

Aventurischer Bote

Aventurischer Bote Nr. 175

Meisterinformationen

Meisterinformation zu

„Der Prinz von Uthuria ist zu Besuch!“,

„Die Route und das Programm des Prinzen von Uthuria“ und

„Eine uthurische Großwildjagd“

Handelsherr Lessandro ya Strozza und die von ihm und zwei weiteren Geschäftspartnern gegründete *Cayserlich Adiventiurische Compagnie C:A:C* vertreten die Interessen des Horasreiches, aber auch des Bankhauses ya Strozza und weiterer Geldgeber, in der horasischen Kolonie Nova Methumisa in Uthuria. Tatsächlich ist Prinz Anajos Besuch vor allem eine große Werbetour für den horasischen Kolonialismus und speziell die C:A:C, die damit um Geldgeber und politische Unterstützung wirbt sowie ihre Ziel verfolgt, den Kolonialhandel lukrativer zu machen. Dazu soll dieser auch im Volke populärer gemacht werden.

Anajo ist dabei wenig mehr als ein Häuptlingssohn, der als Exot vorgeführt wird, also ein Mittel zum Zweck. Ihm wurden perfekte, horasische Manieren gelehrt, um im Reich zu beeindrucken. Traurigerweise weiß Anajo sehr wohl um seinen Status, flüchtet sich aber während des Besuches in seine Schein-Wichtigkeit und versucht, das Beste aus der Reise zu machen und von den Horasiern zu lernen. Die Eindrücke sind für ihn jedoch gewaltig. Oftmals kommen ihm Städte, Bauwerke und Handwerkskunst wie wahre Wunder vor. Die Gespräche mit hochrangigen Adligen sind vom C:A:C als Werbemaßnahmen gedacht: Der Prinz soll von seiner Heimat berichten und um Hilfe bei der Zivilisierung seines Volkes bitten. Dass sein Stamm nicht mehr als ein kleiner Owangi-Stamm ohne große Gebietsmacht ist, wird dezent verschwiegen, überspielt oder in den Hintergrund gerückt. Echte Bündnisse oder dergleichen werden nicht geschmiedet, und auch sonst sind die Gespräche anfangs eher unpolitisch. Je länger die Reise aber dauert, desto mehr intelligente Fragen stellt Anajo. Schon in Belhanka keimt der Gedanke in ihm auf, dass eine solch offene Republik ohne Standesdünkel auch ein möglicher Status für seinen Stamm innerhalb des Horasreiches sein könnte. Er wird aber von seinem Begleiter Lessandro ya Strozza dafür belächelt. Ähnlich geht es weiter, wobei Anajo zunehmend zurückgepfiffen und auf Kurs gebracht werden muss, besonders als er in Sibur von der dort kurzzeitig während des Thronfolgekriegs existierenden Nandusrepublik erfährt und mehr wissen möchte. Zuletzt in Kuslik überrascht er aber die Magisterin der Magister

der Hesindekirche *Aldare Firdayon* mit seiner Auffassungsgabe und Intelligenz. Er hinterlässt einen bleibenden Eindruck und regt sie zu tiefer gehenden Gedanken über die fragwürdige Richtigkeit des Kolonialismus an.

Anajos Reise als Szenariohintergrund

Der Bankier und Handelsherr Lessandro ya Strozza und die von ihm und zwei weiteren Geschäftspartnern gegründete C:A:C wünschen neben den offen agierenden Leibwächtern auch eine Gruppe unauffälliger Begleiter, denen sowohl die Compagnie wie auch Anajo vertrauen. Sie sollen den Prinzen nur das sehen lassen, was er sehen darf, und nur die Leute an ihn heran lassen, denen er begegnen soll. Bei möglichen Gefahren für sein



Wohl sollen sie schnell eingreifen und diese am besten schon im Vorfeld erkennen und ausschalten. Ein Anschlag auf Anajo wäre ein Desaster für die Kampagne des C:A:C. Eine Heldengruppe könnte seine Reise mitmachen, teilweise vorausreiten und die Verschwörung eines Konkurrenten der C:A:C oder verwirrter Einzeltäter verhindern. Während sie zunehmend an ihrer Aufgabe zweifeln, nichts an Anajo heranzulassen und ihn kontrollierbar zu halten, lernen sie den jungen Prinzen besser kennen und kriegen Einblick in sein Innenleben. Womöglich werden sie Freunde und ermutigen ihn letztlich dazu, die Reise zu nutzen und etwas im Horasreich für seine Heimat zu bewirken.

