwarzen Lande und damit auch das gefürchtete Oron entstand, hatten die Säbeltänzer viele Jahre nur ein einzige Ziel: Die Bekämpfung der Machenschaften der Diener Belkelels. Viele von ihnen verließen die Ordensburgen und hielten sich als Wächter in bedrohten Tempeln und Heiligtümern der Rahja auf, oder wurden von ihrer Sheika ausgeschickt, um die Oronis zu bekämpfen.

Die Säbeltänzer heute

Wie schon seit der Gründung der Gemeinschaft leben die Säbeltänzer abgeschieden in einigen der wenigen Klöster und Bergfestungen ihres Ordens. Wenn sie dort nicht verweilen, so werden sie meist von der Rahja-Kirche zu wichtigen Tempeln gesandt, um dort Wache zu halten oder als Kulttänzer zu dienen. Doch werden die Tänzer gerade in letzter Zeit dazu angehalten, die Welt jenseits der Klostermauern besser kennenzulernen und so reisen viele junge Ordensmitglieder auch durch Aventurien, stets darauf bedacht, den Willen Rahjas und die Ästhetik des schönen Kampfes zu verbreiten.

Feinde und Verbündete

Der Orden besitzt gute Kontakte zu einigen anderen Ordensgemeinschaften der Tulamidenlande. Zu aranischen Rahja-, Tsa- und Perainie-Klöstern hat man enge Handelsbeziehungen. Aber auch zu einigen der gemäßigten -Orden hat man ein auf gegenseitigen Respekt beruhendes, freundschaftliches Verhältnis.
Gegenüber den gemäßigten Vertretern des Rastullahglaubens zeigt man sich langmütig. Kein Säbeltänzer wird jedenfalls einen Novadi ächten, nur weil er ein Novadi ist.
Das Feindbild der Säbeltänzer prägten in den letzten Jahrhunderten vor allem die barbarischen Ferkina-Sippen der eigenen Umgebung, weniger tolerante novadische Stämme wie die Kasimiten, aber auch die Heptarchien, allen voran das finstere Oron.

Jeder Säbeltänzer, gleich welchen Ranges, trägt einen Ring mit einem Symbol Rahjas bei sich. Auf diesem ist entweder eine Rose oder ein Pferd zu sehen, zudem das Wappen des Ordens. Das heraldische Zeichen der Säbeltänzer wiederum ist ein flatterndes rotes Tuch mit einem Reitersäbel.

Struktur

Der Hauptsitz der Säbeltänzer ist eine Ordensburg nahe dem mhanadischen Erkenstein, *Krak al'Shaya*. Dort ist auch der Sitz der Großmeisterin, die den traditionellen Titel einer **Sheika** trägt.
Die Sheika ist immer eine Frau. Diese Sitte besteht schon seit der Gründung des Ordens, denn keine der Amazonen – auch wenn sie ihren Gefährten liebte – wollte einen Mann



Noch heute gehen die Säbeltänzer im Namen ihrer Göttin gegen jene unheiligen Mächte vor, die der Erzdämonin Belkelel dienen, insbesondere geheime Zirkel und Sekten aus oronischer Zeit.
Zu den Amazonen besteht ein sehr angespanntes Verhältnis. Bei ihnen gelten die Säbeltänzer als Abkömmlinge einer Verräterin. Diese Gedanken beziehen sich auf Fajulas Verrat gegenüber ihrer damaligen Königin. Wann immer sich Säbeltänzer und Amazonen begegnen, weiß niemand genau was geschieht.

Erscheinungsbild und Symbole

Am Leib eines Tänzers findet sich selten mehr als das Nötigste. Üblicherweise tragen sie innerhalb der Mauern ihrer Klöster nichts bis auf einen roten Schleier um ihre Hüften.
Befinden sie sich auf Reise oder in einem fernen Tempel, so ergänzen sie oftmals ihre Kleidung noch um einen weiteren Schleier um den Oberkörper. Die Schleier sind jedoch durchsichtig wie die der Rahja-Geweihten und verhüllen kaum etwas von den Körpern der Tänzer.

als Anführer anerkennen. Diese Tradition hat sich bis heute erhalten, wenngleich der Orden ansonsten die Geschlechter als gleichberechtigt betrachtet.
Unterhalb der Sheika gibt es noch für jede der Ordensburgen einen Meister, der den Titel eines **Beys** bzw. einer **Beysa** trägt. Diese leiten die einzelnen Klöster und Burgen wie ein Abt und sind nur der Sheika selbst verantwortlich. Die Beys haben genauso wie die Sheika selbst die Weihe eines Rahja-Priesters erhalten.
Die **erfahrensten Säbeltänzer** haben oft die niederen Weihen erhalten und sind Akoluthen. Sie werden meist mit wichtigen Aufgaben, wie etwa der Unterweisung von Novizen oder dem Schutz wichtiger Tempel beauftragt.
Die **einfachen Mitglieder** sind zunächst Laien und dienen in den Klöstern oder Tempeln. Einige jedoch wollen auch auf einer langen Reise zur Göttin finden und sind stets unterwegs in ganz Aventurien.
Novizinnen rekrutieren sich meist aus den Kindern von Bauern der Tulamidenlande, die ihrem gewandten Nachwuchs so ein gutes Leben ermöglichen wollen. Aber längst nicht jedes Kind wird aufgenommen. Der Orden hat strenge Auswahlkriterien und unterzieht die Kinder einer körperlichen Prüfung.



Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Die Wahl der Sheika erfolgt durch ein sehr obskures Ritual. Alle weiblichen Mitglieder des Ordens haben sich in Erkenstein in der Halle des Rotseidenen Rates zu versammeln. Der Bey von Erkenstein zelebriert dabei eine altertümliche Liturgie (eine Version des Göttlichen Zeichens) und lässt von oberhalb das heiligen *Tuch der Shanamandra* herunterfallen. Auf wem auch immer das Tuch liegen bleibt, sie ist die neue Sheika des Ordens. Diese Zeremonie wird auch der *Rat der roten Seide* genannt. Der Rat tritt nur dann zusammen, wenn es darum geht, eine neue Sheika zu wählen. Das Ratszimmer ist ansonsten abgeschlossen und wird nicht benutzt.

Die Aufnahme in dem Orden erfolgt über eine Zeremonie, bei der die angehenden Novizen geprüft werden. Nackt und völlig auf sich alleine gestellt, müssen sie ein Wildpferd fangen und zähmen. Nur wenn ihnen dies gelingt, werden sie in die Ordensgemeinschaft aufgenommen. Dabei sind auch schon Kinder zu Tode gekommen oder verschwanden ohne weiteres Lebenszeichen im Gebirge.

Die Aufnahme ist in Sonderfällen, je nach dem Willen der Sheika, auch älteren Anwärtern gestattet. Aber auch diese müssen sich der Prüfung unterziehen, den rechten Glauben besitzen und einen Eid auf Rahja und die Sheika ablegen.

Ältere Mitglieder unter den Säbeltänzern wenden sich meist der Ausbildung der Schüler, der Pferdezucht oder der Meditation zu.

Das Heilige Tuch der Shanamandra

Während der Gründung des Ordens schloss sich auch die Rahja-Geweihte *Shanamandra* den Säbeltänzern an. Sie war die höchste Instanz in Glaubensfragen und prägte viele Jahre lang die Leitsätze der Säbeltänzer.

Von ihr stammt auch das Ritual des Rats der roten Seide. Sie warf damals ihr Tuch in die Lüfte und hoffte, dass die Göttin die richtige Amazone zur ersten Sheika wählen würde.

Das zeremonielle Tuch der Geweihten dient seitdem als ein heiliges Artefakt des Ordens (und wird auch von der Rahja-Kirche als minderheiliger Gegenstand anerkannt). Es wird immer bei der Wahl einer neuen Sheika eingesetzt und hat bislang stets eine gute Wahl getroffen.

Ordensburgen und -klöster

- Der Hauptsitzt ist eine Klosterburg nahe Erkenstein. Etwas außerhalb der Stadt, an den Hängen des Gebirges, wurde vor mehreren Jahrhunderten ein Kloster errichtet, das zugleich jedoch auch eine Befestigungsanlage ist: *Krak al'Shaya.*
- Als der Orden wuchs wurde beschlossen, eine weitere Niederlassung zu Gründen. Da die Herrscher Araniens zur Kirche der Rahja und dem Orden schon immer ein gutes Verhältnis hatten, wurde der Sheika Land in der Nähe von Yaspilil gegeben, wo sie ein weiteres Kloster gründete. Es wurde *Dair al'Sulef* getauft und ist weniger eine Befestigungsanlage, als ein echtes spirituelles Kloster. Die hier ausgebildeten Säbeltänzer stehen in dem Ruf, die besten Kulttänzer ihres Ordens zu sein.
- Die jüngste Niederlassung ist von vielen Geheimnissen umgeben. Bei Shobilla, im Süden Mhanadistans, wurde ein altes Felsenkloster von der damaligen Sheika gekauft, *Krak al'Tabot*. Das Kloster ist finster, mitten in den roten Stein eines Berges gehauen. Nur zehn Säbeltänzer wurden dorthin entsandt und es hat fast den Eindruck, als sollten sie in der Festung eher wache halten, als die großen Gänge und Räume mit Leben füllen.

Rahjas Sinnlichkeit

Nur wenigen Geweihten der Rahja ist diese seltene und mächtige Liturgie bekannt (**WdG 281**). Einzig im Tempel von Fasar und bei den Geweihten von Erkenstein kann sie erlernt werden.

Einst diente Rahjas Sinnlichkeit vielen Geweihten in den Tulamidenlanden als Segnung. Unter der Wirkung der Liturgie nahmen sie viele Sinneseindrücke anders war, manche Gesegnete verfielen gar in Ekstase. Nach Erkenstein fand die Liturgie, nachdem Shanamandra und andere Geweihte aus Fasar sie in das Kloster Krak al'Shaya mitbrachten. Und das Wissen um die Liturgie wird bis heute dort gehütet und so gut wie nie an Außenstehende weitergegeben.

Heute jedoch wird die Liturgie bei den Säbeltänzern nur noch selten eingesetzt und wenn, dann nur bei ausgewählten Mitgliedern (z.B. um sich auf einen sehr gefährlichen Kampf vorzubereiten). Ein weiterer Vorteil der Liturgie ist nämlich, dass dem Leib des Gesegneten kein Schaden widerfährt und er höchstens am Ende der Wirkungsdauer erschöpft zusammenbricht.

Was denkt ... über die Säbeltänzer

Die Rahja-Kirche: „*Sie verkörpern die wilde und stürmische Seite der Göttin. Ohne sie wären viele Tempel schutzlos. Wir können ihnen gar nicht genug danken, sie haben viel für die Kirche getan.*"

Der Orden der Rosenritter: „*Anmutig und wunderschön.*"

Eine Ferkina-Sippe: „*Leichte Beute. Schutz- und blutlos.*"

Ein Rondrianer: „*Ihre Kampfkunst ist bemerkenswert, doch sie sind zu verspielt.*"

Eine Amazone: „*Sie verstehen nichts von der rondragefälligen Kampfkunst. Aber was kann man schon von ihnen erwarten. Sie laufen lieber nackt im Wald umher und tanzen.*"

Was die Säbeltänzer über... denken

Die Rahja-Kirche: „*Wir dienen der Kirche, denn sie vertritt die Göttin auf Dere.*“

Ferkinas: „*In ihnen glimmt die Glut Rahjas, doch sie haben ihre Schönheit noch nicht erkannt. Vielleicht besteht für sie noch Hoffnung.*“

Rosenritter: „*Sie teilen unsere Freude. Auch für sie ist Rahja die wichtigste Herrin. Aber ihnen fehlt die Ekstase.*“

Hadjinim: „*Die meisten von ihnen sind ehrenhafte Menschen, auch wenn sie den falschen Göttern dienen.*“

Die Rondra-Kirche: „*Auch sie erkennen die Schönheit des Kampfes. Doch ihnen geht es um den Sieg, uns nur um die Schönheit.*“

Amazonen: „*Sie kämpfen noch verbissener als jeder Rondra-Geweihte. Und Verbissenheit nimmt dir die Schönheit.*“

Bedeutende Mitglieder

Vor einigen Monaten verstarb die langjährige Sheika *Vasjasha* eines natürlichen Todes bei einigen Tanzübungen. Durch den Rat der roten Seide wurde die junge und unerfahrene Säbeltänzerin **Belima** (*1012 BF, gutaussehend, sinnlich, liebt Blumen) zu ihrer Nachfolgerin gewählt. Nachdem sie der Göttin geweiht wurde, hat die neue Sheika damit begonnen, einen neuen Kurs für den Orden zu bestimmen. Sie glaubt nicht daran, dass es für den Orden sinnvoll ist, sich zu sehr von dem Rest der Welt zu isolieren. Zwar fehlt auch ihr die Erfahrung mit der Welt außerhalb der Klostermauern, aber Belima hat viele der jungen Säbeltänzer dazu ermutigt, eine Reise im Namen der Göttin zu unternehmen und ihr Wissen und ihre Erfahrung zurück zubringen, auf dass der Orden davon profitieren möge.



Belima

Farukol al'Kebîr (*990 BF, groß, athletisch, Schmucknarben der Ferkinas auf seinen Wangen), einer der tapfersten und berühmtesten Säbeltänzer Mhanadistans, kümmert sich derweil um die Verwaltung von Krak al'Shaya. Der Lehrmeister Belimas ist zugleich auch ihr größter Kritiker. Zwar ist er nicht neidisch auf ihr Amt, aber er hält es für wesentlich sinnvoller, zu innerer Ruhe zurückzufinden, und sich nicht weiter gegenüber der Welt jenseits der Klostermauern zu öffnen als nötig.

