

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1035 BF



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1035 BF

VLISSES SPIELE

AVENTURIEN



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUAPT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

PICOLE EVLER, DANIEL SIMON RICHTER

COVERBILD

TRISTAN DEPECKE

INNENILLUSTRATIONEN

MARC BORTHÖFT, MIRIAM CAVALLI, TRISTAN DEPECKE,
MICHAEL JAECKS, MELANIE MAIER, KATJA REINWALD,
JANINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL, CHRISTIAN SCHOB,
ERICH SCHREINER, ELIF SIEBENPFEIFFER, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ

KARTEN UND PLÄNE

PICOLE EVLER, INA KRAMER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2013 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, auch 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.

ISBN 978-3-86889-678-7



AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1035 BF

EIN ERGÄNZUNGSBAND FÜR AVENTURIEN

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

Mit Beiträgen von
NICOLE EULER, JULIAN KLIPPERT, MICHAEL MASBERG,
KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

Mit freundlichem Dank an
die Autoren vom Land der Ersten Sonne und Schattenlande, ALEX
SPOHR, MARCUS BUSS, MATTHIAS FREUND, CHRIS GOSSE, DOMINIC HLADEK,
MARK KESSLER, MARC JEPPESEN, PIPPA SCHELLHAS, die Alveraniare und
Spieler auf den unterschiedlichen Konventionen. Ganz besonders aber an
Annelie DÜRR, Adrian Weiskeller und Rico Gerlach für Ergänzungen
und Ideen sowie den Testspielern HANNAH, HGM, MERRY, OLI und vor
allem DENNY und REBECCA für Korrekturen und Unterstützung.





ІННАЛТ

Einleitung	5	DAS ALAFANISCHE IMPERIUM	92
VORWORT	5	DAS LAND UND DIE LEUTE	94
Totenlichter	6	DIE NEUEN MACHTVERHÄLTNISSE	100
PRÆFATIO – Einleitung & Hintergrund	6	PERSÖNLICHKEITEN DES	
(FÜR DEN MEISTER)	6	ALAFANISCHEN IMPERIUMS	102
RUFERS RUF	7	BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTIGES	105
EXORDIUM – DER EINSTIEG	9	DIE ROMMILYSE MARK	107
CAPUT I – IN DIE TOTEN LANDE	11	DAS LAND UND DIE LEUTE	108
CAPUT II – КНОСЧЕНСЧВИНГЕН	20	DIE HERRSCHAFT DER MARKGRÄFIN	113
VOR RABENFELD	24	PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSE MARK	115
FINIS – DER AUSKLANG	25	GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN	
ANHÄNGE		UND ZUKÜPFTIGES	117
SCHLEIERSPIEL	29	DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA	120
DEM MEISTER ZUM GELEIT	29	DAS LAND UND DIE LEUTE	121
HOCHZEITSGLOCKEN	33	PERSÖNLICHKEITEN	132
PÄCHTLICHE SCHAFFTATEN	44	GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN	
SPURENSUCHE	48	UND ZUKÜPFTIGES	134
AUF KONFRONTATIONSKURS	50	DAS FÜRSTENTUM ALMADA	136
IM AUGEN DER MADA BASARI	55	DAS LAND UND DIE LEUTE	137
FÜR IMMER UND EWIG – DER SCHLUSS	56	DIE HERRSCHAFTEN DES FÜRSTEN	145
PEBELSCHWADEN	58	PERSÖNLICHKEITEN IM FÜRSTENTUM ALMADA	146
Einleitung	58	GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN	
Einstieg im MORGENGRAVEN	60	UND ZUKÜPFTIGES	148
KAPITEL I – DURCH DEN PEBEL	66	ORDEN VOM HEILIGEN BLUTE	
KAPITEL II – EIN WEG DURCH DEN PEBEL	71	DER MÄRTYRER VON ARIVORZU SALZSTEIGE	151
KAPITEL III – PEBELSCHLIEREN	77	KURZCHARAKTERISTIK	151
KAPITEL IV – ES ENDET DORT,	81	GESCHICHTE	151
WO ES ANFING (OPTIONAL)	82	DER ORDEN VOM BLUTE HEUTE	152
ERİLOG	84	EINE CHRONOLOGIE	
ANHANG		DER EREIGNISSE DES JAHRES 1035 BF	157



VORWORT

Mit dem **Aventurischen Jahrbuch** versuchen wir uns an etwas Neuem. Einer Sammlung von Spielmaterial, Hintergrundinformationen und Abenteuern, die Aventurien im Jahre 2012 verändert haben.

Wir wollen das **Lebendige Aventurien** an konkreten Stellen durch die Spieler erfahrbar machen und sie aktiv daran teilhaben lassen. Daher versammeln wir an dieser Stelle drei Abenteuer, die jeweils ein halbes Jahr lang auf den unterschiedlichen Konventen angeboten wurden und deren Anteil an der aventurischen Geschichtsschreibung an den häufigsten Ausgang des Abenteuers angepasst wurde. Artikel im **Aventurischen Boten** stellten das Ergebnis, das den häufigsten Ausgang des Abenteuers aufgriff, dann für alle Interessierten dar und banden die Abenteuer so in das **Lebendige Aventurien** ein.

Nicht nur diese Abenteuer haben Aventurien verändert. Bände wie **Der Mondenkaiser**, **Rabenblut** oder **Mit wehenden Bannern** haben ganze Regionen umgestaltet und daher bieten wir im **Aventurischen Jahrbuch** umfangreiche Aktualisierungen von vier beliebten Regionen an, dem *Alanfanischen Imperium*, dem *Fürstentum Albernia*, dem *Fürstentum Almada* und der *Rommilyser Mark*. Und 1035 BF hat auch die Wiedereinsetzung eines rondrianischen Ordens gesehen, des *Ordens vom Heiligen Blute*, dessen erste Beschreibung nun ebenfalls auf den Seiten des **Aventurischen Jahrbuches** für das Jahr 1035 BF zu finden ist.

Mit einer umfangreichen Zeitleiste für eben das Jahr 1035 BF runden wir den Band ab und hoffen, dass Meister und Spieler auf den folgenden Seiten ein spannender und umfangreicher Rückblick auf das Jahr 2012 geboten wird und dass das versammelte Spiel- und Hintergrundmaterial auch für viele aufregende Spielabende in der Zukunft sorgen wird.

Daniel Simon Richter,

Waldems, an einem verschneiten Tag im Februar 2013

DER AVENTURISCHE BOTE UND DAS AVENTURISCHE JAHRBUCH

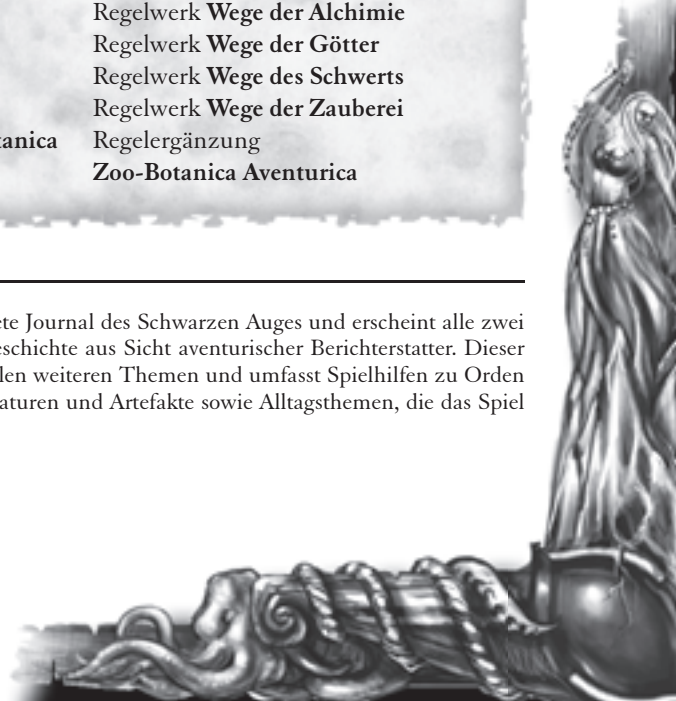
Beinahe alle Ereignisse, die genauer im **Aventurischen Jahrbuch** beleuchtet oder ausgeführt werden, wurden in anderer Form auch im **Aventurischen Boten*** behandelt. Alle Texte innerhalb dieses Bandes bringen Regionen aber auf den Stand des aventurischen Jahres 1036 BF und sind eigens für diesen Band neu verfasst.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Arsenal	Regelergänzung Aventurisches Arsenal
Efferd	Quellenband Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Gemeinsame Pfade	Quellenband Auf Gemeinsamen Pfaden
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventuria
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Patrizier	Quellenband Patrizier und Diebesbanden
Ritterburgen	Quellenband Ritterburgen und Spelunken
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der fortlaufenden Geschichte aus Sicht aventurischer Berichterstatter. Dieser aventurische Teil wird ergänzt um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempeln, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.





TOTENLICHTER

von Daniel Simon Richter

PRÄFATIO – EINLEITUNG & HINTERGRUND (FÜR DEN MEISTER)

PRÄLUDIUM (FÜR DEN MEISTER)

„Du willst dich deiner Feinde erwehren? Dann habe ich hier das Mittel für dich. Du musst dich nur anstrengen während du hineinbläst, sonst funktioniert diese Waffe nicht. Komm schon, tue es, nimm deinen Mut zusammen und spiele ...“

—die Hexe Margund zu Ritter Aeron vom Berg

„Welch liebliche Töne erschienen mir da im Traum? Lange musste ich den Klang des Rufers missen, seit der Schwarzpeltz sich seiner annahm. Aber endlich ist der Rufer wieder aufgetaucht! Und dann ist er auch noch so nah, das muss Burg Rabenfeld sein. Dieser Ritter mit dem Berg-Wappen sollte keine Bedrohung sein, oder? Exzellent, holen wir ihn in unseren Schoss zurück. Ruft die Drachengarde zusammen. Wir werden ausziehen und uns das holen, was uns gebührt.“

—Lucardus von Kémet, zu einem weiblichen Schemen in den Schatten

„Jandelind, nicht dem Licht nachrennen, hörst Du? Bleib' doch stehen, du törichtes Weib, du wirst uns alle ins Verderben locken! So ein Mist, ich sehe sie nicht mehr ... los ihr nach! Wir können sie nicht in diesen Landen zurücklassen, sonst steht sie uns noch auf ...“

—Notger, Weibel der Warunker Landwachen zu seinen Leuten

„Anbetracht der Menge von Irrlichtern und der Kunde über das Wandern von lebenden Leichen, muss ich Euch zustimmen, Euer Erlaucht. Lasst uns schnell eine Gruppe unserer Besten aussenden. Leugrime, du wirst den Schwertbund vertreten, mach dich sofort marschbereit!“

—Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff, Sennmeister der Mittellande zu Markgraf Sumudan von Bregelsaum

Stichworte zum Abenteuer: Unheimliche Geschehnisse in der ländlichen Warunkai müssen von den Helden aufgeklärt und ein dunkler Feind besiegt werden.

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / niedrig bis mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

Ort und Zeit: Warunkai, Herbst 1034 BF

EIN BLICK IN FATAS' BUCH – DAS ABENTEUER

Totenlichter spielt in den geschundenen Landen der Warunkai. Die Kunde, dass im weiteren Umland der befreiten Stadt Warunk urplötzlich vermehrt Totenlichter, verderbenbringende Irrlichter und Geistererscheinungen auftreten, ist an sich kaum ungewöhnlich zu nennen. Doch irgendetwas unterscheidet die in letzter Zeit vorkommenden von den „üblichen“ Erscheinungen und so kostet es mehrere gestandene Männer und Frauen der Warunker Landwachen ihr Leben, als sie auf einer Patrouille den merkwürdigen Ereignissen nachgehen. Der Markgraf entsendet daher die Helden, um den Ursprung dieser Totenlichter ausfindig zu machen und ihn – wenn möglich – zu beseitigen.

Die Spur der Totenlichter führt in einem weiten Bogen von Warunk aus in die Baronie Rabenfeld, wo sich seit Kurzem Aeron vom Berg, ein Verwandter der vormaligen Baronin Janore, niedergelassen hat und versucht seine Herrschaft zu sichern. Dabei bedient er sich – unwissentlich und durch die Hexe Margund angetrieben – eines alten Artefaktes aus den Händen des Nekromanten Karasuk, das ihm bei der Eroberung von Rabenfeld in die Hände fiel – des sogenannten ‚Rufers‘.