Eventuell bittet ein Tsa- oder Nandusgeweihter die Helden um etwas Zeit alleine mit Anajo. Dann müssen sich die Helden entscheiden ob sie lieber ihre Pflicht erfüllen oder der Bitte eines Geweihten nachkommen wollen. Und was unternimmt ein Held, falls der Geweihte ohne Erlaubnis trotzdem versucht, den Prinzen zu sprechen?

Aber auch die einzelnen Stationen der Reise bieten einen Hintergrund für Szenarien: So könnte eine Gruppe gesellschaftlich orientierter Helden im Auftrag des Statthalters von Sibur ein Programm für den kurzen Aufenthalt des Prinzen in der Stadt ausarbeiten und dabei auf zahlreiche Widerstände stoßen: beispielsweise eine Sabotage durch die rivalisierenden Silberstädte Silas und Urbasi oder ein Versuch des Barons von Sibur, der nur über das Umland herrscht, sich zu profilieren. Auch muss ein berühmter Schneider aus Drôl nach Methumis begleitet werden. Wenn Kutschenräuber erfahren, wie wertvoll der Inhalt seiner Truhen voll feinsten Stoffen ist, kann dies schwerer werden als gedacht. Und natürlich könnte der von Caspar Khoramsschreck gefangene Escaladir in der Fasanerie zu Kuslik durch einen in

der Wunde zurückgebliebenen und auf der Schiffsreise langsam nachgewachsenen Teil des Parasiten wieder von der friedlich grassenden Kuh zum rasenden Biest werden.

Du kannst die im Artikel beschriebene, aufkommende Euphorie und Liebhaberei der Horasier für den Uthuria-Kolonialismus aber auch einfach als stimmungsvolles Hintergrundelement in dein Spiel einbauen.

Meisterinformation zu „Hüter des Zirkels ruft Konvent der Efferdkirche aus“

Auch wenn die Efferdkirche unpolitisch ist, so sind es mitnichten immer ihre Geweihten. Der Konflikt zwischen den alanfanischen und der liebfeldischen Geweihten spiegelt zunehmend auch den Konflikt der beiden Reiche wieder. Dies ist auch dem Hüter des Zirkels bewusst, doch gilt es die Efferdkirche politisch neutral zu halten. Mit dem angekündigten Konvent, der tatsächlich erstmalig in der Geschichte der Efferdkirche ist, zieht das Kirchenoberhaupt die Reißleine. Seine ausgesprochene Einladung zwingt die Streitparteien an einen Tisch, und unter direkter Oberaufsicht des Kirchenoberhauptes soll ein für die Kirche erträglicher Zustand wieder hergestellt werden. Zusätzlich soll auf dem Konvent geklärt werden, ob tatsächlich ein weiterer Meister der Brandung von Nöten ist.

Meisterinformation zu „Damenloser Schrecken zum Erntefest“

Der Artikel behandelt die Geschehnisse des DSA-LARPs „Spur des Blutes 3 - Saat und Ernte“.

Zeitleiste

Hesinde 1037 BF: Gräfin Walderia von Löwenhaupt nimmt Ritterin Griseldis von Pallingen als Tochter an und klärt damit ihre Nachfolge für die Bärwaldener Grafenkrone.

Efferd 1038 BF: Ein Bote wird ermordet aufgefunden. Sollte ein Bericht über die Erbfolge der Gräfin Walderia von Löwenhaupt verhindert werden?

Efferd 1039 BF: Nach andauernden Querelen innerhalb der Efferdkirche ruft der Hüter des Zirkels, Efferdan ui Bennain, einen Konvent der Efferdkirche aus.

Rahja 1039 BF: Oberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg fällt bei der Rückeroberung Tobriens in der Schlacht um Mendena.

Efferd 1040 BF: Der uthurische Prinz Anajo I. vom Volk der Owangi bereist das Horasreich und wird dort zur Attraktion.