Auch wenn es selten vorkommt, so gibt es auch innerhalb der Ordensgemeinschaft der Säbeltänzer Neider. Die junge Kriegerin **Shabra** (*1013 BF, stark geschminkt, ehrgeizig, stets lakierte Finger- und Zehennägel) missgönnt Belima ihr Amt und plant schon seit einer Weile, sie entweder zu ermorden oder verschwinden zu lassen und die nächste Wahl zu ihren Gunsten zu manipulieren. Dass die Göttin ihr diese Sünde bei ihrer Weihe nicht verzeihen würde, hat die ehrgeizige Säbeltänzerin noch nicht begriffen.

Mhurimis ist eine der bekanntesten Säbeltänzerinnen, denn sie ist die Anführerin der Tänzer im Tempel von Anchopal. Dort muss sie nicht nur sich immer wieder um aufdringliche Pilger und Besucher kümmern, auch die Novadis stellen eine Gefahr dar. Denn einigen von ihnen ist der *rastullahlästerliche Hurentempel* ein Dorn im Auge.

Emba (*1000 BF, muskulös, wirkt stets abgelenkt), der dreißigjährige Bey von Krak al'Tabot, ist ein stiller und fast vergeistigter Geweihter. Er spricht selten und wenn, dann nur das Notwendigste. Viele seiner Gefährten berichten davon, dass er auch bei seinen Übungen zu sich selbst spricht – oder seiner Göttin.

Die Säbeltänzer im Spiel

Die rahjagefällige Gemeinschaft eignet sich in erster Linie als Verbündete der Helden oder auch gar als Orden für eine Heldin. Dennoch können die Säbeltänzer auch als Gegner der Helden auftreten.

Die Säbeltänzer als Feinde der Helden

In den meisten Fällen sind die Säbeltänzer Helden nicht feindlich gesinnt. Allerdings kann es geschehen, dass Heldengruppen für novadische Herrscher arbeiten oder (wenn auch selten) im Dienst von Amazonen stehen. Dann mag es sein, dass sich Helden und Säbeltänzer nicht auf der gleichen Seite befinden. Zudem mag es vorkommen, dass Helden von finsteren und belkelelgefälligen Mächten missbraucht werden und so die Säbeltänzer den Helden feindselig gegenüberstehen.

Die Säbeltänzer als Verbündete der Helden

Der Orden der Säbeltänzer kann den Helden helfen, wenn es gegen Feinde der Rahja-Kirche geht. Egal ob gegen finstere, oronische Kulte oder Belkelel-Paktierer – ein Säbeltänzer wird einer Heldengruppe gegen solche Feinde immer beistehen.

Aber auch als Retter in höchster Not, zum Beispiel im Kampf gegen Ferkinas oder gegen die Naturgewalten des Raschtulswalls, kann eine Säbeltänzerin fungieren.



Ein Held als Mitglied der Säbeltänzer

Üblicherweise wird ein Säbeltänzer bereits in seiner Jugend geformt, aber es kommt gelegentlich auch vor, dass jemand älteres Aufnahme im Orden findet. So oder so müssen sich die Ordensmitglieder im Noviziat bewährt haben. Durch seine *Verpflichtungen* ist ein Held an den Orden gebunden, doch kann er auch im Auftrag der Sheika Aventurien bereisen und Erfahrungen sammeln, sodass diese Pflicht nicht verhindern muss, dass ein Säbeltänzer mit einer Abenteurergruppe durch Aventurien reist.

Allerdings wird er dem *Moralkodex* der Tänzer unterworfen sein und auch eine anfängliche – und sich meist nie ganz legende – *Weltfremdheit* wird den Helden begleiten.

Ein Held mag bei den Säbeltänzern bis zum Rang eines Beys eines Klosters aufsteigen. Schon oft war eine Beysa vorher eine weitgereiste Heldin, bis ihre Ordensobere sie mit der Leitung eines Klosters betraute.

Der Säbel al'Kira

Das Zeichen der Würde einer Sheika ist der prachtvolle Säbel al'Kira (der Siegreiche). Es handelt sich dabei um eine Prunkwaffe, die einst von der ersten Sheika Fajula in Khunchom angefertigt wurde. Der Stahl ist auch heute noch scharf wie am ersten Tag und vermag selbst ein niederfallendes Seitentuch zu zerschneiden. Das Geheimnis der Waffe ist seine Pflege: Einmal im Monat wird die Klinge mit teurem Waffenbalsam eingerieben und behält so ihre außergewöhnliche Schärfe bei.

Säbeltänzer

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 14
FF 14 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 7

Reitersäbel:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Raufen:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 31 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung II; Eitelkeit 7

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Waffenloser Kampfstil Unauer Schule

Talente: Körperbeherrschung 10, Reiten 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 8,
Sinnenschärfe 8, Tanzen 9

Erfahrene Säbeltänzer: AT/PA +3/+2, LeP +2, AuP +2, Ausweichen II, Kampfreflexe, Klingensturm

Kampfverhalten: Säbeltänzer kämpfen vor allem der Ästhetik wegen. Aber sie sind keineswegs lebensmüde und wissen meist sehr genau, wann es um ihr Leben geht und wann nicht. Sie attackieren bevorzugt mit *Ausfällen*. Wenn sie sich einem Gegner überlegen fühlen, wählen sie stattdessen meist Finten (bis zu +3). Säbeltänzer haben keine Probleme damit, auch gemeinsam gegen einzelne Gegner vorzugehen.

Geheimnisse der Säbeltänzer

Die Entwendung des Schleiers

Einer der Feinde des Ordens könnte großes Interesse daran haben, Shanamandras Tuch zu entwenden. Ohne den heiligen Gegenstand könnte der Orden keine neue Sheika mehr bestimmten (oder müsste ein anderes Ritual zu Bestimmung entsinnen – was aber ein schwerer Schlag und Ansehensverlust wäre).

Als Diebe kommen Ferkinas, eine übereifrige Amazone, insbesondere aber auch Diener der Belkelel in Frage.

Dennoch sollte es schlussendlich gelingen, dass das Heilige Tuch wieder in die Hände des Ordens gelangt.

Krak al'Tabot

Das Geheimnis hinter den Klostermauern von Krak al'Tabot ist tatsächlich so finster, wie der Name der Festung vermuten lässt. In den tiefsten Kammern des Felsenklosters lauert seit Jahrhunderten ein Dämon aus Belkelels Gefolge. Einst beschwor ihn vor Jahrhunderten ein Magier aus Shobilla und verankerte *Neshvara*, den Herrn der geheimen Lüste, in den Mauern der Festung. Die damalige Sheika der Säbeltänzer wurde auf den Dämon aufmerksam und wurde von ihm verführt, doch sie starb unerwartet, kurz nachdem der Orden die Festung dem Herrscher Shobillas abgekauft hatte.

Der derzeitige Anführer der Säbeltänzer von Krak al'Tabot, *Emba*, ist ebenfalls bereits dem Dämon verfallen und versucht ihn schon seit geraumer Zeit zu befreien.

Neshvara ist ein körperloses Wesen, das sich gezielt Opfer aussucht, um sie zu verführen, und eine bestimmte Gier des Opfers steigert. Bei Emba ist es sein Wunsch nach Ruhm, und die scheinbaren Selbstgespräche, die er führt, sind Dialoge mit Neshvara.

Kleinere Geheimnisse der Säbeltänzer (✦)

- In den Chroniken des Ordens befinden sich einige lästerliche Schriften, die aus der Gründungszeit stammen. Dort sind Theorien aufgestellt worden, dass es sich bei Rahja um die selbe Wesenheit wie Belkelel handelt. Die junge Säbeltänzerin Aysara ist von den der Chronik so fasziniert, dass sie sie für die kosmologische Wahrheit hält.
- Der Orden soll das Geheimnis einer magischen Farbe kennen, die man auf die Haut aufträgt und die ihren Träger größerem Mut und Kühnheit verleiht. Tatsächlich existiert die alte Rezeptur noch, ist aber selbst den Ordensvorstehern abhanden gekommen. Irgendwo in einem der Klöster/bei einem alten Haimamud/einem Tempel mag sich die Spur der Farbe der roten Schwester noch finden – doch was sie wirklich bewirkt, kann heute niemand mehr sagen.



Die Zahori-Sippe der Espadîns

»12. Rondra:
Hauptmann Casibelli entsandte uns heute zum Marktplatz. Dort hatte sich eine größere Gruppe von zahorischen Gauklern und Herumtreibern versammelt, die die Bürger von Arbasim belästigten.
Die Zahori-Familie ist unter dem Namen Espadîn bekannt und residiert hier jedes Jahr mindestens zwei Mal in einem kleinen Wagen- und Zeltlager am Rande der Stadt.
Es gab bereits am ersten Tag mehrere Zwischenfälle, wie nicht anders zu erwarten.
Zunächst probierten einige Mitglieder der Sippe mit Kunststücken und betrügerischer Wahrsagerei, den Leuten ihre Heller und Silbertaler abzuschwatzen. Dabei hatten sie zudem einige ihrer Kinder als Beutelschneider losgeschickt, die in der neugierigen Menge nach reichen Opfern Ausschau halten sollten.
Am Abend kam es dann zu einer Schlägerei zwischen einigen jungen Arbasimern und einer größeren Gruppe der Familie Espadîn. Die Espadîns wurden angeblich beleidigt und versuchten ihre Ehre zu verteidigen.
Zu allem Überfluss gab es auch noch eine Beschwerde des Caballero Remaldo di Harjelo, dessen Tochter offenbar von einem der Zahori verführt wurde. Trotz des Eingreifens des Caballeros konnte der Mann entkommen. Seitdem ist er untergetaucht. Die Espadîns zeigten sich auf Nachfragen nach dem gesuchten Madayano Espadîn nicht kooperativ und schwiegen zu den Vorkommnissen, was aber nicht weiter verwundert.
Wir werden sie zwar weiter unter Beobachtung halten, es ist aber wenig wahrscheinlich, dass wir den Gesuchten noch finden.

Die Bilanz dieses Tages:
• 2 verhaftete Burschen, zehn Jahre alt, Angehörige der Familie Espadîn, angeklagt wegen Beutelschneiderei und Diebstahls
• 1 Arbasimer, 5 Mitglieder der Familie Espadîn, angeklagt wegen einer Schlägerei
• 1 Zahori auf der Flucht, Madayano Espadîn genannt, angeklagt wegen unsittlichen Benehmens«
—Bericht des Weibels Torwen Garbaldi, Arbasim, 1034 BF

Kurzcharakteristik

Die Espadîns sind eine große Sippenfamilie, die der reisenden Gemeinschaft der Zahori angehört. Sie fahren im Laufe von Monaten mit ihren Wagen vom Süden des Horasreiches bis hinauf zum almadanischen Punin. Unterwegs machen sie in vielen kleinen Ortschaften halt und verdingen sich als Wanderarbeiter oder Gaukler, wobei einige von ihnen auch phexgefällige Pfade beschreiten und dem Diebstahl und anderen Schurkereien nachgehen.

Gebräuchliche Namen: Espadîns
Symbol: ein verschnörkeltes E
Wahlspruch: *„Wir folgen dem Weg, den uns Phex, Rahja und Tsa aufzeigen."*
Herkunft: Tulamidische Kriegsgefangene zur Zeit Murak-Horas'
Persönlichkeiten: Ferkush (alter Mhanah und Anführer der Espadîn-Sippe), **Avaris** (erfahrene Hexe von der Schwesternschaft der Nachtschönen), **Madayano** (Avaris' abenteuerlicher Schüler, ein Hexer), **Pita** (ein kleiner Zahori-Junge), **Jenefar** (talentierte Hazaqi), **Jesabella Montanaqi** (eine Tsa-Geweihte, die sich der Sippe angeschlossen hat), **Yesira saba Khorima** (adoptierte Novadi), **Lurenso Espadîn** (gebranntmarkter, ausgestoßener Zahori, Unterweltgröße von Punin)
Personen der Historie: **Esmar ibn Padin** (legendärer Stammvater der Espadîn-Sippe)
Beziehungen: hinlänglich (zu anderen Zahori-Sippen oder der Unterwelt Almadas)
Finanzkraft: gering (meist nur das Wenige, was die Sippe zum Leben braucht)
Zitat: *„Die Leute fürchten und beneiden uns. Sie beneiden uns, weil wir frei sind. Und das fürchten sie auch."*
—Mhanah Ferkush
Niederlassungen: Punin, Arbasim, Grangor (als kurzfriste Lager)
Besonderheiten: Nicht jedes Sippenmitglied der Espadîns gehört zum Volk der Zahori. Auch Fremde werden aufgenommen, solange sie sich einfügen und als nützlich erweisen.
Größe: etwa 100 Sippenmitglieder



Geschichte

Wie alle Zahori, so führen auch die Espadîns ihren Ursprung auf die Zeit des Murak-Horas vor gut **1000 Jahren** zurück. Der damalige Horas siedelte viele tulamidische Kriegsgefangene im südlichen Almada an. Seine Tochter Hela-Horas entrechtete die neuen Siedler (die sie als Mörder ihres Vaters beschimpfte) endgültig (siehe **Herz 163**).