Durch die Benutzung des Rufers in den ausgedehnten Moorflächen Rabenfelds haben Margund und Aeron allerdings weit mehr Aufmerksamkeit auf sich gezogen, als ihnen lieb sein darf: Neben Markgraf Sumudan und Sennmeister Jaakon in Warunk hat auch Lucardus von Kémet, der Herr der Drachengarde, von seiner düstren Herrin mit Visionen und Alpträumen versorgt, Wind davon bekommen, dass in seiner unmittelbaren Nachbarschaft der Rufer zum ersten Mal seit Jahren benutzt wurde.

So sammelt Lucardus seine Untoten und die Drachengarde, um Rabenfeld zu erobern und das Artefakt für sich zu gewinnen. Er plant, mit der Macht des Artefaktes bestens vertraut, damit seinen eigenen Untoten-Heerbann zu vergrößern und endlich zum finalen Vernichtungsschlag gegen seine Erzfeinde, die Golgariten, ausholen zu können.

Es ist nun allein an den Helden, Lucardus zurückzuschlagen, den Rufer zu bergen oder zu vernichten und damit die Herrschaft des Markgrafen Sumudan und des Sennmeisters Jaakon auf sichere Füße zu stellen.



EIN BLICK HINTER YMRAS SCHLEIER – DIE VORGESCHICHTE

Die Ereignisse des Abenteuers **Posaunenhall** haben dafür gesorgt, dass *Lucardus von Kémet*, der ehemalige Heermeister des Nekromantenrates, sich weit nach Westen zurückziehen musste. Schließlich vertrieb er die Wilde Horde *Chayka Gramzahn* und ließ sich in Altzoll nieder – seitdem ist er allerdings vom Nekromantenrat und einem Großteil seiner Macht abgeschnitten.

Einer der Ritter, die dem Ruf des Schwerts der Schwerter zur Befreiung Warunks folgten, war *Aeron vom Berg*, ein treuer Gefolgsmann *Sumudan von Bregelsaums*. Er tat sich dabei hervor, in den Beschwörerkreises des Karasuk einzudringen und die dortigen Nekromanten zu vertreiben oder zu erschlagen. Bis heute geht unter den Waffenknechten Warunks die Mär, dass einer der Schüler der Nekromanten den Ritter verfluchte, bevor er starb, aber vermutlich wollten sie nur erklären, warum der Ritter sich in der Folge so stolz und unbeugsam verhielt. Denn bald nach der Eroberung der Stadt erkannte der Ritter, dass weder Markgraf Sumudan noch Sennmeister Jaakon in absehbarer Zeit einen Schwertzug auszurufen würden, um das Umland Warunks entgeltig zu befreien. Gerade die Baronie Rabenfeld, das ehemalige Lehen seiner Tante Janore, wollte er unbedingt zurückerobern und so scharte Aeron alsbald ein Halbbanner Söldlinge um sich und brach nach Westen auf, um endlich eine der Burgen seiner Ahnen erneut in die Hand zu bekommen.

Der Kampf um Rabenfeld war kurz und blutig, wie schon der Kampf um Warunk. Auch Rabenfeld lag unter der Herrschaft eines Nekromanten, des sinistren *Nephariion Knochenmantel*, der bis kurz zuvor dem Beschwörerkreis des Karasuk angehörte, wegen seiner Forschungen aber nach Rabenfeld gegangen war. Nachdem Nephariion erschlagen war, erbeutete Aeron neben anderen Trophäen auch den Rufer und es kehrte zunächst Ruhe im Dorf ein.

Dann jedoch häuften sich die Angriffe von selbst ernannten Kriegsfürsten, allen voran war *Jandrim*, Meisterschüler Nephariions und Träger von dessen Knochenmantel und Zauberstab, mit seinen Untoten eine Bedrohung und Aerons Männer wurden in vielen Scharmützeln hart getroffen.

In dieser prekären Lage trat die Hexe *Margund* aus den Sümpfen an Aeron heran und bot ihm ihre Dienste an. Und da sich der Ritter nicht besonders gut mit Zauberei auskannte, setzte er Margund als ‚Weise Frau‘ und somit quasi als seine Hofzauberin ein. Auf Burg Rabenfeld gelang es der Hexe einige Aufzeichnungen des Nekromanten an sich zu bringen und so erfuhr sie vom Rufer, seinen Fähigkeiten und wie man ihn benutzen konnte. Margund glaubte so ein schlagkräftiges Mittel für ihre Rache an den vom Bergs und an ganz Rabenfeld gefunden zu haben, denn vor Jahren waren es Aerons Tante Janore und die Dörfler Rabenfelds, die ihre Mutter verbrannt hatten. Mit geschickten Worten und unauffälliger Magie begann sie den Ritter zu beeinflussen, so dass er sich bald nicht wehren konnte, als sie ihm vorschlug, den Rufer zu benutzen, um seine Herrschaft zu festigen und sich gegen Jandrim und die Kriegsfürsten der Nachbarlehen durchzusetzen. In seinem Handeln bestätigt sah sich Aeron vor allem, als es gelang so Jandrim seiner Untergebenen zu berauben und ihn im Sumpf zu ertränken. Margund und Aeron hatten den Rufer heimlich in den Sümpfen benutzt, denn die Aufzeichnungen Nephariions legten nahe, dass dies ein Ort der Macht war. Die Hexe verkannte dabei jedoch, dass die Sümpfe, die Rabenfeld umgeben ein uraltes Schlachtfeld sind, auf dem vor Urzeiten Trolle, Riesen und Drachen fochten. Das Schlachtfeld und der Hügel, an dem sich Burg Rabenfeld erhebt, sind durch eine lokale Kraftlinie mit anderen Schlachtorten sowie Altzoll und Warunk verbunden, und so breitete sich der Effekt des Rufers weit durch die Warunkerei aus – soweit, dass das vermehrte Auftreten von Irrlichtern auch in der Stadt bemerkt wurde – und damit beginnt für die Helden das Abenteuer ...

RUFERS RUF

„Was bringst du diese Flöte der Wilden aus dem Süden? Ein altersdunkler Knochen mit kruden Löchern, pah. Auch wenn seine Töne eigenartig und schaurig-tief sind. Lass gut sein, Weib, was soll uns das nützen?“

—Ritter Aeron vom Berg zur Hexe Margund

Der *Rufer der Knochen* ist eine uralte Knochenflöte aus einem menschlichen Oberschenkelknochen, in den in unregelmäßigen Abständen unterschiedlich große Löcher gebohrt wurden und auf dem komplexe, dämonische Zauberei liegen. Der Rufer ist nicht weniger als ein durch den Nekromanten Karasuk verfertigtes Artefakt der Thargunitoth, das in der Lage ist Untote herbeizurufen und zu kontrollieren.

Selbst wenn einfach nur in den Rufer geblasen wird, ruft er mit schauerlichen Tönen jeden Untoten im Umkreis von 5 Meilen herbei. Benutzt ein Thargunitoth-Paktierer die Flöte, erscheinen die Untoten sofort und werden sogar durch den Limbus an Ort und Stelle gebracht.

Das Artefakt ist aber weitaus mächtiger: Mit der richtigen Tonfolge kann der Kundige gezielt bestimmte Arten von Untoten herbeirufen oder einzelnen, bereits gebundenen Untoten komplexe Befehle erteilen. Dieses Wissen ist allerdings im Nebel der Zeiten verloren gegangen ... heute besitzen nur noch sehr wenige hochrangige Nekromanten und Thargunitoth-Paktierer dieses Kenntnis, Lucardus von Kémet, Pölberra und der Seelensammler sind drei davon.



Der Ruf des Rufers wirkt auf alle freien Untoten sowie auf alle Untoten deren LO kleiner als 5 ist. Er hat auch Auswirkungen auf Geisterwesen, allerdings sind diese schwächer, denn Geister können üblicherweise nicht weit vom Ort ihres Todes entfernt erscheinen. Solange das Lied des Rufers ertönt, sind sie jedoch deutlich häufiger in der 3. Sphäre anzutreffen.

Wird das Artefakt benutzt, so wird sein Einsatz weithin von hochrangigen Thargunitoth-Paktierern wahrgenommen. Meistens geschieht das in Form von – durch die Erzdämonin selbst gesandten – (Alp-)Träumen, deren Sinn und Zweck allerdings auch den meisten Paktieren verborgen bleibt. Lucardus hingegen, als Meister darin in Alpträumen zu versinken, kann diese Zeichen deuten und sich zunutze machen. So kann er sehr genau bestimmen, wo der Rufer aktiviert wurde und wo er gerade wirkt. Er erhält eine Vision seiner Herrin, die ihm zeigt, wie Aeron (für Lucardus ein Ritter mit dem Wappen derer vom Berg), dem (Lucardus bekannten) Nepharon Knochenmantel das Artefakt entreißt und auf seine Burg bringt. Diese Vision deckt sich zwar nicht mit den realen Ereignissen, bringt Lucardus aber dazu, schweres Belagerungsgerät nach Rabenfeld zu entsenden.

Grundsätzlich werden alle Menschen, die besonders empfindsam für die Geisterwelt sind (Nachteil: Medium), in der Nähe des aktivierten Rufers von heftigen Alpträumen geplagt, die sie zum Rufer hinziehen. Tagsüber oder auf geweihtem Boden verspüren sie allerdings keinerlei Drang, diesem Ruf zu folgen und werden regeltechnisch nicht benachteiligt (allerdings ist die nächtliche Regeneration halbiert und der Alpträumende fühlt sich matt und zerschlagen).

Die gerufenen Untoten sind nicht aggressiv sondern bewegen sich zunächst nur zielstrebig auf den Rufer zu. Allerdings wird angegriffen, wer sich ihnen in den Weg stellt. Haben die Untoten sich dem Rufer auf eine etwa eine halbe Meile genähert, fühlen sie sich angekommen. Die angekommenen Untoten müssen nach ihrem Erscheinen kontrolliert werden (nach den üblichen Regeln, siehe **WdZ 189**). Der Kontrollwurf ist allerdings für die Person, die den Rufer gespielt hat, um 7 Punkte erleichtert.

Um den Rufer zu aktivieren, muss man ihm eine Melodie entlocken und dabei 20 AsP bezahlen. Soll der Ruf für längere Zeit aufrechterhalten werden, kostet das bei jedem Sonnenaufgang weitere 3 AsP. Wegen der dämonischen Komponente des Artefakts können die AsP auch mittels Lebenskraft bezahlt werden (1 LeP entspricht dabei 1 AsP; zusätzlich 2W6 Punkte Erschöpfung) oder mittels Blutmagie sowie über die Verbotenen Pforten.

Sobald die Melodie des Rufers nicht länger erklingt, lässt seine Wirkung nach und die Untoten verlieren nach und nach ihr Unleben, wo sie gerade sind.

Der Rufer ist, als magisches Artefakt, durch physikalische Gewalt (mit Ausnahme von zum Beispiel Drachenfeuer oder Trollspucke) nicht zu zerstören.

Die Möglichkeiten, den Rufer zu vernichten, beschränken sich daher auf die Zauber **DESTRUCTIBO** (40 AsP, davon 2 permanent, Probe +7) und den **DÄMONENBANN** (Domäne TGT, 12 AsP, davon 1 permanent, Probe +12) sowie die Liturgie **PURGATION** (Grad III).

DER RUF IN TÖTENLICHTER

Nachdem Margund – mit Hilfe von Aerons Blut und Lebenskraft – den Rufer aktiviert hat, beginnen – durch eine Kraftlinie verstärkt – alle Untoten entlang dieser Linie sich ihren Weg zum Rufer zu suchen. Auf ihrer Reise können den Helden also nicht nur die vermehrten Geisterwesen begegnen, sondern immer wieder auch einzelne Untote, die stumpf ihren Weg nach Rabenfeld suchen.

Solange die Helden sie nicht aufzuhalten suchen, sind diese Untoten keine Gefahr. Erst wenn sich die Gruppe den Untoten aktiv in den Weg stellt oder versucht sie anzugreifen, attackieren sie die

Helden, um sich ihren Weg freizukämpfen.