Einer jener Kriegsgefangenen war *Esmar ibn Padin,* ein stolzer Tulamide und Angehöriger des Adels des Diamantenen Sultanats, der sich nicht mit dem ungerechten Schicksal seiner Familie anfreunden konnte. Mehrfach hatte er sich gegen die bosparanischen Herrscher aufgelehnt und wurde dafür immer wieder von der Obrigkeit mit Kerkerhaft oder Auspeitschen bestraft. All dies nahm Esmar ungebrochen hin.

Das entscheidende Ereignis war aber der Tod seiner Schwester *Esmeralda*, die von einer Gruppe bosparanischer Soldaten geschändet und erschlagen wurde. Zusammen mit seiner ganzen Familie nahm Ismar furchtbare Rache an den Soldaten und floh anschließend in die Wildnis.

So begann für die Familie Esmars eine lange Reise. Zunächst wurden sie von der bosparanischen Staatsmacht verfolgt, doch mit dem Untergang Bosparans interessierte sich niemand mehr für sie. In den nächsten Jahrhunderten lebten sie das Leben von Freien, reisten von Ort zu Ort und nahmen sich entweder was sie brauchten oder gingen einfacher Arbeit nach. Esmars Nachkommen nahmen den Namen ihres Stammvaters an, verkürzten ihn jedoch zu dem heute noch bestehenden Espadîn.

Jahrhunderte lang waren die Espadîns unterwegs, vom liebfeldischen Grangor, bis hin zum almadanischen Punin. Seit fast zwanzig Jahren führt nun der alte Mhanah Ferkush die Sippe der Espadîns durch Mittelaventurien.



Die Espadîns heute

Die Sippe zieht heute noch zwischen Punin und dem Süden des Horasreiches umher. Im Grunde haben die Espadîns ihre Lebensweise und Angewohnheiten seit Jahrhunderten kaum geändert. Noch immer verdingen sie sich als Gaukler und Wanderarbeiter und bleiben nur selten mehr als einige Tage oder Wochen in derselben Ortschaft. Nur wenn das Wetter, vor allem ein unnachgiebiger Winter, sie zum Bleiben zwingt, verweilen sie länger in einer Stadt.

Die meisten Almadanis hegen große Vorurteile gegenüber den Espadîns, denn sie sehen in den Zahori Störenfriede und Gauner. Und dennoch werden die Zahori von vielen Almadanis aufgesucht, denn das fahrende Völkchen beschert ihnen auch Abwechslung von ihrem tristen Alltag, so dass sie sich von den Wahrsagerinnen, Gauklern und Zaubertänzern – den sogenannten Hazaqi – verzaubern lassen. Mehr als eine hübsche Domnita ist schon dem Charme eines zahorischen Hazaqi erlegen und so genießen die Espadîns auch den Ruf als Verführer. Dies führte unweigerlich dazu, dass viele Eltern ihren jungen Sprösslingen nicht erlauben, das Lager der Espadîns zu besuchen.

Auch so mancher Magnat stellt die Espadîns für seine Feldarbeit an, denn manchmal gibt es kaum genug Bauern, um die Ernte alleine einfahren zu können.

Die Espadîns lagern – neben Punin und Grangor – häufig auch in der kleinen almadanischen Stadt Arbasim. Dort sind



sie schon so bekannt, dass die Stadtgarde meistens einige zusätzliche Gardisten nur für die Bewachung des Zahori-Lagers abstellt.

Gaukelei

Wenn die Espadîns sich einige Tage in der Nähe eines kleineren Dörfchens aufhalten, so versuchen sie sich ein wenig Zubrot mit Kunststücken und Gauklertricks zu verdienen.
Einige von ihnen sind gute Jongleure und Feuerschlucker, andere wiederum sind sehr bewandert darin, Pferden und anderen Tieren Kunststücke beizubringen.
Die Espadîns verstehen sich jedoch auch auf Falschspielerei und sind in Punin als Hütchenspieler bei den Gardisten nicht gerne gesehen.
Einige unter ihnen versuchen sich auch an Zaubertricks und Wahrsagerei, allerdings sind nicht alle Espadîns magisch begabt (wobei die eine oder andere Hexe und manch ein Scharlatan unter ihnen zu finden sind).
Mit anderen Gauklern verstehen sie sich weniger gut als gedacht. Reisende Gruppen wie die Bunte Schar (siehe 37) werden als lästige Konkurrenz wahrgenommen. Und ab und an kommt es auch zwischen Gauklern und Zahori zu Streit.

Die Zauberer der Zahori

Wie bei den meisten Zahori-Sippen befinden sich auch unter den Espadîns einige Zauberkundige. Bei dem freien Volk findet man sehr viele Zaubertänzer, die ihrer eigenen Tradition folgen, die *Hazaqi*. Die Grundlage der Tanzmagie stammt noch aus ihrer alten Heimat, hat sich aber über die Jahrhunderte mit den Tänzen der Almadanis vermischt. Allen Lamento-Tänzen ist gemein, dass sie voller Leidenschaft getanzt werden.
Doch nicht nur die berühmten Hazaqi befinden sich unter den Espadîns, sondern auch *Hexen* und *Scharlatane*. Während Scharlatane meistens wirklich unausgebildete Zauberer sind, die die anderen Gaukler bei ihren Kunststücken unterstützen, sind die Zahori-Hexen in den meisten Fällen Wahrsagerinnen oder Beraterinnen des Mhanah. Viele von ihnen sind Katzen- oder Rabenhexen, andere haben ein kleines Äffchen als Vertrautentier gewählt.

Geweihte und Götter

Za (wie die Espadîns Tsa nennen) ist die Schutzpatronin der Zahori und selbst ihr Namen leitet sich von ihr ab: Za H'or (*Heilige Erben Zas*). Wie die Göttin wollen sie frei sein und achten deswegen nur selten auf die Verbote und Gebote der Magnaten und Städte.
Boron hingegen wird weniger verehrt und vielmehr als der Bringer des Todes gefürchtet.
Phex, der bei den Espadîns meist die Gestalt eines Mungo hat, wird als Geliebter der Rahja betrachtet.
Rahja schließlich hat ebenfalls eine wichtige Rolle inne. Sie ist die Schutzherrin der Hazaqi und der Liebe, die bei den Espadîns beide einen hohen Stellenwert haben.
Satuaria hat bei den Zahori-Hexen, ebenso wie **Levthan**, noch eine besondere Bedeutung. Satuaria wird als Schwester der Rahja und Tsa betrachtet und steht, für die Zahori, für die sinnbildliche Natur und die Tiere. Levthan hingegen wird als lüsterner Gott betrachtet, ihm werden aber üblicherweise keine bösen Absichten unterstellt (auch nicht im Umgang mit Satuaria), vielmehr fällt ihm die Rolle eines Schelmen zu.
Praios hat ungefähr den Stand, den wohl auch der Namenlose innehat: Ein böser, streitsüchtiger Gott, der die Herrschaft über alle Menschen zu erringen versucht. Rastullah-Anhängern tritt man in den meisten Fällen ähnlich misstrauisch gegenüber.
Die übrigen Götter kennt man zwar, misst ihnen aber keinen hohen Stellenwert bei.

Feinde und Verbündete

Wie alle Zahori gelten auch die Espadîns als Gaukler und Herumtreiber, schlimmstenfalls gar als Diebe und Schurken.
Dies hat dazu geführt, dass Stadtgardisten und andere Ordnungshüter die Mitglieder der Sippe misstrauisch beäugen, oder ihnen den Zutritt zu Städten nur unter Auflagen gewähren oder gar ganz verbieten.
Die Praios-Kirche macht keinen Hehl daraus, dass sie die Espadîns für eine Plage hält, die in fast allen ihren Handlungen und Absichten gegen die Gebote des Götterfürsten verstößt.
Bei den meisten Adligen und Magnaten haben die Espadîns einen ähnlichen Ruf.
Jenseits des Yaquir, in Amhallah, wird die Sippe sogar von dem dortigen Emir verfolgt. *Dschelefan al'Tergaui* (siehe **Raschtul 150**) wurde vor einiger Zeit Opfer eines Diebstahls und vermutet dahinter Angehörige der Espadîns.
Mit vielen der anderen Zahori-Sippen ist man jedoch befreundet und auch unter einigen Geweihten und Kirchen haben die Espadîns Freunde. Mit *Pasqua Sfalia*, einer der bekanntesten Tsa-Geweihten in Punin (siehe **Herz 185**), hat Mhanah Ferkush gute Beziehungen (man munkelt gar von einer rahjagefälligen Beziehung). Auch zur Rahja-Kirche Almadas bestehen Kontakte und man sagt der umtriebigen Hochgeweihten *Madalena Galandi* (siehe **Herz 153**) nach, bei besonderen Angelegenheiten schon auf die Espadîns zurückgegriffen zu haben.

Erscheinungsbild und Symbole

Wie die meisten Zahori tragen auch die Espadîns bunte, auffällige Kleidung. Bei den Männern herrschen enganliegende Hosen und weite Hemden vor. Die Frauen der Espadîn-Sippe hingegen tragen mit Vorliebe Röcke, dafür aber enganliegende und das Dekolleté betonende Blusen.
Beide Geschlechter tragen gerne reichhaltigen, wenn auch eher billigen Schmuck. Kupferne Armreifen, Halsketten und Ringe und meistens den einen oder anderen Talisman.
Die Espadîns haben ein geheimes Sippensymbol, welches sie einem Außenstehenden nur zeigen, wenn er ihr Vertrauen gewonnen hat und sie ihn als Sippenmitglied betrachten. Bei dem Symbol der Espadîns handelt es sich um ein verschnörkeltes E. Sie ritzen es meist auf ein Holzamulett oder schreiben es auf ein Stück Stoff. Wer immer dieses Zeichen einem



Mitglied der Espadîn-Sippe (oder anderen Zahori) zeigt, wird wie ein Sippenmitglied behandelt. Die Sippen kennen untereinander die verschiedenen Symbole der Sippen.

Struktur

Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Bei den Zahori ist jeder eine freie Frau oder freier Mann und niemanden Rechenschaft schuldig. In der Familie und Sippe gilt jedoch, dass man den älteren Mitgliedern Respekt entgegenbringt.



Der **Mhanah** ist das Oberhaupt der Sippe. Er ist zugleich der oberste Richter bei Streitfragen zwischen zwei Sippenmitgliedern, aber auch der Sprecher der Espadîns, falls jemand im Namen aller sprechen muss. Der Mhanah wird entweder von seinem Vorgänger benannt, oder, falls dies nicht geschieht, von der Mehrheit der Espadîns gewählt (und gerade wegen dieses skandalös-demokratischen Verhaltens sagt man den Zahoris eine Nähe zu allem nach, was nicht im Sinne von Praios' gewollter Ordnung ist).

Oft berät sich der Mhanah mit den Sippenältesten und der erfahrensten Hexe der Sippe. Sein Wort ist jedoch schlussendlich bindend für alle.

Die übrigen Espadîns sind alle gleich, wobei auch hier gilt, dass man den Alten großen Respekt entgegenbringt. Lebenserfahrung wird bei den Zahori hoch geschätzt und es würde keinem Espadîn in den Sinn kommen, an der Richtigkeit der Entscheidungen und der Worte eines Alten zu zweifeln.

Eine etwas gesonderte Stellung nehmen jedoch drei Gruppen der Zahori ein: die Zauberer, die Hazaqi und die Geweihten.

Was denkt/denken ... über die Espadîns

Praios-Geweihte: *„Man sollte dieses reisende Volk beobachten. Einige von ihnen mögen sich an die Gesetze halten, doch allzu oft haben die Zahori bewiesen, dass ihnen die Pfade des Phex vertrauter sind als die des Praios."*

Tsa-Geweihte: *„Sie Leben so, wie die Göttin es für richtig hält. Frei und ohne Zwang. Wären wir alle so wie sie, dann würde es keine Kriege mehr geben."*

Ein Stadtgardist: *„Zahori-Pack. Die kommen mir nicht durch mein Stadttor. Das letzte Mal, als sie hier waren, hatte ich an einem Tag mehr zu tun als sonst in einem ganzen Monat."*

Rahja-Geweihte: *„Ihre Hazaqi sind begnadete Tänzer. Sie halten die Göttin auf ihre Art und Weise in Ehren. Aber man sollte manchmal ein wenig aufpassen, dass sie den Tempel auch nur mit dem wieder verlassen, mit dem sie auch gekommen sind. Sie haben da ein elfisches Verständnis für Besitz."*

Was die Espadîns über ... denken

Die Praios-Kirche: *„Die Pfaffen wollen uns nur Ärger machen. Sie glauben, wir stehlen und betrügen, dabei folgen wir nur den Gesetzen Phexens und Tsas. Sollen in ihren Tempeln bleiben und weiterbeten. Wir genießen das Leben."*

Stadtgardisten: *„Die tun gerade so, als würden wir immer Ärger machen. Die sollen sich nur mal zu unseren Zelten trauen "*

Magnaten/Adel: *„Die Domna von Weinbergen ist 'ne Hübsche. Aber die wird uns genauso verjagen wie der dicke Dom Meruziez. Sind alle gleich, diese hohen Herrschaften. Alle gleich."*

Travia-Geweihte: *„Ein Leben lang mit nur einem Menschen verbringen? Das kann nicht gut gehen, das kann nicht gesund sein!"*

Andere Zahori: *„Wir gehören einem Volk an, also sind wir auch alle Schwestern und Brüder. Manchmal gibt es auch Streit untereinander, aber das ist eben so bei einer großen Familie."*

Norbarden: *„Seltsame Kerle und Frauen. Sind auch freie Leute, aber irgendwie traue ich denen nicht so recht."*

Wichtige Sippenmitglieder

Der alte **Mhanah Ferkush** ist eine gutmütige Seele. Seine Augen haben in den über sechzig Götterläufen bereits so viel erblickt, dass ihn kaum noch etwas erschüttern kann. Schon sein ganzes Leben war er eine Respektperson. In seiner Jugend hat er sich durch großen Mut hervorgetan und nun wacht er über das Wohlergehen seiner Familie, schlichtet Streitereien unter den Espadîns und fungiert in fast allen Belangen als Ratgeber.

Wie viele Zahori, so verdienen sich auch die Espadîns mit Gaukeleien und Wahrsagekunst einige Silbertaler hinzu. Die erfahrenste Hexe ist die vierzigjährige **Avaris**, eine glutäugige Frau mit schwarzen Haaren. Sie ist eine echte Zauberin, die jedoch nicht über die Gabe der Prophezeiung verfügt. Durch ihre Zauberei kann sie jedoch ihrem Gegenüber meistens doch vorgaukeln, in die Zukunft zu sehen (wobei sie meist Zauber wie BLICK IN DIE GEDANKEN oder SENSIBAR benutzt).

Avaris' Schüler, der Hexer **Madayano**, hält sich nur selten bei seiner Sippe auf. Vor einiger Zeit fand er sein Vertrautentier, die entlaufene Zirkusgepardin *Shira*. Gemeinsam bereisen sie Aventurien, doch immer wieder kehrt der junge Mann zu seiner Sippe zurück.

In der Sippe leben jedoch nicht nur Zahori. **Yesira saba Khorima** (I), eine junge Novadi vom Stamm der Beni Kharram, leistete auf Madayano einen rastullahgefälligen Schwur, da er sie aus der Sklaverei des Emirs von Amalassih befreite. Seitdem weicht sie ihm selten von der Seite, auch wenn er auf Reisen ist. Sie ist eine gewandte Kämpferin, die sich notfalls auch mit ihrem Khunchomer zu wehren weiß und der Sippe gegen jeden Stadtgardisten beistehen würde.

Pita, ein kleiner Junge von gerade einmal neun Jahren, ist der Liebling der ganzen Sippe. Ihn zeichnet vor allem große Neugier aus, aber auch die Fähigkeit, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein.

Jesabella Montanaqi (2) ist ebenfalls keine Zahori. Die gebürtige Almadanerin stammt aus gutem Haus und empfing vor einigen Jahren die Weihe der Tsa-Kirche. Ihre Neugier hat sie zu den Espadîns getrieben und bislang ist es ihr bei ihnen noch nicht langweilig geworden. Jeder Tag bringt für sie eine neue Herausforderung und sie steht der Sippe bei, falls es Ärger mit anderen Geweihten gibt.

Die heißblütige **Jenefar** gilt als die beste Hazaqi-Tänzerin der Sippe. Sie ist aber auch eine neidische Frau, die sich in steter Konkurrenz zur berühmten *Ziqati Zulhamor* (siehe **Herz 186**) befindet. Schon mehr als einmal sind die beiden Frauen in den Straßen Punins aufeinandergetroffen und haben versucht, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

Obwohl er nicht mehr zu der Sippe der Espadîns gehört, ist auch **Lurenso Espadîn** (oder wie er sich heute nennt: **Carloso Esmera**) zu nennen. Der Dreißigjährige hatte vor einigen Jahren seinen Vater im Zorn erstochen und wurde von Ferkush wegen dieses Vergehens ausgestoßen und auf der Wange gebrandmarkt. Er lebt in Unter-Punin und hat sich dort zu einer ansehnlichen Unterweltgröße gemausert. Noch immer ist er von Rachegedanken getrieben, insbesondere gegenüber dem Mhanah.



Jenefar

Die Espadîns als Verbündete der Helden

Der Zusammenhalt unter den Espadîns ist auch trotz der Streitigkeiten untereinander immer sehr groß.

Sollte es den Helden gelingen, das Vertrauen der Zahori für sich zu gewinnen, dann können sie sich ihrer Hilfe auch sicher sein.

Der Held als Mitglied der Sippe

Entweder ist ein Held ein Zahori der Espadîn-Sippe, oder er ist es nicht. Wenn ein Zahori-Held die Hilfe seiner Familie baucht, dann wird sie ihm auch jede Hilfe gewähren, die machbar ist. Selbstverständlich kommt es auch ganz auf seine Stellung (also seinen SO) an. Während ein erfahrener Hazaqi oder ein Hexer sicherlich mehr zu sagen hat, wird ein einfacher Beutelschneider, der sich nicht sonderlich um die Sippe verdient gemacht hat, auch keine großen Forderungen stellen können.

Außenstehenden begegnen die Espadîns meistens skeptisch. Falls ein Held aber sich um die Zahori bemüht, ihnen gegen üble Verleumdung der Almadani, voreilige Stadtwachen oder Magnaten beisteht, wird er gerne als Freund und Familienmitglied betrachtet. Wer einem Espadîn sogar das Leben rettet, der hat einen treuen Freund auf Lebenszeit gewonnen. Schuldet die ganze Sippe einem Außenstehenden etwas, so erhält er ein Amulett mit einem E. Dieses Zeichen bedeutet allen Zahori, dass sie einen Freund vor sich haben, und sie behandeln ihn entsprechend.

Die Espadîns im Spiel

Die Espadîns können den Helden überall in Almada, Garetien, dem Horasreich oder vielleicht sogar im nördlichen Aranien begegnen. Sie sind zum einen eine typische Zahori-Sippe mit allem was dazu gehört, auf der anderen Seite aber durchaus auch eine Familie, aus der ein Held entspringen kann.

Die Espadîns als Feinde der Helden

Wenn man einen Espadîn gegen sich hat, dann hat man alle gegen sich. Innerhalb der Sippe mag es noch so viel Streit geben, aber sobald jemand außenstehendes ein Mitglied der Espadîns beleidigt, kann er sich des Zorns der ganzen Sippe sicher sein. Meist können die Zahori als Feinde auftreten, wenn die Helden einige ihrer Schurkereien verhindert haben, sei es Viehdiebstahl bei einem Bauern oder dem Hütchenspiel in den Gassen Punins.

Freunde der Helden

Madayano und Yesira eignen sich hervorragend als Begleiter einer Kleinerne Heldengruppe. Beide passen sich ohne große Schwierigkeiten an, insbesondere in eher phexgefällige Gruppen. Madayano ist durch seine zauberkräfte und Beredsamkeit eine wertvolle Hilfe in Städten. Yesira hingegen ist eine gewandte Kämpferin, die vorausschauend handelt und der Gruppe immer wieder gute Ideen zukommen lassen kann. Beide reisen oft durch Aventurien, sodass man sie fast überall treffen kann.



Geheimnisse der Espadîns

1: Des Emirs Schatz

Dschelefan al'Tergaui, der Emir von Amhallassih, wurde von Madayano Espadîn bestohlen. Der Zahori befreite vor einiger Zeit die Lieblingssklavin des Emir, Yesira saba Khorima. Die Schmach konnte der Emir nicht vergessen, sodass er einige Kopfgeldjäger auf die beiden angesetzt hat, um sich zu holen, was sein ist. Die Helden könnten den beiden unterwegs begegnen und ihnen gegenüber den Kopfgeldjägern beistehen. So können sie die Freundschaft der beiden gewinnen und auch die Unterstützung der Espadîn-Sippe. Umgekehrt kann es jedoch auch sein, dass der Emir die Helden anwirbt, um Yesira zu fangen, und sie es möglicherweise mit einer wütenden Zahori-Sippe zu tun bekommen.

2: Jesabella, die Ketzerin

Die Dame Montanaqi ist keineswegs eine so friedfertige Person, wie es den Anschein hat. Sie gehörte einer Sekte der Tsa-Kirche an, die der Richtung der Bilderstürmer folgte (siehe **WdG 106**). Mittlerweile ist die Sekte zerfallen, doch Jesabella hat in dieser Zeit mehr als nur Bilder zerschlagen. Bei einer Ausschreitung hat sie die Tochter eines almadanischen Magnaten erschlagen. So floh sie zu den Espadîns, die nicht nach ihrer Vergangenheit fragten, und half der Sippe wo sie nur konnte.

Jesabella wird von der Praios-Kirche und mehreren Gerichten gesucht, und sollte sich herausstellen, dass die Espadîns sie verborgen gehalten haben, droht den Zahori ein Verfahren durch die heilige Inquisition.

Die Helden könnten entweder angeworben werden (von der Praios- oder Tsa-Kirche, dem Vater der Erschlagenen, einem Richter), um die Geweihte zu finden. Als sie ihr begegnen, bittet sie um Gnade und will Buße tun. Die Helden sind dann mit einem moralischen Dilemma konfrontiert, könnten aber bei den Zahori an Ansehen gewinnen, wenn sie Jesabella nicht ausliefern, oder sich größeren Ärger einhandeln, wenn sie sie ausliefern wollen.

Kleine Geheimnisse der Espadîns (+)

- Irgendwo in Almada lebt der finstere Druide Dorgal, der einst das wilde Land im Südosten der Provinz unsicher machte. Der alte Mhanah tötete vor fast vierzig Jahren den Druiden, ahnte jedoch nicht, dass dieser einen *Ring des Lebensspendenden Feuers* trug und überlebte. Dorgal sinnt noch heute auf Rache und wenn sich die Gelegenheit ergibt, wird er sie nutzen. Den Ring jedoch bewahrt der Mhanah immer noch auf. Einem Freund der Sippe, einem tapferen Helden, würde er das Artefakt sicherlich überlassen. Insbesondere dann, wenn der Held und seine Gefährten dem Alten und seiner Sippe gegen den Druiden bestehen würden.
- Lurenso sinnt noch immer auf Rache. Eine Gelegenheit ergibt sich dafür, als die Espadîns in Punin weilen und Jenefar von seinen Leuten entführt wird. Er plant seine eigene Sippe zu erpressen.

Die Helden könnten von Madalena Galandi beauftragt werden, die Hazaqi aus seinen Klauen zu retten, da sie den Espadîns noch einen Gefallen schuldig ist und schon viel von den Abenteurern gehört hat.

Zahori

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 14
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 4

Degen:
INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N

Keule:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N

Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Wurfmesser: **INI** 11+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Rachsucht 8, Randgruppe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Talente: Akrobatik 6, Gaukeleien 10, Zechen 7, Tanzen 12, Taschendiebstahl 5

Erfahrener Zahori: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Ausweichen II, MU +1, IN +1, CH +1, GE +1 KK +1

Kampfverhalten: Zahori kämpfen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. Wenn sie eine Vendetta gestartet haben, kämpfen sie meistens bis zum Tod. Wenn nicht, dann fliehen sie spätestens nach der ersten Wunde oder wenn ihre LeP unter die Hälfte gefallen sind. Sie kämpfen nicht rondragefällig, sondern stürzen sich gerne zu mehreren auf einen Gegner und benutzen dabei auch allerlei schmutzige Tricks.

Anmerkungen: Unter den Zahori befinden sich öfters Hazaqi, Hexen und Scharlatane



Werte

An dieser Stelle finden Sie noch einmal alle Werte typischer Mitglieder der einzelnen Organisationen.
Bei den Werten des Waffenlosen Kampfes wurde ein INI-Modifikator von –1 berechnet. Falls Sie mit besonderen Angriffsarten (Kopfstoß, Tritt usw.) angreifen wollen, müssen sie dementsprechend eine Umrechnung vornehmen.

Alchimist

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 29 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Hitzeresistenz; Goldgier 7, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung (Alchimie)
Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Alchimie (bestimmte Spezialisierung) 12
Erfahrener Alchimist: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, MU +1, KL +2, IN +1, FF +1
Kampfverhalten: Alchimisten kämpfen in der Regel nicht.

Al'Drakorhim

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 6
Partisane:
INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Kurzschwert:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LeP 34 **AuP** 37 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6
Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern; Aberglaube 7, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (Drachen und Echsen) 8
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Partisane); Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag
Talente: Athletik 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Reiten 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6, Lehren 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Fährtensuchen 4, Fallen Stellen 6, Orientierung 4, Kriegskunst 5, Sagen und Legenden 6, Tierkunde 6, Heilkunde Wunden 4
ErfahrenerAl'Drakorhim: AT/PA +2/+2, LeP +3, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1
Konfliktverhalten: sehr offensiv, nutzt die größere Distanz mit der Partisane und versucht, den Gegner festzunageln.

Anhänger Abu Saljafs

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 11 **SO** 6
Dolch:
INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6 (A) **DK** H
LeP 30 **AuP** 30 **AsP** 40 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Stadtviertel, in dem sie leben), Meisterparade, Ritualkenntnis (Magier) 9
Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 11, Philosophie 14
Zauber: BLICK IN DIE GEDANKEN 13, CORPOFESSO 14, IGNIFAXIUS 11, ODEM 12, PARALYSIS 13
Erfahrener Ilaristen: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +14, MU +1, KL +2, IN +2
Kampfverhalten: Ilaristen kämpfen in den meisten Fällen nicht. Wenn sie sich verteidigen müssen, so greifen sie fast immer auf ihre Zauberkräfte zurück (CORPOFESSO, IGNIFAXIUS). Ansonsten ist die Flucht ihre erste Wahl. Sind sie auf einer Mission im Namen ihres Zirkels, kämpfen sie bis zum Tod.