Margund hat aus den Aufzeichnungen Nepharon den Wahren Namen des Rufers erfahren und konnte dadurch einen Teil der Kontrolle und der Kräfte, die eigentlich dem Benutzer des Rufers zustehen, auf sich ziehen. Wird die Hexe getötet, reißt die Verbindung

ab, die Aeron und den Rufer verbindet und mit dem Margund das Spiel des Artefaktes aufrecht erhielt und der Ruf beginnt zu ersterben. Jedoch bleibt

der Rufer aktiviert, solange Aeron nicht bewusst die Melodie beendet. Dazu muss er noch einmal die Flöte spielen und dann ganz bewusst das Spiel beenden.

Das Artefakt besitzt einen Wahren Namen, dessen Kenntnis es ermöglicht, die Wirkung ebenfalls zu stoppen, wenn man des Rufers habhaft geworden ist. Dieser Wahre Name ist Lucardus bekannt, mit seiner Kenntnis ist es zudem möglich den Ruf leicht zu verändern und die Untoten, die der Rufer anzieht, unter die eigene Kontrolle zu zwingen. Das wird weiterhin erleichtert, wenn derjenige, der den Wahren Namen nutzt ein Thargunitoth-Paktierer ist. Steht Paktierer gegen Paktierer, ist der Grad des jeweiligen Kreises der Verdammnis entscheidend.





DER HINTERGRUND ALS ABENTEUER

Natürlich können Sie im direkten Anschluss an **Posaunenhall** die ersten Versuche der Eroberer selbst erspielen, die Totenstadt von Paktierern, Untoten und Kollaborateuren zu befreien und dabei den Ritter Aeron vom Berg als Meisterperson oder sogar als Spielerfigur nutzen. Eine Ausarbeitung dieses durchaus epischen Abenteuers müssen wir an dieser Stelle Ihnen und dem Geschmack Ihrer Runde überlassen. Hinweise zu Warunk und der Warunkel finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** auf den Seiten 78ff. und 65ff.

ÜBER DIE AUSWAHL DER HELDEN

Ursprünglich wurde **Totenlichter** so konzipiert, dass die Spieler vorgefertigte Charaktere benutzen, siehe dazu weiter unten den Kasten **Von Rang und Namen**.

Die vorliegende Ausarbeitung ist explizit aber für eigene Helden und Heldengruppen gedacht; allerdings können Sie, in Absprache mit Ihrer Runde, auch die vorgefertigten Charaktere benutzen, deren Heldenbögen auf www.dasschwarzeauge.de für Sie zum Download bereit stehen.

Grundsätzlich sind alle menschlichen, zwergischen und elfischen Charaktere für dieses Szenario geeignet. Wegen der Mentalität der Auftraggeber in diesem Abenteuer raten wir

von der Benutzung exotischer Charaktere wie Achaz, Goblins und Orks ab.

Bei der Auswahl der Professionen gibt es keine Einschränkungen, eine gute Mischung von wildniskundigen, gesellschaftlich bewanderten, kämpferischen und zauberkundigen Charakteren würde dem Abenteuer am besten zu Gesicht stehen.

WER ÜBERLEBEN MUSS

Die einzigen Figuren, die das Abenteuer definitiv überleben müssen, sind *Lucardus von Kémet* und *Chayka Gramzahn*. Beide werden in Zukunft noch für die Fortschreibung der Ereignisse in den Schattenlanden und der Rabenmark gebraucht und haben ihre eigenen Rollen im **Lebendigen Aventurien**.

Alle anderen Meisterfiguren außerhalb der Stadt Warunk, die in diesem Szenario verwendet werden, können ums Leben kommen. Prinzipiell gilt das natürlich auch für die vorgefertigten Helden, wiewohl nicht explizit vorgesehen ist, dass ein Held oder eine Heldin aus der Gruppe ums Leben kommt. Welche Helden mehrheitlich überlebt haben und wie in der offiziellen Geschichtsschreibung der letztliche Ausgang von **Totenlichter** behandelt wird, können Sie im Kapitel **Totenlichter im Lebendigen Aventurien** auf Seite 24 nachlesen.

EXORDIUM – DER EINSTIEG

Das Abenteuer ist so angelegt, dass die Helden ihren Auftrag in der Stadt Warunk erhalten. Die Helden halten sich zufällig in der Stadt auf, entweder um sich bei der Befreiung der Warunkel einen Namen zu machen oder weil sie Schutz vor den Schrecken der Toten Lande gesucht haben. Während ihres Aufenthalts erlangen sie entweder die Aufmerksamkeit von Markgraf **Sumudan von Bregelsaum** oder des rondrianischen Meisters des Bundes **Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff**, je nach den Vorlieben Ihrer Gruppe, und werden durch einen Boten oder Rondanovizen in die markgräfliche Residenz eingeladen.

Alternativ ist auch ein Einstieg über einen geeigneten Ort in der Rabenmark (etwa Sankta Boronia oder Burg Mersingen) denkbar, so dass die Helden in Diensten des Markgrafen **Gernot von Mersingen ä.H.**, des Hüters des Raben **Aedin von Naris** oder sogar der Golgariten stehen.

Totenlichter geht allerdings in der Folge davon aus, dass die Helden von Warunk aus starten und ihren Auftrag in der markgräflichen Feste erhalten.

VON RANG UND NAMEN

Ziehen Sie es vor, den Helden vorgefertigte Charaktere an die Hand zu geben, so bieten sich Figuren an, die sich in den Diensten von Markgraf Sumudan und Sennmeister Jaakon bereits einige Male bewährt haben und die in Zukunft noch eine Rolle in Aventurien spielen werden (konkretere Angaben zu den Charakteren finden Sie im Anhang und auf den Heldenbögen, die Sie auf www.dasschwarzeauge.de kostenlos herunterladen können).

☛ **Leugrime Faverian von Gareth**, Knappin der Göttin, Adlantin des Sennmeisters der Mitte (offiziell: ☛)

☛ **Aigilmar von Bregelsaum**, Ritter vom alten Schlag

☛ **Gilara von Horsesen**, adepta minor des Informationsinstituts in Rommily

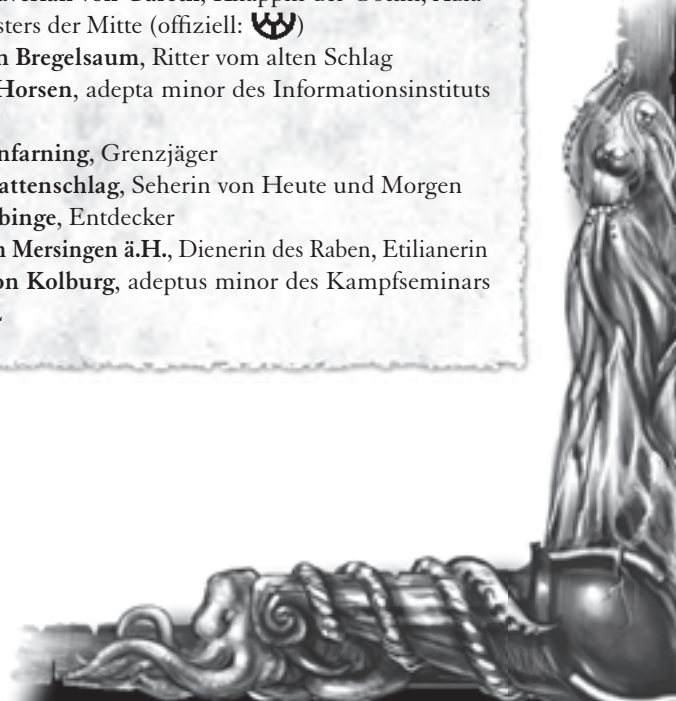
☛ **Derling Bernfarning**, Grenzzäger

☛ **Radrin Schattenschlag**, Scherin von Heute und Morgen

☛ **Edil Finsterbinge**, Entdecker

☛ **Bishdalia von Mersingen ä.H.**, Dienerin des Raben, Etilianerin

☛ **Eichward von Kolburg**, adeptus minor des Kampfseminars Andergast, ODL





DER AUFTRAG IN WARUNK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch wenn die Hofhaltung des Markgrafen schlicht zu nennen ist, ist es dem Gesinde gelungen, dem Audienzsaal der markgräflichen Residenz mit Feuerschalen und Wandteppichen einen durchaus heimeligen Eindruck zu geben.

Nur diffus fällt gräuliches Morgenlicht aus dem Fenstern zum Innenhof in die Halle und als Sumudan eintritt, erkennt ihr, dass er noch blasser ist als sonst. Und die dunklen Ringe unter seinen klugen blauen Augen lassen vermuten, dass er sich die ganze Nacht mit gewichtigen Problemen herumgeschlagen hat. Schwer lässt der Bregelsaumer sich in seinen Thron fallen und ein dienstbarer Geist reicht ihm sofort einen Becher Gewürzwein. Fahrig streicht der Markgraf Warunks seine edle Robe zu recht.

„Getreue! Ich habe euch rufen lassen, weil ich eine Aufgabe für euch habe. Zwar scheint es zunächst kaum ungewöhnlich in diesem fahlen Land, dass es allenthalben Geistererscheinungen gibt, das mussten wir schon zur Genüge erfahren. Doch seit einer Woche tauchen im Radromtal und den umliegenden Auen vermehrt Irrlichter auf, die meinen Landwachen das Leben schwer machen. Immer wieder gelingt es diesen Wesen auch gestandene Frauen und Männer in ihren Tod zu locken. Das kann ich so nicht dulden, daher habe ich – in Absprache mit seiner Eminenz Jaakon – entschieden, dass ihr ausziehen sollt, um den Grund für das vermehrte Erscheinen der Irrlichter zu finden und zu beseitigen. Folgt dem Lauf der Schadrolla in die Praiosau, dort scheint es begonnen zu haben und hütet euch, denn wir wissen derzeit nicht, wer Herr der Lande dort ist. Mit Sicherheit ist es jedoch nicht Voltan von Firunslicht. Was ihr an Ausrüstung braucht und was unser Arsenal hergibt, soll euch zur Verfügung gestellt werden.“

Tatsächlich stellt Sumudan von Bregelsaum (**Schattenlande 85**) den Helden alles zur Verfügung, was das markgräfliche Zeughaus hergibt, seien es Reittiere, Waffen, Proviant oder Ausrüstung wie Zelte oder Decken (das genaue Ausmaß der Ausrüstung des Arsenalts liegt in Ihrem Ermessen).

Auf weitere Fragen der Helden kann der Markgraf ihnen noch folgende Antworten mit auf den Weg geben:

☛ **Irrlichter** nennt man die Geister von in Moor oder Sumpf Versunkenen. Solche von in Flüssen, Teichen oder auf offener See Ertrunkenen zuweilen auch *Seeteufel* und jene, die an festem Land verstarben, manifestieren sich ab und an als *Grufnebel*. Die Verstorbenen haben anscheinend noch eine wichtige Aufgabe zu erfüllen, wobei tiefe Verzweiflung oder abgrundtiefer Hass häufig mit dieser Aufgabe verbunden sind.

☛ **Irrlichter** erscheinen meist als tanzender Lichtfleck oder wabernder Nebelfetzen, niemals weit vom Ort ihres Todes

entfernt. Es gehört zu ihrem Wesen, dass sie immer wieder neue Opfer ins Verderben locken.

☛ Praiosau liegt am östlichsten Rand jenes Teils des darpatischen Fürstentums, das der Rabenmark zugeschlagen wurde. Es wurde früh durch die Schergen Borbarads besetzt und der Herr des Landes, Baltram von Wizeney-Sensenhöf, musste sein Land verlassen. Heute ist nominell sein Sohn, Voltan von Firunslicht, Baron von Praiosau, allerdings weiß in Warunk niemand so genau, wer dort derzeit tatsächlich die Macht ausübt.

☛ Die Gefahr durch marodierende Kriegshaufen ist im Warunker Umland enorm groß, man hört, dass Chayka Gramzahn mit ihrer Horde brandschatzend durch die Region zieht oder ein Haufen, der sich selbst die Gräberschänder nennt – und niemals kann man wissen, ob sich nicht vielleicht sogar der abstoßende Lurcardus von Kémet mit seinen Untoten und Drachengardisten in der Nähe aufhält.