Auelfenkämpfer

Eigenschaften:
MU 12 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14
FF 13 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 4
Rapier (Aleeza-Form):
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6 (A) **DK** H
Elfenbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+6
LeP 28 **AuP** 33 **AsP** 40 **RS** 0 **MR** 6 **WS** 7 **GS** 9
Vorteile und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut aussehend, Herausragendes Gehör, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Scharfschütze (Bogen), Waffenspezialisierung (Elfenbogen), verschiedene Zauberlieder (darunter das Friedenslied)
Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 12, Singen 10, Wildnisleben 11, Musizieren 10
Zauber: ADLERAUG 10, ARMATRUTZ 12, AXXELERATUS 11, BALSAM 8, BLITZ 13, EXPOSAMI 9, FALKENAUGE 10, FULMINICTUS 10, NEBELWAND 10, WEISSE MÄHN 8
Erfahrene Auelfen: AT/PA +3/+2, LeP +3, AuP +5, AsP +9, MU +1, IN +2, GE +2, Ausweichen II, Finte, Kampfreflexe, Schnelladen (Bogen)
Konfliktverhalten: Auelfenkrieger nutzen im Kampf alle Vorteile die sich ihnen bieten. Grundlegend nutzen sie ihre Zauber zur Unterstützung. Wenn es möglich ist – und insbesondere gegen eine Überzahl – greift ein Elf zunächst mit seinem Bogen aus sicherer Entfernung an. Der erste



Schuss wird auch mit einem FALKENAUGE unterstützt. Muss ein Elf im Nahkampf eingreifen, so wird er zunächst mittels eines AXXELERATUS seine Initiative erhöhen und den Gegner mit einem BLITZ schwächen. Feinde, die der Elf töten will, werden auch noch mit einem FULMINICTUS attackiert, ansonsten beschränkt sich der Elfenkrieger auf Angriff mit seinem Aleeza, bis der Gegner weicht.
Sofern der Elf einen Kampf verhindern will, wird er das Friedenslied nutzen.

Beilunker Reiter

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 7
Schwert:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 32 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Begabung Reiten, Eisern, Gefahreninstinkt (5); Prinzipientreue (10; sichere, pünktliche und unbeeinflusste Überbringung der Nachricht; treue zum Dienstherren, Unbestechlichkeit), Verpflichtungen (gegenüber den Reitern)

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung)

Talente: Athletik 8, Reiten 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 7, Geographie 8

Erfahrener Reiter: AT/PA +2/+3, LeP +4, AuP +6, MU +1, GE +2, KO +2

Kampfverhalten: Beilunker Reiter sind meistens alleine unterwegs und haben eine Mission zu erfüllen. Deshalb halten sie sich nicht mit Kämpfen auf, sondern fliehen, um ihre Botschaft noch überbringen zu können. Sollten sie gezwungen sein, sich zu verteidigen, versuchen sie auch hier nur solange Widerstand zu leisten, bis sich eine Chance ergibt zu entkommen.

Beni Uchakâni

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 10
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Anderthalbhänder:
INI 15 +1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** NS
Wurfspeer: **INI** 12 +1W6 **FK** 17 **TP** 1W6+4
LeP 34 **AuP** 35 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Eisern, Richtungssinn, Schnelle Heilung I; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Rachsucht 5, Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Anderthalbhänder); Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Körperbeherrschung 5, Reiten 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 5, Tanzen 4, Lehren 7, viele Naturtalente auf 4+, Brett-/Kartenspiel 5, Kriegskunst 7, Sagen und Legenden 8, Heilkunde Wunden 6

Erfahrener Beni Uchakâni: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, KO +2, KK +2

Konfliktverhalten: kämpft wild, aber stets ehrenhaft, honoriert Stärke, kann sich aber eine Niederlage nur schwer eingestehen.

Derwisch (Krieger)

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Khunchomer:
INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waqqif:
INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Waffenlos:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 34 **AuP** 39 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Eisern; Moralkodex (Einhaltung der 99 Gesetze) Verpflichtungen (gegenüber dem Derwischorden)

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag, Wüstenkundig

Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10, Singen 9, Sinnenschärfe 8, Wettvorhersage 7, Götter/Kulte 12, Kriegskunst 10, Sternkunde 7, Musizieren 10

Erfahrene Derwisch-Krieger: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Beidhändiger Kampf II

Kampfverhalten: Derwisch-Krieger stützen sich todesmutig in jeden Kampf und versuchen den Gegner mittels *Wuchtschlag* (+1 bis +4) möglichst schnell zu besiegen. Ihr Augenmerk liegt dabei immer auf dem Angriff, während sie ihre Verteidigung vernachlässigen. Dem Derwisch-Krieger gilt der Rückzug als große Schande und er kämpft daher fast immer bis zum Tod. Einzig der Schutz bedrohter Novadis kann die Krieger veranlassen, sich zurückzuziehen. Wenn er sich mehr als einem Gegner gegensieht, dann nutzt er auch den *Klingensturm*.

Derwisch (Rufer der Macht Rastullahs)

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 8
Khunchomer:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 31 **AsP** 18 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk, Schutzgeist, Viertelzauberer, Zäher Hund; Moralkodex (Einhaltung der 99 Gesetze), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Derwisch) 10, Wüstenkundig

Talente: Selbstbeherrschung 9, Singen 10, Wettvorhersage 8, Götter/Kulte 12, Magiekunde 11, Musizieren 12, Sternkunde 9

Rituale: Rastullahs Güte, Ruf des Krieges, Schutz Rastullahs, Sturm der Wüste, Zorn des Gottgefälligen

Erfahrene Derwische: AT/PA +1/+1, LeP + 3, AsP + 5, AuP + 2, MU +1 KL +1, IN +1, CH +1, GE +1

Kampfverhalten: Derwische halten sich in Kämpfen meist etwas zurück, um ihre Verbündeten mittels ihrer Magie zu unterstützen. Sollten sie in den Nahkampf gezwungen werden, stehen sie ihren Gefährten in nichts nach und stürzen sich tollkühn in den Kampf.



Druide

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13
FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 5
Vulkanglasdolch:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6–1 **DK** H
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 30 **AsP** 50 **AuP** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Tierfreund; Unverträglichkeit mit bearbeiteten Metall, Weltfremd 8 (Feudalherrschaft, Geld, Götter)

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Große Meditation, Merkmalskenntnis Umwelt, Verbotene Pforten

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Magiekunde 12, Geschichtswissen 11, Ritualkenntnis 9

Zauber: DUNKELHEIT 8, ELEMENTARER DIENER 11, HERR ÜBER DAS TIERREICH 12, WAND AUS DORNEN 8, WETTMEISTERSCHAFT 10, ZORN DER ELEMENTE 8, BÖSER BLICK 11

Erfahrener Druide: AT/PA +1/+1, LeP +3, AuP +3, AsP +14, MU +2, KL +2, IN +1, Merkmalskenntnis (ein Element), Regeneration I, Zauberroutine

Kampfverhalten: Druiden nutzen fast ausschließlich ihre Zauberkräfte, um sich ihrer Gegner zu entledigen. Dazu können sie auf den Zwingtanz zurückgreifen, oder sie haben gar ein Elementarwesen auf ihrer Seite

Gaukler

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 14 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 4
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfmesser: **INI** 11+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6
LeP 31 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Balance; Aberglaube 7, Neugier 7, Randgruppe

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Standfest

Talente: Athletik 10, Gaukeleien 12, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Gaukler: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +5, MU +1, FF +2, GE +2, Ausweichen II

Kampfverhalten: Gaukler versuchen sich aus Kämpfen herauszuhalten, doch wenn sie sich verteidigen müssen, setzen sie auf ihre körperliche Geschicklichkeit und versuchen mittels *Ausweichen* zu entkommen. Sie kämpfen lieber auf Distanz mit Wurfmessern oder anderen Wurfgeschossen. Zudem nutzen sie auch gerne die Vorteile der *Überzahl* (**WdS 58**).

Bemerkungen: Je nach Spezialgebiet der Gaukler, können sie auch andere Talente, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile haben. Akrobaten besitzen meistens noch *Ausweichen II*, Tierbändiger den Vorteil *Tierfreund* usw.

Golgariten (geweiht)

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Rabenschnabel:
INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
Rabenschnabel und Schild:
INI 9+W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 36 **AuP** 40 **KaP** 33 **WS** 7 **RS** 5 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Zäher Hund, keine Totenangst; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Schweigsamem Kampf, Verbot von Gifteinsatz), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Karmalqueste, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (je nach Rüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag, Liturgiekenntnis (Boron) 9

Talente: Reiten 12, Athletik 7, Selbstbeherrschung 14, Kriegskunst 10, Götter/Kulte 11, Geschichtswissen 9, Menschenkenntnis 11, Heilkunde Wunden 7

Liturgien: 12 Segnungen, Bannfluch des Hl. Khalid, Hauch Borons, Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick, Ruf zur Ruhe, Weihe der letzten Ruhestatt, Siegel Borons

Erfahrene Golgariten: AT/PA +3/+2, LeP +4, KaP +3, AuP +2, MU +2, IN +1, KO +1, KK +1, Liturgie: Tiergestalt

Kampfverhalten: Golgariten zelebrieren den Kampf schweigend und kämpfen bis zum Tod, sofern es die Situation gebietet, kennen aber auch den strategischen Rückzug, um an anderer Stelle weiter zu kämpfen. Dabei sind ihnen Hinterhalte und Sabotageakte nicht fremd. Wenn es machbar ist kämpfen sie in *Formation* oder *Reiterkampf*, ansonsten setzen sie auf ihre Fähigkeiten des *Schildkampfes*.

Hylailer Seesöldner

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 6
Pailos: INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 2W6+4 **DK** S
Kurzschwert: INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Kurzschwert mit Schild:
INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 32 **AuP** 35 **WS** 10 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung II; Aberglaube 6, Eitelkeit 5, Goldgier 5

Sonderfertigkeiten: Standfest, Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

Talente: Raufen 10, Ringen 8, Athletik 6, Körperbeherrschung 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 5, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Wildnisleben 4, Kriegskunst 4, Sagen/Legenden 4, Boote Fahren 5, Holzbearbeitung 4, Seefahrt 6

Erfahrene Seesöldner: AT/PA +3/2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +1, GE +2, KK+1, Meisterparade

Kampfverhalten: Ein Seesöldner versucht seinen Gegner mit seinem Pailos auf Distanz zu halten. Sobald es sein Widersacher geschafft hat, sich ihm auf DK N zu nähern, versucht der Söldner mit Kurzschwert und *Finten* (+1 bis +3) anzugreifen. Sind mehr als zwei Seesöldner an dem Kampf beteiligt, versuchen sie in *Formation* zu gehen.

Besonderheiten: Die Rüstung besteht aus einer Tuchrüstung, Helm und Lederzeug (RS/BE: 4/3), Holzschild



Immanspieler

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 6
Immanschläger:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** N
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 8
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Waffenlsoer Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag
Talente: Athletik (Imman) 10 (12), Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7
Erfahrener Immanspieler: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +7, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Ausweichen II
Kampfverhalten: Immanspieler kämpfen ernsthaft nur auf dem Platz. Wenn sie sich ihrer Haut erwehren müssen, setzen sie aber gerne ihre Fäuste oder ihren Schläger ein. Ab und an setzen sie dann *Wuchtschläge* ein (bis zu +2), aber sie würden in der Regel ihre Gegner nicht töten, sondern sich höchstens eine ordentliche Schlägerei liefern. Dafür nutzen sie auch gerne den Vorteil einer Überzahl. Sie fliehen, sobald sie ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben

KGIA-Agent

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 7
Schwert:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: **INI** 11+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6
Wurfdolch: **INI** 11+1W6 **FK** 18 TP 1W6+1
LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 7
Vor- und Nachteile: Eisern; Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches, Schutz des Kaisers, Loyalität zum Reichgroßgeheimrat)
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Schnellladen (Armbrust), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (oder anderer Stil), Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Schmerzen widerstehen) 12 (14), Reiten 13, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 13, Überreden 8, Kriegskunst 12
Erfahrener KGIA-Agent: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe
Kampfverhalten: KGIA-Agenten vermeiden es zu kämpfen, es denn es passt zu ihrer Rolle oder ist unvermeidlich. Stellen sie sich einem Gegner, sind sie um Effizienz bemüht. Mittels Ausfall und Finten versuchen sie den Kampf so kurz wie möglich zu gestalten und nutzen gerne auch die Umgebung.
Bemerkungen: Rüstungen je nach Mission

Kor-Knabe

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 12 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 7
Felsspalter:
INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** N
Zwergenskraja:
INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
Leichte Armbrust: **INI** 10 **FK** 20 **TP** 1W+6
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 38 **AuP** 43 **WS** 8 **RS** 4 **MR** 7 **GS** 5
Vor- und Nachteile: wie Ambosszwerg; Aberglaube 7, Goldgier 7, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks)
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Waffenspezialisierung (Felsspalter); Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnelladen (Armbrust), Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag
Talente: Athletik 4, Körperbeherrschung 4, Reiten –1, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 4, Zechen 12, Menschenkenntnis 3, Überreden 5, Wildnisleben 5, Gesteinskunde 7, Heraldik 6, Kriegskunst 8, Sagen/Legenden 6, Schätzen 7
Erfahrene Kor-Knaben: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag
Konfliktverhalten: draufgängerischer Kampfstil, verlässt sich gern auf seine schwere Rüstung und Rückendeckung seiner Kameraden

Marbide

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 7
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 25 **KaP** 34 **AuP** 39 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Geweiht, Resistenz gegen Krankheiten; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Betreuung Todgeweihter), Verpflichtungen gegenüber dem Orden
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 10
Talente: Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 14, Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 10, Kryptographie 6, Pflanzenkunde 10, Sternenkunde 7, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Wunden 14, Alchemie 9
Liturgien: 12 Segnungen, Bishdariels Angesicht, Heiliger Befehl, Ruf in Borons Arme, Schlaf des Gesegneten, Weihe der letzten Ruhestatt
Erfahrene Marbiden: AT/PA +1/+1, LeP +2, KaP +10, AuP +2, MU +2, KL +1, IN +2, LkW +5, Bishdariels Auge, Borons süsse Gnade, Marbos Geleit
Kampfverhalten: Marbiden kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden und es keine Fluchtmöglichkeit gibt. Bei der Verteidigung von Schutzbefohlenen kämpfen sie aber meistens bis zum Tod.



Mönch/Nonne des Hüterordens

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
Sonnenzepter:
INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 29 **AuP** 30 **KaP** 24 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Gutes Gedächtnis; Arroganz 5, Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Orden)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) 9

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Götter/Kulte 12, Kryptographie 12

Liturgien: 12 Segnungen, Des Herrn Goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Grosser Eidsegen, Innere Ruhe, Objektsegen, Ucuris Geleit, Urischars ordnender Blick Wort der Wahrheit

Erfahrene/r Nonne/Mönch: AT/PA +1/+2, LeP +2, AuP +2, KaP +14, MU +1, KL +2, IN +1, CH +1

Kampfverhalten: Hüter kämpfen in der Regel nicht. Sind sie gezwungen sich zu verteidigen, so nutzen sie ihr zeremonielles Sonnenzepter oder versuchen mittels einer Liturgie (Wort der Wahrheit) ihren Gegner zu besiegen.

Nachtwinde

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6 (A) **DK** H
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 45 **RS** 0 **MR** 7 **WS** 6 **GS** 8

Vorteile und Nachteile: Vollzauberer

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I, Zauberkontrolle, Zauberroutine **Talente:** Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Zauber: ARMATRUTZ 14, AXXELERATUS 10, BLITZ 13, ECILPTIFACTUS 12, GARDIANUM 15, IGNIFAXIUS 12, KULMINATIO 14, PARALYSIS 11, TRANSVERSALIS 11

Erfahrene Nachtwinde: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +14, MU +2, KL +2, GE +1

Konfliktverhalten: Die Nachwinde setzen im Kampf auf ihre effektivsten Zauber. Dabei spielen vor allem der AXXELERATUS und der BLITZ als Vorbereitungszauber eine große Rolle (die sie öfters auch in Artefakte gespeichert haben). Bei einem anschließenden Kampf setzen sie auf den PARALYSIS (gegen Gegner mit vermeintlich schwacher MR), oder auf IGNIFAXIUS

Noioniten (geweiht)

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14
FF 10 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 12 **SO** 7
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 26 **KaP** 34 **AuP** 34 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht, Resistenz gegen Krankheiten; Moralkodex (Boron-Kirche mit Schwerpunkt auf Betreuung Verwirrter) Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 8

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 10

Talente: Selbstbeherrschung 10, Götter/Kulte 12, Menschenkenntnis 14, Heilkunde Seele 15, Pflanzenkunde 9, Alchimie 7, Kochen 5

Liturgien: 12 Segnungen, Borons süsse Gnade, Bishdariels Auge, Heiliger Befehl, Ruf in Borons Arme, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Segen der Hl. Velvenya, Weihe der letzten Ruhestatt

Erfahrene Noioniten: AT/PA +1/+1, LeP +3, KaP +8, AuP +2, Verbindungen, Ortskenntnis, höhere relevante Eigenschaften und Talente, Liturgie: Segen der Hl. Noiona, Salbung der Hl. Noiona

Kampfverhalten: Noioniten kämpfen nur, wenn es keinen Ausweg gibt. Dann versuchen sie den Gegner zu verletzen, um zu entkommen. Bei der Verteidigung von Kranken kämpfen einige aber bis zum Tod.

Pfeil des Lichts

Eigenschaften:
MU 17 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 14
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 8
Schwert:
INI 17+1W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** H
Magierstab:
INI 17+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 31 **AuP** 33 **AsP** 41 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Eisern, Vollzauberer; Arroganz 8, Autoritätsgläubig 6 (Weiße Gilde), Neugier 7, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches und seines Adels, extremer Zwölfgötterglaube, Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (Akademie *Schwert und Stab*, Weiße Gilde, Orden der Pfeile des Lichts), Vorurteile (Mitglieder der Grauen Gilde) 5, Vorurteile (Mitglieder der Schwarzen Gilde) 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Eiserner Wille I und II, Finte, Gedankenschutz, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis (Schaden), Meisterparade, Regeneration I und II, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock), Staubzauber (Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kampfreflexe, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Zauberspeicher), Simultanzaubern, Waffenspezialisierung (Schwert), Wuchtschlag, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauberspezialisierung (IGNIFAXIUS)

Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 13, Kriegskunst 15, Magiekunde 17, Rechtskunde (Magierecht) 15 (17)



Zauber: ADLERAUGE 14, ARMATRUTZ 16, ATTRIBUTO 15, BALSAM 14, BLITZ 18, CORPOFRIGO 16, EISENROST 15, FORTIFEX 16, FULMINICTUS 17, GARDIUM 18, IGNIFAXIUS (DOPPELSCHUSS ODER MEHRERE ZIELE) 18 (20)

Erfahrener Pfeil des Lichts: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +7, MU +1, KL +1, IN +1, GE +1, KO +1

Kampfverhalten: Ein Pfeil des Lichts geht im Kampf sehr offensiv vor. Dabei nutzt er alle ihm zur Verfügung stehenden Fähigkeiten. Durch ADLERAUGE lässt sich der Feind aus sicherer Entfernung ausspähen, und vor dem Kampf stärken ATTRIBUTO und ARMATRUTZ Köper und Rüstungsschutz. Feinde blendet der BLITZ, bevor eiserne Waffen mit EISENROST überzogen werden und der IGNIFAXIUS Feinde in Flammen hüllt, ehe diese im Nahkampf mit dem Schwert niedergestreckt werden.

Piraten

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4
Säbel:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Wurfdolch: **INI** 10 **FK** 17 **TP** 1W+1
Raufen:
INI 9 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1(A) **DK** H
LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8
Vorteile und Nachteile: Balance; Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag
Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10
Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1 IN +1, GE +1, KO +1, KK +1
Konfliktverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere *Finten* und *Wuchtschläge* ein (+2 bis +4) maximaler DK zu bleiben.

Ritter vom Orden des Goldenen Adlers

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7
Schwert:
INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
Rapier:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N
Waffenlos:
INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Balestra: **FK** 19 **TP** 2W6+2 (10/20/30/50/60)
LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 7
Vor- und Nachteile: Eisern; Prinzipientreue (10; Schutz des Horas, Schutz des Horasreiches, Loyalität zum Orden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I, Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock), Schnellladen (Armbrust), Wuchtschlag
Talente: Schwerter oder Fechtwaffen 15, Armbrust 12, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 9, Reiten 13, Sinnenschärfe 10, Kriegskunst 12
Erfahrener Adlerritter: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Gezielter Stich
Kampfverhalten: Adlerritter treten selten alleine auf und kämpfen umso seltener allein.
Meist sind sie in kleinen Gruppen unterwegs und versuchen sich im Kampf gegenseitig zu unterstützen (1W3+2 Adlerritter). Eine bewaffnete Konfrontation ist nicht das erste Ziel, aber die Ordensmitglieder scheuen sich vor keiner Auseinandersetzung.
Im Kampf selbst gehen sie durchweg pragmatisch vor: Ohne zu zögern setzen sie zunächst ihre Balestras oder Armbrüste ein, um den Gegner bereits in der Distanz zu schwächen, und attackieren ihn dann im Reiterkampf.
Im Nahkampf agieren die Adlerritter durchaus aggressiv, aber nicht leichtsinnig. Stellen sie fest, dass sie einem Gegner unterlegen sind, versuchen sie sich zurückzuziehen und warten auf weitere Unterstützung.
Bemerkungen: Rüstung ist ein Gambeson (RS/BE: 2/2, durch Rüstungsgewöhnung I RS/BE: 2/1)

Säbeltänzer

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 14
FF 14 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 7
Reitersäbel:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 31 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung II; Eitelkeit 7
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Waffenloser Kampfstil Unauer Schule
Talente: Körperbeherrschung 10, Reiten 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Tanzen 9
Erfahrene Säbeltänzer: AT/PA +3/+2, LeP +2, AuP +2, Ausweichen II, Kampfreflexe, Klingensturm
Kampfverhalten: Säbeltänzer kämpfen vor allem der Ästhetik wegen. Aber sie sind keineswegs lebensmüde und wissen meist sehr genau, wann es um ihr Leben geht und wann nicht. Sie attackieren bevorzugt mit *Ausfällen*. Wenn sie sich einem Gegner überlegen fühlen, wählen sie stattdessen meist Finten (bis zu +3). Säbeltänzer haben keine Probleme damit, auch gemeinsam gegen einzelne Gegner vorzugehen.





Sahabiyat Al'Qamar (Assada)

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 5
Säbel:
INI 15 +1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Kurzbogen:
INI 15 +1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4
LeP 30 **AuP** 30 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (Männer) 7, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Säbel); Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Reiten 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 4, Tanzen 5, Lehren 7, Menschenkenntnis 1, Überreden 2, viele Naturtalente auf 5+, Kriegskunst 5, Magiekunde 2, Sagen und Legenden 6, mindestens ein Handwerkstalent auf 5+

Erfahrene Assada: AT/PA +2/+3, LeP +4, AuP +3, MU +1, IN +1, GE +2, KO +1

Konfliktverhalten: kämpfen wagemutig, aber taktisch überlegt, verlieren manchmal unerwartet das Interesse an einem unterlegenen Gegner.

Sahabiyat Al'Qamar (Fayar)

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 5
Dolch:
INI 14 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1* **DK** H
Wurfscheibe:
INI 14 **FK** 15 **TP** 1W6+1
LeP 30 **AuP** 30 **WS 9** **RS** 1 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern; Aberglaube 6, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (10, gegenüber dem Orden), Vorurteile (Männer) 6, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig; Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe

Talente: Athletik 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Reiten 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 7, Tanzen 3, Taschendiebstahl 4, Etikette 3, Gassenwissen 4, Lehren 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Sich Verkleiden 5, viele Naturtalente auf 4+, Brett-/Kartenspiel 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Sagen und Legenden 6, Sternkunde 6, Heilkunde Wunden 3, Heilkunde Gift 4, Schlösser Knacken 6, mindestens ein weiteres Handwerkstalent auf 5+

Erfahrene Fayar: AT/PA +2/+2, LeP +3, MU +1, IN +1, GE +2, KO +1

Konfliktverhalten: greifen oft aus dem Hinterhalt an und nutzen Finten, um sich vorteilhaft zu positionieren.

*Skorpiongift (Stufe 3) zusätzlich einmalig 3W6 SP (je 1W6 in der 1., 3. und 9. KR) / 1W3 SP.

Tarisharim

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 6
Partisane:
INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Kurzschwert:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LeP 34 **AuP** 37 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern; Aberglaube 7, Prinzipientreue (10, siehe unter Besonderheiten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (Drachen und Echsen) 8

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenspezialisierung (Partisane); Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Reiten 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6, Lehren 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Fährtensuchen 4, Fallen Stellen 6, Orientierung 4, Kriegskunst 5, Sagen und Legenden 6, Tierkunde 6, Heilkunde Wunden 4

ErfahrenerAl'Drakorhim: AT/PA +2/+2, LeP +3, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: sehr offensiv, nutzt die größere Distanz mit der Partisane und versucht, den Gegner festzunageln.

Zahori

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 14
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 4
Degen:
INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
Keule:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfmesser: **INI** 11+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1
LeP 31 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Rachsucht 8, Randgruppe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Talente: Akrobatik 6, Gaukeleien 10, Zechen 7, Tanzen 12, Taschendiebstahl 5

Erfahrener Zahori: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Ausweichen II, MU +1, IN +1, CH +1, GE +1 KK +1

Kampfverhalten: Zahori kämpfen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. Wenn sie eine Vendetta gestartet haben, kämpfen sie meistens bis zum Tod. Wenn nicht, dann fliehen sie spätestens nach der ersten Wunde oder wenn ihre LeP unter die Hälfte gefallen sind. Sie kämpfen nicht rondragefällig, sondern stürzen sich gerne zu mehreren auf einen Gegner und benutzen dabei auch allerlei schmutzige Tricks.