Weitere Informationen zur Warunk und den Toten Landen, über die Markgraf Sumudan nach Ihrem Ermessen verfügen kann, finden Sie in **Schattenlande 65ff**.

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden, bevor sie aufbrechen, noch einige Erkundigungen in der Stadt einholen wollen. Da schwer vorherzusehen ist, wohin die Helden sich in der Stadt wenden wollen, müssen Sie, lieber Meister, an dieser Stelle improvisieren, können dafür aber genau auf den Geschmack Ihrer Gruppe eingehen. Eine ausführliche Beschreibung Warunks finden Sie in **Schattenlande 78ff**.

DIE STADT WARUNK IN ALLER KÜRZE

Einwohner: 3.500 dauerhafte Bewohner; zudem reisendes Waffenvolk und Trossleute

Wappen: ein goldener Apfel auf Blau, darin ein rotes Schwert

Herrschaft/Politik: Markgräflicher Besitz, verwaltet durch Wehrvögtin Kajandra von Kohlrunen

Garnisonen: Rondrianer (wechselnd), Markgräfliche Garde (wenig), Söldner (etwa 500)

Tempel: Rondra, Boron, Peraine, Phex-Schrein

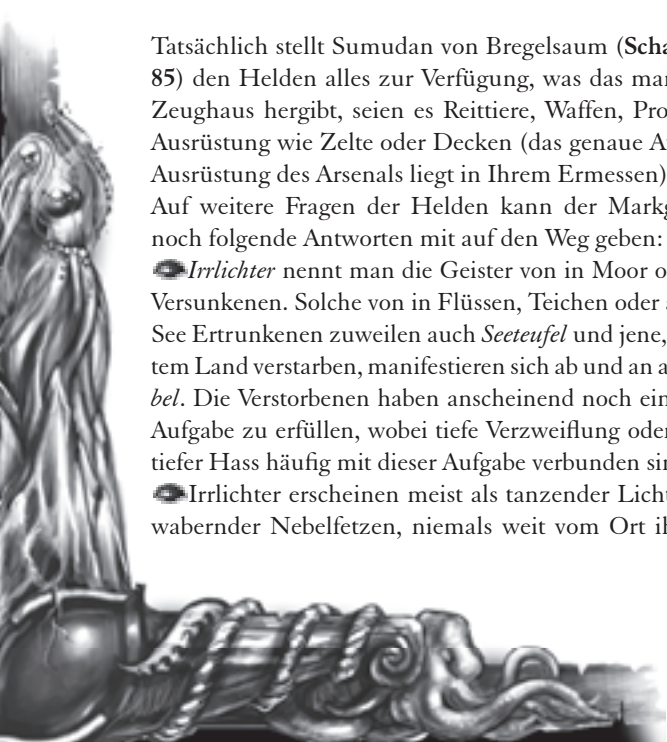
Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthaus Am alten Pranger (Q8/P9/S10), Gasthof Zum Tor (Q5/P6/S20), Herberge Rittersruh (Q2/P2/S20), Taverne Eiserne Wehr (Q5/P6), Taverne Schwert und Schild (Q5/P5), Kneipe Die Verlorenen Spießbrüder (Q1/P2)

Handel und Gewerbe: Lederwaren, Tuchmacherei, Tabakherstellung, Käseerei

Wichtige Fest- und Feiertage: 22. Rondra (Sankt-Leomars-Tag), 20. Peraine (Befreiungstag); generell viele rondrianische Feiertage, dazu Saat- und Erntefest.

Besonderheiten: Heimat der Warunker Wichtel und seit jüngerer Zeit auch der Wehrheimer Hämmerlinge.

Stimmung in der Stadt: Je nach aktueller Lage schwankt die Stimmung zwischen grimmiger Entschlossenheit und dem Mut der Verzweiflung. Ausgelassenheit und Fröhlichkeit sind seltene Phänomene.





Ohne weiteres können die Helden zu Sennmeister Jaakon von Turjeleff (**Schattenlande 85f**) vorgelassen werden, wenn sie den Segen des Metropoliten wünschen, den er ihnen im Sankt-Leomars-Tempel gerne erteilt. Ähnliches gilt für den Borongeweihten Vater Golgorian. Im Rondratempel können die Helden ihre Waffen mit einer **OBJEKTWEIHE** versehen lassen, wenn sie Jaakon als würdig erscheinen (bei besonderer

Eignung auch auf Grad II aufgestuft). Im Borontempel können sie neben den guten Wünschen des Hüters des Raben auch einen Beutel geweihte Graberde (2 Stein, mit einem **OBJEKTSEG** versehen) erhalten.

Allein ist es schwierig in der Stadt kompetente Magier zu finden, die eine Meinung zu dem gesamten Thema haben.

CAPUT I – IN DIE TOTEN LANDE

WAS TUN?

Die ehemalige Landgrafschaft Trollzacken war schon immer dünn besiedelt, es gibt nur wenige Dörfer, Weggasthäuser sind auch nicht immer sicher und die Landschaft ist von Flecken des Toten Landes durchzogen, die eine Gefährdung ganz eigener Art darstellen.

Die Route läuft ausschließlich über Land, denn die Schadrolla wäre allerhöchstens mit einem Floss oder mit Ruderbooten zu befahren.

Strecke	Länge/Dauer	Besonderheiten
Warunk - Praiosau	50 Meilen / 2 Tage	entlang der Schadrolla
Praiosau - Rabenfeld	30 Meilen / 1 Tag	–
insgesamt	80 Meilen / 3 Tage	Landstrecke mit einer berittenen Gruppe



Sorgen Sie dafür, dass den Helden auf ihrer Route immer wieder Irrlichter, Geister und sogar Untote begegnen. Dabei sollte weniger die Konfrontation im Vordergrund stehen, sondern das Schauerliche: unheimliche Klagelieder, fahler Lichtschein oder ein eiskalter, feuchter Hauch sind eher dazu angetan den Helden eine Gänsehaut zu bereiten, als der Anblick eines säbelschwingenden Skeletts.

Selbstverständlich können kundige Helden, im **Lebendigen Aventurien** zum Beispiel *Bishdalia* oder *Gilara*, die Geister und Untoten, denen die Helden begegnen, sofort erlösen

(zum Beispiel mit einem **BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID** oder einem **PENTAGRAMMA**, wobei die beiden über einen Geisterbann mittels **PENTAGRAMMA** sicherlich in Streit geraten).

Sorgen Sie weiterhin dafür, dass die Helden auf ihrem Weg bei Begegnungen immer wieder Geschichten über die *Wilde Horde* vernehmen, einer Bande von grausamen Trollzacker Barbaren und Halsabschneidern unter Führung der brutalen *Chayka Gramzahn*, die durch die Warunkei marodiert. Auch dass sich Chayka und der grausame Totenfürst Lucardus, der Chayka aus Altzoll vertrieb, in bitterer Fehde befinden, sich ständig streiten und einander am liebsten offen an die Kehlen gehen würden, sollten die Helden erfahren. Schmücken Sie diese Gerüchte oder Geschichten gerne nach eigenem Gutdünken (und natürlich auch passenden Gelegenheiten) aus.

Sobald die Helden den etwa eine Meile breiten, auf der Karte weiß markierten Bereich der Reiseroute verlassen, nehmen die Geistererscheinungen schlagartig ab. Ein kundiger Magier, der sich an einer Analyse mittels des **ANALYS** oder **OCULUS** versucht, kann nach einiger Zeit (und einer Probe +9 bzw. +6) darauf kommen, dass die Helden einer alten, beinahe versiegten Kraftlinie folgen, die in einem sanften Bogen von Warunk aus nach Altzoll führt. Dabei handelt es sich um eine uralte Loslinie, deren Kraft durch das Magnum Opus der Nekromantie beinahe ganz erloschen ist und die zur Blütezeit der Alhanier das Erdheiligtum Al'Zul

mit den heilenden Gärten der Paranja in War'Hunk verband. Die Linie hatte eine Affinität zur *Herbeirufung* und *Verständigung*, weswegen sie den Ruf Margunds und Aeron's dramatisch verstärken konnte, denn das Artefakt beinhaltet Zauber ähnlicher Merkmale.

Wenn Sie den Helden zu diesem Zeitpunkt noch keine leibhaftigen Untoten präsentieren wollen, dann sollten zufällige Wegrandbegegnungen den Helden immer wieder mitteilen, dass sie des Nachts Untote gesehen haben, die unaufhaltsam Richtung Westen gezogen sind (dabei immer Richtung Rabenfeld).





DER SEETEUFEL

Zunächst zeigt sich auf dem Weg der Helden, dass der Einfluss des Radrom nur wenig die Symptome der Toten Lande zu mildern vermag. Dieser Herbst ist geprägt von eigenartiger Kühle und häufig legt sich feiner Nebel über das Land, der den graubraunen Flecken auch noch die letzte Farbe nimmt, dass immer wieder dichte Wolkenfelder über den Himmel ziehen und häufig kühler Niselregen fällt, macht die Reise nicht angenehmer. Die ehemalige Reichsstraße I nach Wehrheim ist in erbärmlichem Zustand: weite Strecken sind überwuchert, das Pflaster fehlt oder ist in sumpfigen Pfuhlen versunken – Weggasthäuser sind verfallen oder bietet zwielichtigem Gesindel Unterschlupf. Doch auch das Reisen querfeldein ist nicht ungefährlich, denn immer wieder kann man auf Flecken des Toten Landes treffen (Hinweise dazu finden sich in **Schattenlande 212f**). Hier ist kaum Nahrung zu finden, die nächtliche Regeneration ist eingeschränkt und wer weiß, ob sich hier nicht spontan ein Untoter erheben wird. Immer wieder können die Helden hier wandernden Knochenzäunen begegnen, finsternen Altären oder Schädelpyramiden, die bisher von den Landwachen Sumudans noch nicht beseitigt werden konnten.

Wenn die Helden entlang der Schadrolla ziehen, lassen Sie an passender Stelle leises Wehklagen aus dem Uferröhricht erklingen. Das ist die erste Begegnung mit einem der Irrlichter, in diesem Falle genauer gesagt mit einem Seeteufel. Der Unglückliche wurde durch die Schergen Borbarads hier ertränkt, bevor er seine Familie retten konnte und ist von tiefem Hass auf alles Lebende erfüllt. So versucht er jeden an den Fluss zu locken, wo es an dieser Stelle eine gefährliche Unterströmung gibt, in der man leicht ertrinken kann.

Irrlicht

Austreibung: +7

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 20 **RS** ½ MR

Angriff: **AT** 14 **TP** 3SP **DK** HNS

GS 30 **MR** 18 **GW** 10

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (durch Geräusche und Licht)

Weitere mögliche Begegnungen: Wollen Sie den Helden auch andere Begegnungen präsentieren, ziehen sie die Landschaftstabelle *Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe* (**ZooBotanica 280**) zurate. Ansonsten bieten sich einzelne Bauern auf dem Weg zum nächsten Marktflecken an, sowie Tagelöhner und Söldlingsvolk, die von Gut zu Gut ziehen.

DER FEVERRING ZU PRAIOSAU

Nach spätestens zwei Tagen sollten die Helden das Örtchen Praiosau erreicht haben. Der Weiler liegt direkt an der ehemaligen Reichsstraße zwischen einigen sanften Hügeln und wird vom Gasthaus *Zum grünen Weiher* (Q4/P7/S10) und dem Festen Haus der Familie Witzzeney dominiert.

Als Vorlage kann das Dorf *Gerbaldsruh* (**Ritterburgen 71**) dienen, denn auch Praiosau ist ein Angerdorf, das durch eine heruntergekommene Palisade geschützt ist. Die Reichsstraße führt direkt am zentralen Anger vorbei, wo sich das Gasthaus, der große Dorfweiher und die Ruine eines Tempels finden. Der Boronanger hinter dem Tempel wirkt wie aufgewühlt, einige verschreckte Hühner huschen über die Straße und hin und wieder quiekt ein erschrecktes Schwein. Auf der Straße ist niemand zu sehen, die Fensterläden an den meisten Häusern sind fest verschlossen. Allein aus dem Gasthaus sowie dem Festen Haus im Norden des Dorfes, steigen dünne Rauchfahnen in den grauen Himmel und es beginnt fester zu nieseln.