Anmerkungen: Unter den Zahori befinden sich öfters Hazaqi, Hexen und Scharlatane



Index

11. Zeitalter 31
35-Tage-Krieg 91
99 Gesetze 20, 22, 24, 51-54

A

A'Dawatu 51, 52, 59
Abbas sal Ghulsev 58, 60
Abelmir von Marvinko 7
Abu Dhelrumun 53, 54
Abu Khômchra 19-25
Abu rashid 113
Abu Saljaf al Abdulah 90-95
Achaz 24, 123, 126, 128, 146, 148
Adawadt 51, 52, 58, 59
Adler von Grangor 172
Adlerritter 6-12
Ador Carbars 152
Ailyne Nemrod 101
Akademie der geistigen Kraft 147
Akademie Schwert und Stab zu Beilunk 129
Akhi Marbo 113
Al'Ahmar 64-67
Al'Drakorhim 51, 61-64
al'Kira (Beiname) 63
al'Kira (Säbel) 158
Al'rik ibn Rahul 51
Al'Suq 149
Alara Paligan 106
Alberniafest 73-76
Albrax Sohn des Agam 107-111
Alchimistengilde der Geflügelten Schlange 147
Aldare Agilfried 75, 76
Aldarener 85
Aldinor Diktat 136
Alim sal Razuul 55, 56, 57
Aliz 141
Allacaya 31, 34
All-Eine 21-23, 52
Alrik vom Blautann und vom Berg 80
Alrik, Kaiser 130
Al-Saradaji 90, 91
Alte Drachen 62
Altzoll 43, 44
Alvena 98
Alwa-sa 31, 33
Amaldo Ravendoza 6, 7, 10
Amene III. (die Große) 6, 7, 11, 12
Amenelaos der Einäugige 84, 87, 89
Amalassih 162, 164
Amja 60
Amran-Anji 106
An Tana 146, 147
Andran Ehrenwaldt 129, 133
Andrios 86
Angarok Rogmarok 108
Angescha Tochter der Angalla 98, 104-106
Anselt von Weiden 79
Answin von Rabenmund 96, 97, 101
Answinkrise 108
Arakne Cosseïra 84, 85, 88
Arbasim 159, 161
Arbert Magnes von Bollstett 146
Archidiakonus 44
Archon Megalon 76, 83
Arela Weißblatt 98
Arkos 93
Arlan Lichtsohn 118
Arras de Mott 78-83, 124
Artefakte und Alchemica 146
Aschenfeld 43
Asha Eisenfreundin 143-145
Assada 65-70
Auridalur 78, 79, 81, 82
Avaris 159, 162
Aves 13, 14, 16, 17, 37
Avesfreunde 68
Avessander von Tyrakos 85, 87
Awendura 31-33, 36

B

Baitun Fahima 19, 22
Baitun Kiefah 19, 22
Balder Kornplotz 37
Bannstrahler 43, 44, 46, 81, 82, 121
Baranziber 120
Bardas Sohn des Kurolas 107, 111
Bardo, Kaiser 96, 106
Barduron Golambes von Mersingen 101
Barinan sieht-zu-den-Sternen 116
Barnhelm von Rabenmund 80
Bartoldo Severino 78
Barun-Ulah 65
Basaltfaust 48, 49
Bastrabun 19, 20, 51
Beilunker Reiter 13-18
Bekenner 80
Belima 153, 157
Belisar 64, 67
Belkelel 93, 119, 154, 155, 157, 158
Beni Dervez 19-24, 52, 53
Beni Etilia 114
Beni Kasim 20, 22
Beni Novad 51, 52
Beni Qumar 64
Beni Uchakâni 55-57, 69
Berengar, Graf 13
Bernfried von Ehrenstein 46
Beron Binsböckel 147
Berytos Cosseïra 85
Bey 154, 155-158
Beysa 155, 158
Bey von Ferchaba 23
Bilderstürmer 164
Bishdarielon 46
Bjoernfraed 143-145
Blauen Pfeile 15, 16
Bogumil Radomar 125
Borax Sohn des Lagorasch 50
Borkfried 123
Bormund 78, 80, 81, 82
Borondria 42, 43, 47, 48
Boronike von Phenos 84, 88
Bote des Lichts 79-81
Brabaker Bilderpostille 149
Brabaker Vitriol 148
Brin von Gareth 101
Bruderschaft der Wissenden 129, 131, 133, 147, 150
Bund des Roten Salamanders 146-148, 150, 151
Bund des Weißen Pentagramms 129, 130
Bunte Schar 37-41, 161
Burg Mersingen 42, 46
Burg Naumstein 6-12
Burian, Oberst 13-17

C

Caralus Glaciano Abendwein 98, 102, 105
Carloso Esmera 163
Carolus von Beilunk 129, 136
Cassius 40
Central-Registratur 97, 103
Chaldrim 138, 139
Cherif 53, 54
Chriazzl 123, 126, 128
Chroniken des Ilaris 90-93
Chysir 89
Cichanebi-See 20
Cisk'Hr 20
Clemion von Kleinfischbach 13, 16
Codex Corvinius 112
Colgha na Naohm 71
Collegium Canonicum 129-131, 133
Comto Geheimsiegelbewahrer 8-10
Connetablia Criminalis Capitale 8, 131
Coragon Kugres 145
Cordovan von Tannwirk 101
CRS 146, 147, 149
Cuano und Invher (Akrobaten) 37, 40
Cuil ui Ronal 71

D

Dabla 21-23
Dair al'Sulef 153, 154, 156
Dalcha, der Priester 138, 139
Dalua 141
Dämonenblut 138-140
Dashinim 56
DBA 98-100, 102
Dekaneas 86
Delphin von Perricum 138
Demelioë Nandoniella Terbysios 148, 151
Demeya Eshilasunya Al-Nassad 146, 148, 151, 152
Der Graue 118, 121
Der Paktierer 118, 121
Der ringende Herr (Buch) 96
Der Schwarze 118, 121
Der Weiße 118, 121
Derwisch 19-24, 52
Dettmar von Vinsalt, König 6
Dexter Heimeling 90, 92, 94
Dexter Nemrod 96-105
Dhara Tuzirim 13
Die Achtzehn Diamantenen Regeln (Buch) 54
Die Hure 118, 121
Diener Bishdariels 125
Die Tränenlose 48, 49
Direktorium für besondere Angelegenheiten 100, 102
Djanduk 22
Doppelesche 71, 72, 75



Drachenchronik 62
Drachenei-Akademie 120, 149
Drakonia 106
Drego von Angenbruch 97, 99, 102, 105
Dritte Dämonenschlacht 14, 43, 73, 108, 124, 130
Dschelefan al'Tergaui 161, 164
Duar al'Agûn 50
Dunkle Halle der Geister 148, 151
Dunkle Zeiten 20, 43, 47, 55, 61, 85, 128

E

Echta Marbo 113
Ector vom Berg 90
Edelbrecht von Eberstamm 46
Efferdan I. 150, 151
Efferdbrüder 89
Eilenwid-über-den-Wassern 106
Einokrat 89
Eisblut 119, 121
El'Umm Ghulshach Kutub mhanachim ay Fasar 112, 117
Eldrim Elkjoson 143, 144
Eleonora 93, 94, 98
Elfen 31-36, 76, 133, 147
Elixier des Lebens 116, 146, 147
Emba 153, 157, 158
Eminoela von Mersingen 123, 126
Erben der Gräber 118
Esche und Kork 71, 74-76
Esmar ibn Padin 159, 160
Ewaine Rothair 71

F

Fahad sal Rashid 55, 57
Faisal ibn Saljaf 90
Fajula 153-155, 158
Faldavanya 32, 33, 35
Famerlorianer 8
Farukol al'Kebîr 153, 157
Fayar 65-68
Felarian 31, 35
Feqz 50, 64-67
Ferkush Espadîn 159-163
Fiarossa 40
Finsterkamm 78, 79, 83, 123, 125
Finsterling 138, 140
Firdayon 6-10, 12, 85
Firunian Emmeranus von Hirschfurten 96, 101
Flussgarde 75
Folnor Sirensteen 7
Freunde der Magie 120

G

Gadang 23, 52
Galahan 85, 141
Galidon Ramelkopf 116
Galotta 43, 101, 105, 130, 140
Gangas 21
Garèn 84, 86, 89
Garether Criminal-Cammer 131
Garul der Schwarze 26-28
Gebrochenes Rad 42
Geisterkrieger 35
Gernot von Mersingen ä.H. 42-44, 46, 47
Gesichtslose Horde 32
Ghasaan sal Khaled 58
Ghulsev sal Issam 58, 60
Ghwyldhay ni Desthy 71, 73, 74
Gibbon 141
Giganten 50, 51, 59, 60
Gilde der Alchimisten zu Mengbilla 147, 151, 152
Gilia Kornplotz 37
Glyndhaven 78-80, 82
Goblins 27, 35, 110
Goldene Allianz 141
Goldo Paligan 89
Goldspitze 83
Gorische Wüste 51
Gottlöwin 66
Grakarak 36
Graue Stäbe von Perricum 131
Gregorius von Weidenhain 48
Große Graue Gilde des Geistes 129, 133
Gugella-Brücke 100
Gysorian 124

H

H'Zarun 47
Hadjinim 20, 21, 50ff
Hagen Efferdian 138
Haidamal 54
Haimamudin 50
Hajeeb 141
Haldana von Ilmenstein 148
Halim ben Dervez 19, 23, 24
Hamam ibn Djammar 90
Hand Borons 24, 48, 89, 99, 100, 102
Handbuch zum hesindegefälligen Laboratorium (Buch) 149
Handelshaus *Klande* 14, 15
Handelshaus *Stoerrebrandt* 15, 16, 98, 149
Harban Ra'dun 19, 20, 24
Hasan ibn Kalar 154
Hashin sal Omar 55, 57
Hasnan ibn Kalar 153
Havena Bullen 71ff
Hayati Waktasch 112, 117
Hazaqi 159-164
Heiliger Strohsack des Nandus 148, 152
Hela-Horas 116, 160
Helme Haffax 99, 101, 105, 138
Hesindian Treuwald 96
Hilpert Kulming 107
Hitta von Ilmenstein 146, 148
Hjaeringsfjord 143ff
Honinger Wölfe 72, 74, 75
Horaskaiserlichen Hausorden v: Heiligen Blute 8
Horcher 8, 11
Hospiz des Ordens der Sanften Ruhe 114
HPNC 144
Hylailer Feuer 84, 138, 139, 152
Hylailer Seesöldner 85ff
Hyrr-Karhay 144

I

Iblis 68
Imion 31, 32, 34
Inquisition 26, 78, 79, 81, 82, 90, 91, 164
Irmenella von Wertlingen 128
Isen 26
Iskir Ingibjarsson 144
Iskov Brandhagen 71, 72
Isla La Nublar 145
Isnalosch 27, 28
Isonzo von Phexhilf-Rabenstein 42, 47

J

Jahr des Feuers 27, 43, 96-98, 100-103, 105, 106, 128, 133, 135
Jamil al'Kira 61
Jaqtiel 141
Jast Grausam 75
Jenefar Espadîn 159, 163, 164
Jesabella Montanaqi 159, 163, 164
Jobst von Mudjalad 118
Josmabith saba Marbod 123, 124, 126
Jurga Trondesdottir 144

K

Kâhina 64-67
Kaipun 21
Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst 14, 15, 99
Kaiserlich-Garethische Informationsagentur 96
Kaiser-Reto-Pokal 72, 73
Kalif 19-23, 53, 54
Kalina Niodas 123, 125, 126
Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl 103
Kanzlei für Steuern, Tribute und Zölle 123
Karenow 78-80, 82
Karfunkel 63, 108
Karmothgarde 105
Karneollöwin 42, 47, 48
Karok und Molmak Söhne des Angrobax 107
Kasim al'Chadim 128
Keffiya 21, 52
Kefter Schule 20
Kerima al'Hashinnah 64
Keshal Laila 112, 115, 116
KGIA 16, 17, 96, 97-106
Khib ay Asrar 113
Khib ay Laila 116
Kholak-Kai 106, 140
Khoram-Gebirge 19, 22, 51, 55, 116
Khunchomer Kodex 87
Kinder der Nacht 115
Kloster der göttlichen Genesung 126
Kloster der letzten Ruhe 114
Kloster der stillen Einkehr 123, 125
Kloster des Schweigens 128
Kloster Garrensand 42, 43, 45, 47, 127
Kloster Golgaris Gnade 123, 125
Kloster Krähenwacht 42, 46
Kloster Rabenhorst 42, 45, 46, 123, 125, 126
Kloster Sankt Noiona vom Stillen Quell 125
Kloster Santa Noiona della Quiescosa 125
Kloster Trolleck 45
Knappen Golgaris 44
Kor-Knaben 107ff
Korobar 43
Koschfaust Honingen 75
Krak al'Shaya 153-157
Krak al'Tabot 153, 154, 156-158
Kriós 87
Kronkonvent 8
Kunibald von Ehrenstein 106
Kyklanos Cosseïra 84, 85, 87-89

L

Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas 146, 150
Lamento des Boronino 84
Lanzelind Heilenhorst 129, 130



Laraya 31, 33-35
Leben und Thaten der Heyligen Noiona von Szelem (Buch) 123
Lechmin Lucina von Hartsteen 80-82
Leon Rukaris 13, 14, 16, 17
Leonardo 106, 138, 140
Leonora Trakkos 14, 15
Letztbarmherziges Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo 114, 115
Letzte Schwadron 97, 98, 102, 103
Levthan 161
Lex Boronia 44, 45, 49
Lochagos 86
Lorgolosch 111
Lucardus von Kémet 42-44, 46, 47, 49
Lüdegast von Quintan-Quandt 46
Ludeger ui Branaghan 74
Lurenso Espadîn 159, 163, 164
Lysandra von Lyckmoor 42, 48

M

Mada Basari 66, 99
Mada Rezzia 112, 115
Madalena Galandi 161, 164
Madas Frevel 83
Madayano Espadîn 159, 162-164
Magierkriege 14, 62, 63, 118, 122, 123, 129
Magister Luminus i.s.m. 129, 131
Mah'bahar 65, 67
Malavion 31, 34
Malkillah III. 54
Mantel Rastullahs 22, 25
Maraskanabteilung 97, 101
Marawan Bargani 124
Marba 112, 116
Marbo 47, 48, 112-117, 123
Mardukh sal Cheref 61, 63, 64
Marschallsstab 10, 12
Marwan sal Mahmoud 51, 54
Mawdliyat 19, 24
Melcher Wegerich 17
Melwyn Nebelstreif 26, 28
Mensch, sei nicht so ängstlich (Buch) 91
Mercusia von Firdayon-Striazirro 6, 10
Mhanach abu'l Ketab 146, 149, 151
Mhanah 159, 164
Mhurimis 153, 157
Mironos von Rethis, Seekönig 85, 89
Mizirion III. 149
Mordana 116
Mordaycon Motmaginte 42, 48
Mulziber und Neranziber 119, 120
Murak-Horas 161, 159, 160
Murd-el-Shahuleth 20
Mythraelsfeld 43

N

Nachtwache (Agent) 105
Nachtwinde (Qabalya) 118ff
Nadim sal Beynaman 58, 60
Nadiya sal Ghazwan 58
Nahema 106
Najara ibn Bheraimi, Sultan 61
Nandrillian ibn Naraban 118
Nashrath al-Rashid 54, 55
Nazûl Haram 19, 22
Nedjida Marasunni 90
Nemekath 47, 112
Neunfinger 59
Niam Kornplotz 37, 39, 40
Nicola de Mott 78, 80
Nina ni Brennhan 37, 39
Niqab 21
Noiona von Selem 123ff.

O

ODL 120, 131
Offenbarung der Sonne (Buch) 78-80
Oionil Tauglanz 32
Okdrâgosch 107-110
Olgara Cornplodis 37
Olorand von Gareth-Rothenfels 126
Ombaku 32
Orakel der Nacht 48
Orden der Heiligen Noiona 123ff
Orden der Wächter vom magischen Recht im Namen Rohals 131
Orden des Heiligen Golgari 42ff
Orden des Heiligen Hüters 78ff
Orden vom Goldenen Adler 6-11
Orden zu Ehren der Heiligen Etilia 112
Orden zur Förderung und Lenkung der magischen Künste des Mephal von Punin 135
Orden zur Sanften Ruhe 112ff
Ordo Mediterrana 80, 81
Orkan Thorwal 71, 72, 75
Orkendorf 71, 74
Orks 35, 46, 107-111, 124, 128
Orkland 59, 80, 147
Orkensturm 108

P

Pagol Greifax von Gratenfels 81
Pallanais Licht 47
Pardona 80
Pasqua Sfalia 161
Pendel der Seelenruhe 123, 126
Pentagrammaton 121
Perval, Kaiser 26, 71, 72, 96, 98, 101, 105
Pervinia laSiam 123, 124
Pfeile des Lichts 99, 121, 129ff
Pita Espadîn 159, 163
Ploiarch 86
Pottwal Prem 72
Praiodane Werckenfels 105
Praiodeus Viburian van Halsing 26
Praiokles Aleistos 89
Prajost Marschenpadder 50
Preiadne Trakkos 13, 15, 16
Priesterkaiserzeit 14, 27, 85
Primärliturgie 113, 116
Pulverberg 46
Puniner Ritus 44, 45, 113
Pyrdacor 23, 61-64, 108

Q

Qabalya 90-94, 118-122
Quanion 78, 80-82
Quenia Goldwige vom Berg 78, 80, 81

R

Ra'andra 64-67
Ra'andrat 54-57
Ra'id sal Farukh 61, 64
Rabanus Falk von Krähenklamm 42, 48, 49, 125
Rabenbrüder 26-29
Rabenhorst 42, 44, 45, 48, 123, 125, 126
Rabenmark 42-48, 123, 125
Rabenturm 42, 46
Rahjalieb (Agent) 100, 104
Ralman von Firdayon-Bethana 85
Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez 19, 23
Ras'ar'rag 55
Rasch Rag maskharat 24
Raschialind von Mendlicum 98
Rashida saba Neshila 112, 115
Rashman Ali 91
Rastullah 19-25, 50-54, 56, 58, 59, 108, 155, 157, 161, 162
Rat der roten Seide 156, 157
Raul, Kaiser 37
Raulgrimm von Spogelsen 96-98, 103
Refano ya Torcesti 6, 11, 12
Regiardon de Mott 78, 80-82
Relyta Nudred 126
Reo Sapiorio 140-142
Reodan von Alriksfurten 104
Ressan sa Ali 51
Reto, Kaiser 75, 79, 97, 101
Rhazzazor 43, 49, 62, 108, 135
Rhianna Conchobair 73
Rhys Burrigh 71, 74, 76
Rihat bin Sheik kar Rastullah ben Dervez 19, 23
Ring des Lebenspendenden Feuers 164
Ritter Golgaris 44, 45
Ritterschaft des Roten Drachen 8
Rohaja, Kaiserin 43, 78, 98, 130
Rohal der Weise 14, 61, 112
Rondrigo von Weinquell 152
Rondrigan Paligan 96, 97, 99, 102, 103
Rondrigon von Seequell 13, 16
Rondrisch 141
Rotzen-Alma 138, 139
Rovena 27, 29, 30
Rubinbrüder 33
Rufus Gerbelstein 149
Rulat 97, 138, 139
Rupo Siebenfelder 123, 126

S

Saal der sieben Räte 115
Sagitta da Sambra 129, 133, 134
Sahabiyat al'Qamar 54, 64-68
Sahil Al'Râad 42, 43, 47
Saîd ibn Ilram al-Mussah 19, 20
Said sal Rashim sal Rashid (Titel) 56
Saldor Foslari 129-133, 135
Salzwasserspucker 143, 144
Samthandschuhe 101, 105
Sangreal 9, 106
Sankta Boronia 42, 43, 46, 114, 123, 125
Sarhirdi el Sardanap 54
Satuaria 161
Schatodor 111
Schlacht der drei Kaiser 43, 101
Schlacht in den Wolken 43, 97, 101
Schlacht um Wehrheim 108
Schlacht von Albenhus 101
Schlacht von Jergan 101
Schnattermoor (Agent) 98
Schule der Austreibung zu Perricum 93, 124-126
Schwarzbunte Schar 84



Schwarze Lande 97, 103
Schwarze Säbel von Kuslik 87
Schwarze Sturmsense 47
Schwarzer Adlerritter 12
Schwarzpelze 33, 80, 108-111, 128
Schweigender Kreis 114, 124
Seeschlacht der vier Völker 139
Seeschlacht von Phrygaios 85
Selindian Hal, Kaiser 13, 43, 130
Selma ui Wynryn 71, 74, 76
Sevastianus Zornbold 146, 150, 151
Shabra al'Laya 153, 157
Shaikh 53, 61
Shala 42, 43, 47
Shanamandra 153, 154, 156
Sharif 59, 60
Shaz-Man-Yat 93
Sheika 153-158
Sheranbil V. al'Shahr 20
Sheyka Tamursunya Abdahi 113
Shinxir 89
Shobila 153, 156
Shomata Naderos 126
Sidor Dorikeikos 84, 85, 89
Silberne Falken 15, 16, 18
Silkwiesen 46, 110
Simyala 31-33
Siric Linkhand 26, 29, 30
Skrechu 20
St.-Elida-Feuer 89
Stadt des Lichts 27, 80, 81, 132
Stoerrebrandt 15, 16, 18, 98, 149
Strategos 86
Stratiot 86
Südwind 149
Sulman sal Shanatir 61
Sumudan Hainer 26, 29
Surkan, Wahid und Dschelef 51
Svetlana von Arivor 112, 113, 115
Szinto 125

T

Tal der Elemente 83
Taleb 60
Tamina bint-el Maha 64, 65
Tamira Kornplotz 37-41
Tankmar Kopperdreh 13
Tankmar von Bollstett 149, 151
Targe von Oberfels 6, 11
Tarisch-Wimmelkrieger 59
Tarisharim 51-54, 57-60
Târnur'Shin 42, 47
Tassilo Hagbusch 26, 29, 30
Tedald Donkwart 146
Thalionmel Agilfried 74-6
Thargunitoth 26, 27, 43
Tharsonius von Bethana 129
Thomeg Atherion 147
Thorwilda 40
Timoristen 85
Tito Nirrano 149
Tjalf Ohneohr 143, 144
Töchter Niobaras 118, 119, 121
Torwen Garbaldi 128
Tosch Mur 107
Transpropiatorium 83
Travine von Beckstein 96, 97
Trolle 58, 59
Trollpforte 13, 14, 42, 43, 62
Tuch der Shanamandra 156
Tula von Skerdu 144
Tyros Prahe 146

U

Ucuriaten 8
Ugdalf Kornplotz 37, 39, 40
Ugo Osrick 71, 73, 76
Ul'Afar 113
Ulcha'ssalsiuah 138
Uled ash'Shebah 20, 24, 25, 62
Umm rashida 113
Unauer Schule 22
unheiliger Weihrauchschwenker 128
Ur-Hadjinim 50, 53, 58
Urischalur 78-82
Uthar 44, 47
Uthuria 48

V

Valaria 31, 34
Veronus von Drileuen 13-15
Verschwörerkreis der Gelben Hand 6
Vierok 78, 80-82
Villa Dorikeikos 89
Vinsalter Drachen 72
Visar 48
Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung 104

W

Waddif al'Nabti 20
Wadi Yiyila 20
Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert 132
Wal-el-Khômchra 23, 50-53
Walpurga von Löwenhaupt 128
Wanar 38
Warunkei 43, 44, 46, 121
Wehrheimer Index 105
Wendelmir, Prinz 38, 39, 41
Widharc-Auge 80, 83
Wilbur Kornplotz 37, 39
Wilbur Kornplötz, Baron 128
Windorakel 59
Windsbraut 141, 142
Windspringer 143, 144
Worhak Sohn des Worgrimm 107-111
Wulfric Tannrather 13

X

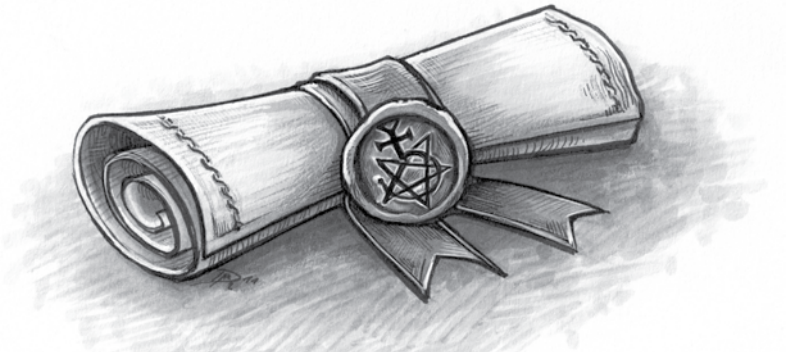
Xandor Sohn des Xeromon 26
Xaviera 37, 40, 41
Xeliander von Chetoba 123, 126
Xenobaran Weyßsteyn 26
Xeraan 138, 140
Xerolosch 26
Xeroloschs Ring 26-30
Xerwolf Xandros vom Berg 98
XIII Lobpreisungen des Namenlosen 94
Xyxyx 61, 62

Y

Yashar sal Jedrech 58
Yaspilil 153, 156
Yassiaga von Olbris 85
Yerkesh 51
Yesira saba Khorima 159, 162-164
Yol-Fessar 64
Yussef kar Rastullah ben Dervez 24

Z

Za H'or 161
Zahori 159-164
Zauberschule zu Mherwed 21
Zephyros 87
Zeremonialschwert König Dettmars 10, 12
Zerzal 32, 35
Zhulamin ai Fasar 112, 114
Zidanja von Bollstett 146, 149, 151
Zinnober-Laboratorien 147, 149-151
Ziriss 146, 148
Zitadelle der Geister 48
Zorkabiner 45
Zweite Schlacht von Pertakis 85
Zwerge 26, 33, 34, 47, 75, 80, 98, 107-111
Zwergenguss 80



AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Auf gemeinsamen Pfaden

Redaktion: Alex Spohr

Jeder aventurischer Held wird irgendwann im Laufe seiner abenteuerlichen Karriere die Hilfe eines Kirchenordens benötigen, sich mit einer ganzen Piratenmannschaft anlegen oder Mitglied der legendären Pfeile des Lichts werden wollen. Doch wie sehen die genauen Strukturen in einem solchen Orden aus? Kann jeder Mitglied der Golgariten werden? Und wie sind die Voraussetzungen für eine Aufnahme bei einem der exklusivsten Magierorden Aventuriens?
Auf gemeinsamen Pfaden setzt die Reihe um die Beschreibung aventurischer Organisationen fort und präsentiert eine Vielzahl unterschiedlicher Kulte, Orden, Zirkel und weiterer Gemeinschaften, die jeder Meister für das Spiel in Aventurien nutzen kann.
Dieser Band enthält alle wichtigen und relevanten Informationen über die beschriebenen Organisationen. Auf einen Blick kann man mehr zu der Geschichte und Struktur eines Ordens erfahren, hat eine Übersicht über dessen wichtigste Mitglieder oder erhält Informationen, wie man einen Helden als Teil dieser Gemeinschaft spielen kann.

Der vorliegende Band enthält u.a. folgende Organisationen: Die Beilunker Reiter, der Orden der Säbeltänzer, die Golgariten, die Pfeile des Lichts, die Kor-Knaben, die Hylailer Seesöldner, die Noioniten, den Orden der Derwische, eine Gruppe von Ilaristen, der Orden des Goldenen Adlers, eine elfische Sippe und die verschiedenen Hadjinim-Orden, sowie die altehrwürdige KGIA.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu verschiedenen aventurischen Organisationen für Spieler und Meister. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-601-5 12066PDF

Das Schwarze Auge

Auf gemeinsamen Pfaden

Das Spiel mit aventurischen Organisationen

Für Meister und interessierte Spieler aller Erfahrungsstufen