DAS DORF PRAIOSAU IN ALLER KÜRZE

Einwohner: um 200

Herrschaft: ‚Knochenvogt‘ **Baltram von Sohnes Au** (*978 BF, volles braunes Haar, stechende graue Augen, stets mit einem Eisenmantel gerüstet)

Garnisonen: etwa ein Dutzend Waffenknechte, Halsabschneider und Söldlinge

Tempel: Schrein des Sehenden Sohnes in den Ruinen des kleinen Praiostempels, *Peraine-Schrein*

Besonderheiten: recht gut sortierter Krämerläden für Ausrüstung

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Zum grünen Weiher* (Q4/P7/S10)

Stimmung: Man lebte lange von der Versorgung von Reisenden, dem Ackerbau und der Viehzucht, später dann auch vom Verkauf von Knochen oder Leichen an die Nekromanten.

Baltram von Sohnes Au (so bezeichnet er selbst das Dorf mittlerweile) ist einer der ehemaligen Knochenvögte Rhazzazors, die der Bevölkerung Leichen und Knochen abpressten. Er hat sich der Verehrung des Sehenden Sohnes verschrieben, der Schwarzen Mutter, deren Statuette über dem Eingang seines Festen Hauses angebracht wurde, bringt er eine geradezu furchtsame Unterwürfigkeit entgegen. Tatsächlich hat Baltram einen Pakt mit Blakharaz (2. Kreis) geschlossen, über den er die Gaben *Wahrheitssinn* und *Lodernder Blick* (**WdZ 243**) erhält. Baltram ist von Herrschsucht geprägt und versucht alles und jeden im Dorf zu kontrollieren. Seine Wutausbrüche sind bei seinen Handlangern gefürchtet, aber er zahlt gutes Gold und die Praiosauer leben verhältnismäßig sicher.



Sobald die Dunkelheit hereinbricht, erscheinen über dem Dorfweiher acht züngelnde Irlichter, die sich zu einem Kreis anordnen und bald einen Chor von überirdisch schönem Gesang anstimmen, der alle Menschen im Umkreis betört und zu sich hinzieht (*Selbstbeherrschungs*-Probe +4). Allein Baltram scheint von dem Gesang abgestoßen zu sein, ja sogar Schmerzen zu leiden, wenn er ihn hören muss. Tatsächlich handelt es sich bei den Irlichtern um die Geister der Praiosgeweihten des Tempels, die ihre Aufgabe darin sehen, den lästerlichen Altar des Sehenden Sohnes in den ehemaligen Mauern ihres Tempels zum Verschwinden zu bringen. Helden, denen eine *Götter/Kulte*-Probe +2 gelingt, können im Gesang der Irlichter tatsächlich einen antiquierten Guranischen Choral erkennen.

Die Helden können in Praiosau erfahren, dass die Bewohner des Dorfes ebenso sehr überrascht waren, dass sich urplötzlich vor einer Woche der Feuerkreis bildete und man seitdem jeden Abend den Gesang über dem Weiher hören muss, bereits zwei Praiosauer sind seitdem im Weiher ertrunken. Am nächsten Morgen dann konnten aber keine Leichen gefunden werden, sondern man erkannte nur Spuren im Lehm, die darauf hindeuteten, dass die Leichen sich erhoben hätten und Richtung Westen davon geschlurft seien. Keiner der Bauern oder Schergen Baltrams hat sich jedoch gewagt, eine Verfolgung aufzunehmen.

Das nächste Dorf in dieser Richtung, das den Namen verdiente, sei Rabenfeld, der Hauptort der gleichnamigen Baronie. Vor kurzem ist ein Verwandter des vormaligen Rabenfelder Barons dort mit einem Halbbanner Söldlinge eingefallen und hat den noch von Rhazzazor eingesetzten Nekromanten vertrieben.

Begegnungen: Wenn die Helden gegen Baltram vorgehen wollen oder den Blakharaz-Altar beseitigen, bekommen sie es mit dem Knochenvogt und seiner Schergen zu tun:

Baltram von Sohnes Au

Streitkolben: INI 12+W6 AT 15 PA 12 TP 1W+5 DK N

LeP 42 AuP 39 WS 8 RS 4 MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Menschenkenntnis (12/13/11) 10, Selbstbeherrschung (14/14/13) 13, Sinnschärfe (13/11/11) 8, Überreden (14/11/12) 11

Handlanger

Schwert: INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: INI 8+W6 FK 14 TP 1W+4

LeP 28 AuP 30 WS 6 RS 3 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (12/13/13) 4, Sinnschärfe (11/12/12) 5

Baltrams Handlanger versuchen zu fliehen, wenn sie mehr als 3/4 ihrer LeP verloren haben, er selbst kämpft zornentbrannt bis zum Tode. Sollten die vorliegenden Paktgeschenke noch nicht ausreichen, um den Helden einen spannenden Kampf zu bieten, kann Baltram, kurz bevor er stirbt, einen weiteren Schritt in die Verdammnis tun (3. Kreis) und durch das neue Paktgeschenk *Blutzauberei* mit seinen letzten Lebenspunkten noch einen Heshtot (**WdZ 213**) beschwören, der sich sofort auf die Helden stürzt (oder nach Meisterentscheid auch mehrere der Kuttendämonen).

DIE ANKUNFT IN RABENFELD

Das Dorf Rabenfelds wurde auf einem Hügel errichtet und wird von einer kleinen Burg beherrscht, die sich neben dem Weiher in der Mitte des Ortes erhebt und über der der rote Löwe auf Schwarz derer vom Berg im Wind weht.



Die Hügelspitze wird von einer großen Windmühle beherrscht. Vor dem Dorf führt die ehemalige Reichsstraße über eine ausladende Brücke, die eine schroffe Kluft überwindet, die sich etwa eine Meile wie eine Wunde durch die sanfte Heidelandschaft zieht. Zwischen den Hügeln und Feldern, die Rabenfeld umgeben, gibt es einige tückische Sumpfstellen, über denen häufig Rabenvögel kreisen, vermutlich rührt der Name des Ortes daher.

DAS DORF RABENFELD IN ALLER KÜRZE

Einwohner: um 300

Herrschaft: Ritter Aeron vom Berg, Dorfschulze Haldan

Garnisonen: etwa zwei Dutzend Söldlinge

Tempel: Peraine (mit Satuaris-Schrein), Schrein der Schwarzen Mutter (im geschändeten Boron-Schrein)

Besonderheiten: Windmühle, dämonisch besessene Brücke über die Krähenschlucht

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus Zur einäugigen Krähe (Q4/P7/S12), Schenke Brennende Hex' (Q5/P6)

Stimmung: Man lebt hier überwiegend vom Ackerbau und der Viehzucht. Der Müller Yerodin ist der reichste Mann im Dorf, wäre gerne Dorfschulze.

DIE VERFLUCHTE BRÜCKE ÜBER DIE KRÄHENSCHLUCHT

Die alte Brücke, über die die ehemalige Reichsstraße in das Dorf führt, hat eine traurige Besonderheit. Seit Jahren ist die Dämonin Cha'Muyan, die Schleicherin in den Schatten, an das Bauwerk gebunden. Zur Wacht verdammt, greift sie hinterrücks jeden an, der versucht über die Brücke in das oder aus dem Dorf zu gelangen. Dabei wählt sie stets die Gestalt eines Panthers und versteckt sich dank ihrer herausragenden Tarnungsfähigkeit oder sogar hinter ihrer Unsichtbarkeit. Der einzige mit bloßem Auge sichtbare Hinweis auf ihre Dämonennatur sind schwache Fellzeichnungen, die wie eine blasse Tigerung wirken, und im Licht der Mittagssonne für kurze Zeit als Zhayad-Zeichen erkennbar sind, die Aphasmayra lobpreisen. Sollten die Helden nicht gezielt auf die Jagd nach der Dämonin gehen, so greift sie nur einige Male (vorzugsweise immer dasselbe Opfer) an, um sich dann wieder im Trägerwerk der Brücke zu verstecken.

Vor einiger Zeit hat die Hexe Margund die Dämonin in die Brücke gebunden, um Rache an den Dörflern und ihren Herrschern zu nehmen, Hinweise dazu können die Helden später in der Hütte Margunds im Sumpf entdecken. Gelingt es den Helden die Dämonin zu besiegen, ist ihnen die Dankbarkeit des gesamten Dorfes sicher.





Cha'Muyan

INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 65 **RS** 6
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+8
Prankenhieb: **DK** N **AT** 16 **TP** 1W6+6
GS 10 **MR** 8 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (mindestens eine Parade, sonst frei aufteilbar), Anspringen (2) / Verbeißen, Prankenhieb / Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Spionage 8, Tarnung 11

OPTIONAL: DAS SELTSAME FELD

Wenn Sie die Untoten stärker in das Dorf einbinden wollen, können Sie die Helden mit folgender Szene konfrontieren. Treffen die Helden in der Dämmerung oder Dunkelheit in Rabenfeld ein, passieren sie ein Feld, das gerade bestellt wird. Allerdings ist kein Zugochse vor den Pflugscharren gespannt, sondern ein leibhaftiges Skelett zieht ihn durch den Boden. Ein wenig ängstlich steht eine junge Bäuerin in gebührendem Abstand von dem Untoten mit einer Fackel in der Hand und fühlt sich ganz augenscheinlich „überhaupt nicht wohl bei der Sache.“

Zwar kann Ritter Aeron die Untoten nicht kontrollieren, aber es kamen mit der Zeit immer mehr Untote ins Dorf. Schließlich trat Herdan, der Sohn des Dorfschulzen Haldan, vor den Altar der Schwarzen Mutter und sprach laut aus, was viele dachten, dass nämlich „*diese ganzen Untoten doch zu was nütze sein könnten, wenn sie gehorchen würden*“. Sogleich erklang eine betörende Stimme in seinem Kopf: „*Das ist ganz einfach, wenn das dein inniger Wunsch ist, so soll er dir sogleich erfüllt sein*.“ So schloss Herdan einen Minderpakt mit Thargunitoth, die ihm die Gabe gewährte Untote zu kontrollieren. Allerdings wirkt diese Gabe nicht immer, denn die Erzdämonin, will den Bur-schen ja in einen echten Seelenpakt ziehen. Aber es gelang Herdan immer wieder Untote zum Beispiel zur Feldarbeit abzustellen. Da diese Gabe aber nicht immer funktioniert, mussten einige Male sogar die Waffenknechte des Ritters dazwischen gehen und einen Untoten endgültig töten.

BURG RABENFELD

Burg Rabenfeld ist eigentlich eher ein Kastell, eine wehrhafte Palisade auf einer niedrigen Steinmauer schützt die Anlage und ist zudem von einem Graben umgeben. Ein wuchtiges Torhaus aus Holz bietet eine Ausfallmöglichkeit und ein vierstöckiger steinerner Turm bildet den Bergfried. Auf dem Gelände der kleinen Burg befinden sich darüber hinaus eine Schmiede, ein Stall, das Gesindehaus und der Palas, das zweithöchste Gebäude der Burg, das zwei Etagen hat. Im Westen und Osten der Palisade sind zwei Fachwerktürme als Aussichtsplattformen errichtet worden.

AERON VOM BERG

Aeron ist ein gerechter Herrscher, der versucht, den Rabenfeldern ein guter Lehnsherr zu sein und sie zu beschützen. Den Rufer setzte er unter (magischem) Einfluss seiner neuen Vertrauten Margund ein, um sich der Angriffe von Jandrim zu erwehren. Es macht ihm zu schaffen, dass er sich nicht mehr daran erinnern kann, was er eigentlich getan hat, hat aber ein schlechtes Gefühl bei der Sache und versucht seine Beteiligung herunterzuspielen oder zu verbergen. Dass seine Waffenknechte immer wieder gegen Untote vorgehen müssen, irritiert ihn (als Feind der Nekromantie) sehr, ebenso die Gerüchte, dass Untote auch Arbeiten für die Dörfler verrichten. Margund hält den Zauber des Rufers durch Aeron's Lebenskraft aufrecht, indem sie das Blut Aeron's benutzt, um die Wirkung des Rufes jeden Morgen zu verstärken, weswegen der Ritter pro Tag 3 LeP verliert und sehr kurzatmig daherkommt. Sollte es zu einer tätlichen Auseinandersetzung mit Aeron oder seinen Söldlingen kommen, finden Sie hier die Werte.

Aeron vom Berg

LeP 35 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 4(2/5/6/5/3/3/4/4) **MR** 3 **GS** 6

Langschwert: **INI** 13+W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W+4 **DK** N

Streitkolben: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Binden, Entwaffnen, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Menschenkenntnis (12/13/11) 8, Selbstbeherrschung (12/13/13) 8, Sinnenschärfe (12/13/13) 9, Überreden (12/13/11) 7

Söldling

Kriegshammer: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 2W+3 **DK** N

Schwert: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N

Langbogen: **INI** 8+W6 **FK** 15 **TP** 1W+4

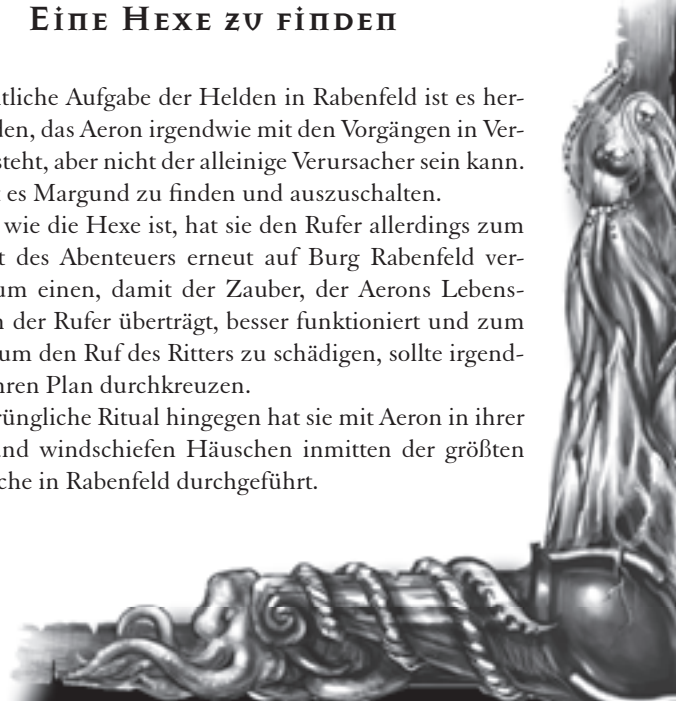
LeP 36 **AuP** 39 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (13/12/13) 6, Sinnenschärfe (12/13/13) 7

EINE HEXE ZU FINDEN

Die eigentliche Aufgabe der Helden in Rabenfeld ist es herauszufinden, das Aeron irgendwie mit den Vorgängen in Verbindung steht, aber nicht der alleinige Verursacher sein kann. Dann gilt es Margund zu finden und auszuschalten. Gerissen, wie die Hexe ist, hat sie den Rufer allerdings zum Zeitpunkt des Abenteuers erneut auf Burg Rabenfeld versteckt. Zum einen, damit der Zauber, der Aeron's Lebensenergie in der Rufer überträgt, besser funktioniert und zum anderen, um den Ruf des Ritters zu schädigen, sollte jemand ihren Plan durchkreuzen. Das ursprüngliche Ritual hingegen hat sie mit Aeron in ihrer kleinen und windschiefen Häuschen inmitten der größten Sumpffläche in Rabenfeld durchgeführt.



Ein kundiger Magier (Hexe, Geweihter) kann feststellen, dass die *Verständigungs*-Komponente, die der Kraftlinie innewohnt, hier ihren Ursprung haben muss und sich von hier entlang der Kraftlinie ausbreitet, ähnlich der Wellen, die ein Stein produziert, den man ins Wasser wirft.

AUF BURG RABENFELD

Eine genaue Durchsuchung der Burg kann in einem lichtlosen Verließ unter dem Turm das geheime Labor des Nekromanten Nepharion Knochenmantel zu Tage fördern, der sich hier einige Jahre eingenistet hatte, bis er von Aeron erschlagen wurde. Seit der Eroberung der Burg durch den Ritter und seine Waffenknechte ist dieser Raum erst zweimal betreten worden – wie kundige Helden mittels einer *Fährtsensuchen*-Pobe +4 feststellen können (Spuren derselben Person zu unterschiedlichen Zeiten in Staub und verschütteten Tinkturen).

Hier finden sich allerlei Leichenteile, Paraphernalien, Schriften und Zaubерutensilien, aber keines von ihnen wurde kürzlich benutzt oder ist derzeit magisch aktiv (Proben auf ODEM, ANALYS oder OCULUS sowie SICHT AUF MADAS WELT oder BLICK DER WEBERIN). Margund hat hier den aktivierten Rufer verborgen und mittels eines SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT (15 Punkte) verhehlt.

DER HERR VON RABENFELD

Befragen die Helden Ritter Aeron vom Berg, so fällt ihnen auf (*Heilkunde (Seele)* +4, vergleichende *Menschenkenntnis-Probe*, BLICK IN DIE GEDANKEN oder RESPONDA-MI), dass er etwas verbirgt. Allerdings dauert es lange, bis die Helden ihm die Geschichte des Rufers entlocken können.

Der Ritter erzählt den Helden schließlich, dass Margund ihn dazu gebracht hat (er behauptet durch düstres Zaubерwirken), dass er an einem seltsamen Ritual im Moor teilnahm, was der Grund des ganzen Übels sei; genau vermag er sich nicht mehr daran zu erinnern, er weiß aber noch, dass ein Gegenstand dabei eine Rolle spielte, den er dem Nekromanten Nepharion abgenommen hatte.

Die Behauptung, dass Zauberei im Spiel war, die den Ritter dazu brachte, auf den Vorschlag der Hexe einzugehen ist durchaus richtig, den Margund nutzte einen BANNBALADIN (Variante: *Keine Erinnerung*), um Aeron dazu zu bringen, den Rufer zu aktivieren.

Aeron bittet die Helden die Hexe finden, und dazu zu bringen das Ritual zu beenden oder seine Wirkung aufzuheben. In diesem Fall müssen die Helden die Hexe ausfindig machen, überwältigen, und sie überzeugen, dass sie ihnen verrät, wie der Rufer zu deaktivieren und auch wo er sich befindet.

Alternativ kann Aeron es auch so drehen, dass die Hexe die alleinige Ursache des Ganzen ist. Erst nachdem die Hexe durch die Helden gestorben ist, aber die Wirkung des Rufes nicht nachlässt, räumt er schließlich, dass es den Rufer gibt, er aber nicht weiß, in wessen Besitz er sich befindet oder wo er ist.

Sobald die Helden eine Beschreibung des Artefaktes erhalten haben, dürfen solche die sich gut in Warunk auskennen,

DER PLAN MARGUNDS

Margund ist von dem Wunsch nach Rache an den Rabenfelsern, die sie für den Tod ihrer Mutter verantwortlich macht, zerfressen. Zwar hat die Seherin von Heute und Morgen sich noch nicht dem schmeicheln-den Rufen Blakharaz' hingeeben, aber viel fehlt dazu nicht mehr.

Das der Sohn Janores, Baron Wahnfried, sie verspottete und demütigte, als sie Klage gegen dieses unrechte Treiben führen wollte, hat Margund derart gegen das Haus vom Berg aufgebracht, dass sie seinerzeit Nepharion half, durch einen geheimen Gang in die Burg zu gelangen und im Handstreich zu nehmen. So wurde Baron Wahnfried vertrieben.

Nepharion allerdings hielt sich auch nicht an die Absprachen ... zwar brachte er immer wieder vereinzelt Rabenfelder um, um sie für seine Experimente zu missbrauchen, aber das gesamte Dorf dem Untod zu überantworten, wie Margund sich das erhofft hatte, geschah nicht.

Sie brauchte lange, um hinter die Geheimnisse zu kommen, die die wenigen Seiten des Arcanums bereit hielt, entschloss sich dann aber, die Brücke mit der Dämonin zu verseuchen, die dort benannt war, um den Nekromanten vom Nachschub aus Warunk abzuschneiden. Zudem würden so immer wieder auch Rabenfelser zu Tode kommen, was ihr ausnehmend gut gefiel.

Als Aeron kam, um Knochenmantel zu vertreiben, entschloss sie sich, die Geschicke selbst in die Hand zu nehmen und diente sich dem verhassten vom Berg an, um so direkt vor Ort Unheil anrichten zu können. Dabei fielen ihr Teile der Aufzeichnungen Nepharions in die Hände und so erkannte sie, was sie mit dem Rufer direkt vor der Nase hatte. So wie sie den Wahren Namen Cha'Muyans gearbeitet hatte, entschloss sie sich, den Wahren Namen des Rufers zu nutzen und entwickelte den Plan, Aeron langsam über die stetige Versorgung des Rufers Rituals mit Aerons Lebenskraft zu Tode zu bringen und hoffte, dass die ungebundenen Untoten die Rabenfelder endgültig auslöschen würden.

Zweierlei Dinge verkannte Margund aber: zum einen, das Nepharion Rabenfeld wegen der besonderen Beziehung des norbardischen Nekromanten Karasuk zu dem Ort (der alte Magier hatte sich mehrfach an den Leichen des uralten Schlachtfeldes bedient, um Tobrien zu unterjochen) gekommen war und zum anderen, dass eine Kraftlinie das Gebiet durchdringt und so ihren Ruf dramatisch verstärken würde. Ebenso blieben die unkontrollierten Untoten verhältnismäßig friedlich, so dass sie sich entschloss, nun den Ritter bei den Golgariten zu denunzieren, um den „gefährlichen Nekromanten zu erschlagen“, bevor größeres Unheil anrichten könnte. Unmittelbar vorher tauchen allerdings die Helden auf.



eine *Geschichtskunde*-Probe +3 ablegen, um sich daran zu erinnern, dass sie von diesem Artefakt in den Chroniken der Markgräflichen Residenz bereits gelesen haben, Magiebegabte dürfen eine *Magiekunde*-Probe +5 ablegen, um sich an das Treiben des unheiligen Karasuks zu erinnern. Aeron kann den Helden beim besten Willen nicht helfen, die Hütte Margunds zu finden, denn sie hat ihm die Erinnerung an die Orte des Treffens und die Art des Rituals mittels eines ERINNERUNG VERLASSE DICH (6 ZfP*, Wirkungs-dauer dämonisch verlängert) genommen, was Geweihte oder Zauberer mittels BLICK DER WEBERIN oder einem ANALYS herausfinden können.

Die Dorfbewohner können an einigen Stellen helfen, denn es gehen viele Legenden um die Krähenhexen im Sumpf in ihren Reihen um. So können die Helden auch erfahren, dass eine von ihnen (Margunds Mutter) vor der Invasion Borbarads auf dem Dorfplatz verbrannt wurde.

Alle Hinweise deuten darauf hin, dass eine größere Sumpffläche im Nordwesten scheinbar die Machtbasis der Hexen sein muss, denn nicht einmal die Jäger des Dorfes gehen dorthin.

DURCH DEN SUMPF

Nach etwa ein bis zwei Stunden haben die Helden den Sumpf erreicht, in dem Margund haust, die Reise ins Innere dieses Sumpfes sollte in etwa weitere drei bis vier Stunden in Anspruch nehmen.

Im Sumpf gilt, dass alle *Fährtensuchen*-Proben um +4 erschwert und man sich nur mit einer Probe auf *Wildnisleben* +2 und *Orientierung* +2 sicher durch das Terrain bewegen kann. Auch drohen hier ständig Wetterwechsel, die einem das Leben noch schwerer machen (Nebel, Regen), wobei *Wettervorhersage*-Proben ebenfalls um +2 erschwert sind, um sich damit zurechtzufinden.

Der Sumpf ist ein gefährliches Terrain, in dem eine unheimliche Atmosphäre herrscht. Überall können verborgene Gefahren lauern, jeder falsche Schritt mag der letzte sein. Hier können Sie zudem mit Irrlichtern und Geistern spielen. Und natürlich mit den Untoten, die dem Ruf folgen, denn auch im Moor sind Leichen zu finden, immerhin war er vor Tausenden von Jahren eine Walstatt auf der mächtige Wesen gegeneinander fochten ... vielleicht erhebt sich die Moorleiche eines Trollkriegers aus dem Sumpf, wenn die Helden passieren oder der verkohlte Leichnam eines Westwinddrachen (allerdings ist definitiv kein Karfunkel in diesem Drachenkörper mehr zu finden).

Trollische Moorleiche

Keule: INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 3W+7 DK NS
LeP 60 **AuP** 120 **KO** 40 **GS** 6 **MR** 8 **RS** 4 **GW** 8

Besondere KampfregeIn: Die trollische Moorleiche ist ein Großer Gegner

Untoter Westwinddrache

Biss*: INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP 3W+2 DK HNS

Klaue*: INI 11+W6 AT 10 PA 5 TP 1W+5 DK HN

Schwanzschlag*: INI 11+W6 AT 12 PA 4 TP 2W DK HNS

LeP 80 **AuP** unendlich **KO** 20 **GS** 4/15* **MR** 15/14

RS 7*** **GW** 15

Besondere KampfregeIn: Resistenz gegen Feuer, kein Feuerodem, großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umklammern (4), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (6, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen / Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6, Schwanzschlag 3), Sturzflug (Klauen)

*) Der Drache versucht, mit Bissen zu attackieren, kann aber auch auf andere Art angreifen: Opfer in seinem Rücken werden mit einem Schwanzschlag beiseite gefegt, seitwärts setzt er (allerdings nur im Flug) seine Klauen ein und so weiter.

**) GS am Boden / fliegend

*** An manchen Körperteilen weniger: Flügel und unterer Halsansatz RS 4, Hals RS 5, Bauch RS 6

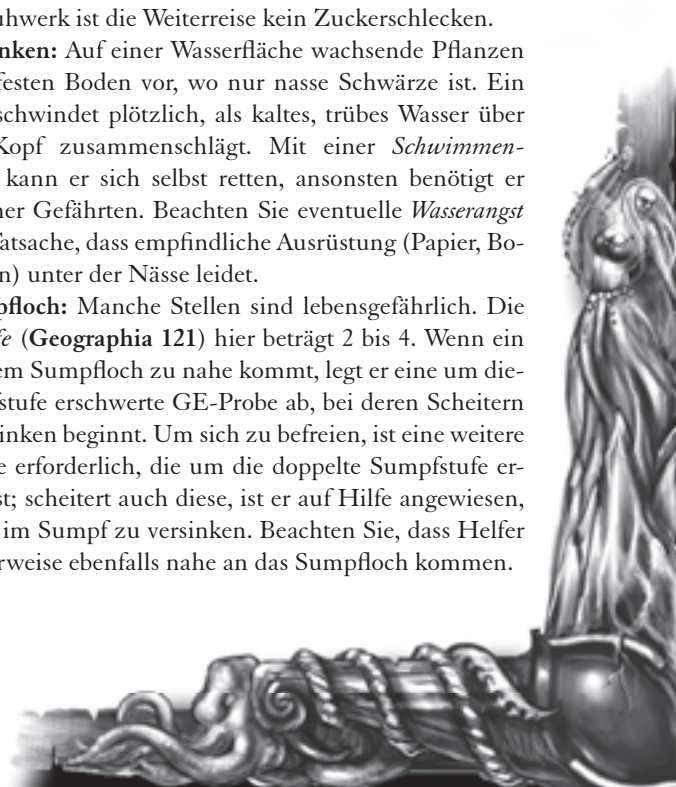
Eine Möglichkeit für die Helden die Hütte der Hexe recht schnell zu finden, kann es sein, einfach einem Untoten zu folgen, der in den Sumpf gezogen ist, und nun versucht den Ursprung des Rituals zu erreichen.

Die größte reguläre Herausforderung im Sumpf ist es, brauchbare Pfade zu finden. Selbst wenn die Helden sich auf Hütte der Hexe zu bewegen, kann es leicht geschehen, dass tiefer Boden die Annäherung erschwert oder eine moorige Fläche auf der falschen Seite umgangen wird:

Feststecken: Ein Held oder Reittier versinkt bis über die Knie im Schlamm und steckt fest. Ein Pferd kann dabei leicht in Panik geraten und sich verletzen (*Abrichten*- oder *Charisma*-Proben zum Beruhigen). Ein Mensch vermag sich mit etwas Hilfe leicht zu befreien, dabei bleibt jedoch zumindest ein Stiefel im Schlamm zurück – und mit unzureichendem Schuhwerk ist die Weiterreise kein Zuckerschlecken.

Versinken: Auf einer Wasserfläche wachsende Pflanzen spiegeln festen Boden vor, wo nur nasse Schwärze ist. Ein Held verschwindet plötzlich, als kaltes, trübes Wasser über seinem Kopf zusammenschlägt. Mit einer *Schwimmen*-Probe +3 kann er sich selbst retten, ansonsten benötigt er Hilfe seiner Gefährten. Beachten Sie eventuelle *Wasserangst* und die Tatsache, dass empfindliche Ausrüstung (Papier, Bogensehnen) unter der Nässe leidet.

Sumpffloch: Manche Stellen sind lebensgefährlich. Die *Sumpfstufe* (*Geographia* 121) hier beträgt 2 bis 4. Wenn ein Held einem Sumpffloch zu nahe kommt, legt er eine um diese Sumpfstufe erschwerte GE-Probe ab, bei deren Scheitern er zu versinken beginnt. Um sich zu befreien, ist eine weitere GE-Probe erforderlich, die um die doppelte Sumpfstufe erschwert ist; scheitert auch diese, ist er auf Hilfe angewiesen, um nicht im Sumpf zu versinken. Beachten Sie, dass Helfer möglicherweise ebenfalls nahe an das Sumpffloch kommen.





Nebel: Immer wieder kommt dichter Nebel auf. Binnen Minuten kann man kaum die Hand vor den Augen sehen. Alle Geräusche wirken unheimlich gedämpft, und ab und zu scheinen dunkle Schatten durch das Grau zu huschen. Zieht die Gruppe im Nebel weiter, sind alle Proben um 4 Punkte erschwert. Der Nebel lichtet sich nach 1 Stunde.

Von Insel zu Insel: Auf einem kurzen Stück sind die Stellen, die ausreichend Halt bieten, klein und weit auseinander, so dass man von einer solchen ‚Insel‘ zur nächsten springen muss. *Athletik*-Proben zeigen, ob die Helden wohlbehalten passieren können oder ob jemand bäuchlings im Matsch landet.

Im Sumpf haust zudem ein **Grubenwurm**, der den Helden ein festes Stück Land vorgaukelt, aber durch seinen schwefeligen Gestank mittels einer *Tierkunde*-Probe +5 erkannt werden kann (dabei hilft auch *Gefahreninstinkt*).

Grubenwurm

Biss: INI 9+IW6 AT 10 PA 8 TP 1W6+5 DK H*
LeP 37 RS 4 AuP 75 MR 6 GS 3

*) Wer sich dem Wurm auf DK N nähert, muss wegen des Gestanks pro KR eine KO-Probe +3 ablegen; pro misslungener Probe 1 SP und kumulativ –1 auf alle Kampfwerte. Sinkt ein Wert auf 0, wird der Held ohnmächtig. Wesen mit *Sensiblem Geruchssinn* können nur mit Fernkampfwaffen angreifen.

zu ihrer Hütte ein Ulmenknecht, ein Holzgolem, wie ihn einst Abu Terfas erschuf.

Krähen

INI 12+IW6 AT 8 PA 0 LeP 5 RS 0 TP 1W
GS 13 AuP 40 MR 8 WS: 4

Besondere Kampfbregeln: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT +3, PA +6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke, umgeht RS)

Hexenbesen

INI 12+IW6 AT 12 DK N GS 12 TP 1W+2*
GS 12 AuP 40 MR 8

Besondere Kampfbregeln: *der Besen steigert alle 5 KR seine TP um 1 Punkt, er ist unzerbrechlich und hat 2 Attacken pro KR

Ulmenknecht

INI 8+IW6 PA 4 LeP 80 RS 3 WS 9
Hieb: AT 8 TP 3W6 DK NS
GS 6 AuP 200 MR 10

Besondere Kampfbregeln: Verwundbarkeit (Feuer), Niederwerfen (6, Hieb), der Ulmenknecht hat 2 Attacken pro KR

Selbstverständlich können Sie auch mit weiteren Gefahren aus dem Sumpf spielen, bis die Helden schließlich an der Hütte Margunds ankommen. Beachten sie, dass durch die Kraftlinie und die Mächte, die dem alten Schlachtfeld innewohnen, die Suche mit magischen Mitteln stark eingeschränkt ist (alle Proben auf *Hellsichts*-Zauber sind um +4 erschwert).

MARGUNDS FLUCH

Die Hütte der Hexe liegt auf einem kleinen Hügel tief im Sumpf, die windschiefe Holzhütte ist von einem kleinen Birkenwäldchen umgeben und eine gedrungene Ulme erhebt sich neben dem Eingang. Zu ihren Füßen erhebt sich ein kruder Altar aus Knochen und Schädeln (von Tieren und Menschen), das Krächzen von vielen Krähen ist zu vernehmen.

Stellen die Helden Margund zur Rede, reagiert die Hexe schnell und gnadenlos, denn sie sieht erneut ihre Pläne als gescheitert an und fühlt, wie ihr ihre Rache durch die Finger zu schlüpfen droht.

Margund gibt sich den Helden nicht kampfflos geschlagen, vielmehr lässt sie einen Krähenschwarm (12 Tiere) auf die Helden los, versieht ihren Besen mit einem RADAU und sich selbst mit HEXENKRALLEN. Dazu ist die Ulme neben dem Eingang





Margund

Raufen: INI 11+IW6 AT 16 PA 13

Ausweichen 14 TP IW+1 DK H

LeP 31 **ASP:** 46 **RS** 0 **AuP** 29 **MR** 8 **GS** 8 **WS:** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II, Simultanzaubern, Waffenloser Kampf: Bornländisch, Zauberkontrolle

Wichtige Zauberei: Blitz dich find (12/14/12) 12, Dunkelheit (12/12/12) 10, Motoricus (12/12/11) 9, Plumbumbarum (13/12/11) 12

Wichtige Rituale: Hexenschuss (14/13/11) 10, Zunge lähmen (14/13/12) 10

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (13/12/11) 5

Racka, eine Nebelkrähe, Margunds Vertraute

INI 8+IW6 **AT** 2/11 **PA** 1/7 **LeP** 8 **RS** 1 **TP** IW+1

GS 1/13 **AuP** 40 **MR** 2 **WS** 4 **AsP** 6

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT +3, PA +6)

Wichtige Zauberei: Dinge aufspüren, Hexe finden, Schlaf rauben, Ungesehener Beobachter, Zwiesgespräch

Bevor Margund stirbt, schleudert sie einem Helden in *Lo-derndem Zorn* einen Fluch entgegen, der aus ihrem Schatten einen Schwarm von einem Dutzend Schattenkrähen entstehen lässt, der sich sofort auf die Helden stürzt. Einer Hexe in der Runde keift sie mit ihren letzten Atemzügen zu: „*Ich schwöre Dir, Schwester, der Ritter vom Berg ist der Verursacher dieses Alptraums. Sucht doch auf der Burg, da müsste sich der Knochen finden!*“

Schattenkrähen

INI 12+IW6 **AT** 12 **PA** 0 **LeP** 8 **RS** 0 **TP** IW

GS 13 **AuP** 40

Besondere Kampfregeln: Schreckgestalt I, Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT +3, PA +6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke, umgeht RS), nicht durch Zauberei zu verletzen

Haben die Helden die Hexe überwunden, können sie die Hütte Margunds durchsuchen und dabei drei Seiten finden, die augenscheinlich aus einer alten Abschrift des *Arcanums* (WdZ 85) herausgerissen wurden, und die ganz explizit die Paraphernalien und Hinweise auf die Beschwörung der Dämonin Cha'Muyan beinhalten. Ein Hinweis darauf, dass die Hexe hinter der Bindung der Katzendämonin an die Brücke steckte. In einem zerfledderten,

menschenledern gebundenen Oktav können die Helden zudem Aufzeichnungen des Nekromanten Nepharon finden, in denen Hinweise auf den Rufer und Karasuk sowie das Schlachtfeld zu finden sind. Das Querlesen des Buches braucht (TaW *Lesen*/6) Stunden Zeit, eine genaue Lektüre des Buches benötigt allerdings 10 mal so viele Zeiteinheiten, um den Wahren Namen des Rufers zu finden, benötigt ein kundiger Magier (TaW *Magiekunde* 11+) mindestens 20 Zeiteinheiten. Allein die Liturgie BUCHPRÜFUNG kann diese Zeiten (nach Meisterentscheid) reduzieren.

DIE DRACHENGARDE ПАИТ

Nachdem die Helden maximal zwei Tage in Rabenfeld verbracht haben, eilt einer der Dörfler (wahlweise ein Held auf Streife oder eine Landwache Aeron's) atemlos herbei und verkündet, dass ein „gewaltiger Heerbann unter Rabenflügeln, Drachenhaupt und Skeletthand“ auf das Dorf zu rückt. Jeder der Helden kann durch eine einfache *Heraldik*-Probe herausfinden, dass dies die Banner von Lucardus von Kémet und der Drachengarde sind.

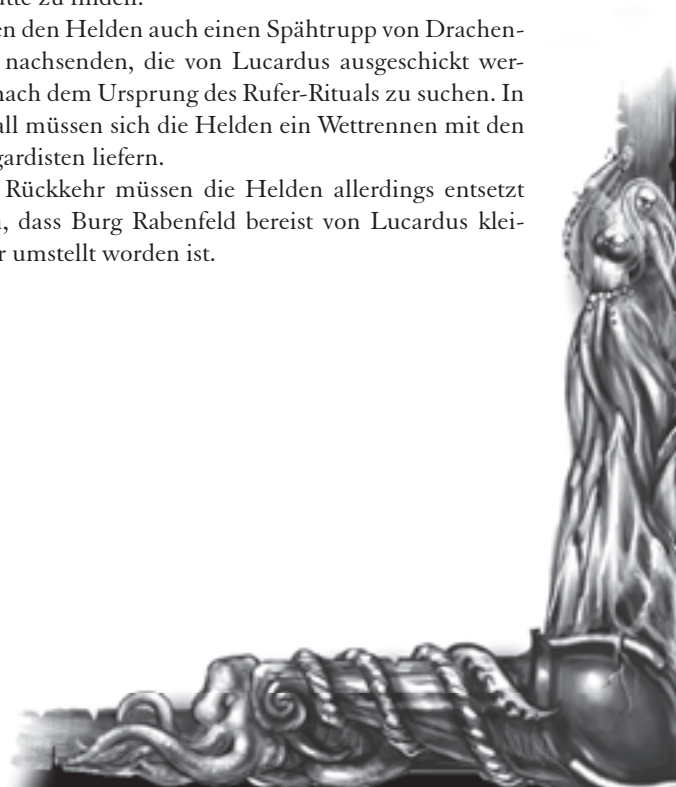
Offenbar zieht das Heer, das aus etwa 100 Streitern und Untoten besteht und schweres Gerät auf Rabenfeld zu bewegt, nur des Nachts und wird in der nächsten Nacht unmittelbar vor dem Dorf auftauchen.

Sobald das geschehen ist, beginnen die Drachengardisten – mithilfe der Untoten – in Windeseile ein befestigtes Lager zu errichten, so dass am nächsten Morgen das unten beschriebene Feldlager in Sichtweite der Burg steht.

Am spannendsten erscheint uns bei der Suche nach der Hexe die Variante, dass die Helden auf die Hexe aufmerksam werden und sich auf die Suche nach ihr machen. Sie sind gerade aufgebrochen, als sie von dem Herannahen der Drachengarde erfahren und müssen sich nun wirklich beeilen, um Margunds Hütte zu finden.

Sie können den Helden auch einen Spähtrupp von Drachengardisten nachsenden, die von Lucardus ausgeschickt werden, um nach dem Ursprung des Rufers-Rituals zu suchen. In diesem Fall müssen sich die Helden ein Wettrennen mit den Drachengardisten liefern.

Bei ihrer Rückkehr müssen die Helden allerdings entsetzt feststellen, dass Burg Rabenfeld bereist von Lucardus kleinem Heer umstellt worden ist.





CAPUT II – Knochenschwinger vor Rabenfeld

Die Rückkehr der Helden

Bei ihrer Rückkehr aus dem Sumpf müssen die Helden feststellen, dass Burg Rabenfeld, über der eine dichte Wolkendecke hängt, bereits von der Drachengarde umstellt ist. Das Dorf blieb von den Drachengardisten weitgehend verschont: es kam zu einigen Plünderungen und Vergewaltigungen (zumeist in den beiden Schänken) und wenige Dörfler wurden erschlagen, um umgehend von Kalderai erhoben und in Lucardus' Untoten Heerbann eingegliedert zu werden.

Aufgabe der Helden muss es in diesem Fall sein, sich am Belagerungsring der Drachengarde vorbei zu schleichen und unbemerkt in die Burg einzudringen. Hier müssen sie sich dann auf die Suche nach dem Rufer machen und Aeron erneut zur Rede stellen.

Schließlich müssen die Helden sich entscheiden, ob sie sich (gemeinsam mit der Burgbesatzung und einigen dorthin geflüchteten Dörflern) der Gefahr stellen und Lucardus zurückwerfen wollen oder ob sie versuchen, unbemerkt mit dem Artefakt nach Warunk zu verschwinden.

Das Heerlager der Drachengarde

Auch wenn der Großteil des Heeres (60 Mann) aus lebenden Drachengardisten besteht, liegt über dem Lager der süßlich-faulen Geruch der Verwesung, den die etwa 30 Untoten mit sich bringen, die Lucardus' Heerzug beleiten. Beim Betreten der Zelte raubt das einem Lebenden den Atem (*Selbstbeherrschung*-Probe +4, bei Misslingen drohen Brechreiz, Schwindelanfälle und bei einem Patzer die Bewusstlosigkeit für W20 KR).

Das Lager ist klar zweigeteilt, im Osten ist die Luft erfüllt vom Stimmgewirr der Drachengardisten, im Westen liegt eine brütende Stille über dem Lager, immer wieder unterbrochen vom Klappern der Skelettknochen.

Verteidigung

Die *Palisade*: Eine eilig zusammengezimmerte, grobe und lückenhafte Palisade, etwas über drei Schritt hoch, umgibt das Heerlager. An zwei Stellen (Richtung Kastell und gegenüberliegend am Tor) starren jeweils zwei Drachengardisten in zugigen Wachtürmen über die Palisade in die Dunkelheit. Die Gardisten werden alle zwei Stunden abgelöst.

Das *Tor*: Eilig mit dem Wappen der Drachengarde geschmückt (MU-Probe +2 beim ersten Anblick) und mittels eines ADAMANTIUM verstärkt, schützt das Tor den Hauptzugang zum Lager, immer wieder verlassen Patrouillen oder Spähtrupps das Lager durch das Tor ... findige Helden können dabei die Losung erfahren: „Karasuks Ruf“.

Die *Ghule*: Um das Lager halten sich 3W6 Ghule auf, die als Wachen fungieren und deren Fütterung unter den Drachengardisten als üble Strafe gilt.

Ghul

INI 8+1W6	PA 9	LeP 35	RS 2	WS 9
Klauen	AT 11	TP 1W6+2	DK HN	
GS 7	AuP 60	MR 15 / 10	GW 9	

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff*

Besonderheiten: MU-Probe +3. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5 SP besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): Schlafkrankheit 1-3, Lutas 4-6, Paralyse 7-10, Schlachtfeldfieber 11-20.

*) Bei *Gezieltem Angriff* gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum Tragen (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer einem Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

Örtlichkeiten im Heerlager

Feldherrenzelt

Auf der Spitze des größten Rundzeltes weht das Banner Lucardus' von Kémet (zwei skelettierte Rabenschwinger über einem Totenschädel) im Wind.

Das Zelt ist düster eingerichtet, Rabenflügel sind überall aufgehängt, der Boden ist mit dunklen Fellen ausgelegt. Es findet sich ein einfaches Kastenbett darin, ein Tisch samt Stuhl, auf dem allerlei Pergamente mit Karten, Skizzen und Notizen liegen, diverse Kisten (darunter eine verschlossene Schatulle mit 500 Dukaten Soldkasse). Ein mächtiger Feuerkorb lodert im Zelt und überall sind Kerzen zu finden.

Immer stehen vor dem Zelt zwei Drachengardisten Wache, häufig ist Lucardus von Kémet alleine im Zelt und gibt sich seinen Plänen hin. Tatsächlich wird er auf diesem (vermeintlich kurzen) Feldzug nicht von seiner untoten Gemahlin begleitet, was seine Laune düster werden lässt. Gelegentlich berät Lucardus sich mit *Selindian Dergelmunder*, einem der Hauptleute der Drachengarde, wobei sich die Gespräche zumeist auf die Fertigstellung der Belagerungswaffen und die entgültige Stürmung der Burg beziehen.

Pekromanfenzelt

Das mit ungegerbter Haut belegte, mit Rabenfedern, Totenschädeln und vielerlei Knochen verzierte Zelt dient *Kaldirai*



der Bleichen (TGT-Paktiererin im 3. Kreis) als Wohnstatt und provisorisches Laboratorium, sowie als Schrein der Dunklen Mutter: auf einem Tisch aus Oberschenkelknochen ruht eine grünlich glitzernde Statuette aus schwarzem Stein, die eine spindeldürre, jugendliche Greisin darstellt.

Immer stehen hier drei Skelette Wache und *häufig* ist Kaldirai im Innern des Zeltes damit beschäftigt Paraphernalien vorzubereiten, das Wirken des Rufers zu analysieren oder Untote erneut zu binden oder Zweisprache mit Thargunitoth zu halten.

UNTOTENGRABEN

In einem eilig ausgehobenen Graben, der mit Decken, Lederhäuten und Grassoden abgedeckt ist, verstecken sich die Untoten aus Lucardus' Heerbann vor dem Sonnenlicht und harren die meiste Zeit regungslos in der Dunkelheit. *Gelegentlich* werden sie von Kaldirai inspiziert.

ZELTE DER DRACHENGARDE

Die Söldner der Drachengarde sind in typischen Feldzelten untergekommen und es sind stets sechs Gardisten in einem Zelt untergebracht. Jeder Söldling hat einen Strohsack und eine Truhe mit seinen persönlichen Gegenständen in den Zelten, und eine einfache Feuerstelle in der Mitte spendet Licht und Wärme.

Immer: Die Hälfte der Söldner schläft, die andere Hälfte geht Würfelspielen nach, bessert Ausrüstung aus unterhält sich oder isst und trinkt.

KÜCHENWAGEN

Die Feldküche Lucardus' ist in einem Kastenwagen untergebracht, ein eiserner Ofen dient als Feuerstelle. Dreimal täglich wird vom Wagen weg das Essen für die Söldner ausgeteilt und zu Lucradus, Kaldirai und Selindian ins Zelt gebracht. Die Vorräte werden in einem kleineren, verstärkten Kastenwagen neben dem Küchenwagen aufbewahrt. *Gelegentlich* versuchen die Söldner eine Extra-Portion oder ihre tägliche Ration Gebrannten zu bekommen.

ARSENAL

Hier stehen hinter einer Umzäunung die Belagerungsgeräte, die derzeit montiert werden. Neben Sturmleitern, Matten und einer Ramme hat Lucardus einen großen Onager und einen kleinen Zyklopen mitgebracht, um gegebenenfalls Burg Rabenfeld sturmreif zu schießen. Nachdem das Heerlager errichtet wurde, brauchen die erfahrenen Drachengardisten gerade drei Tage, um das mächtige Geschütz einsatzbereit zu machen.

Für den Einsatz der Geschütze gelten die Regeln in **Arsenal 49**. Hier aber die Werte für den Schweren Onager und den kleinen Zyklopen:

Schwerer Onager

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden
4W20+20	1W+7	-/150/250/350/500	(-/-/-/-/-)	36 SR (8)	300 KR

Talent: Belagerungswaffen

Besonderheiten: Ein Onager benötigt eine Mindestreichweite von 100 Schritt, er wiegt 1.200 Stein und benötigt 10 Personen Biedienungsmannschaft, seine Geschosse wiegen 50 Stein.

Kleiner Zyklop

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden
5W20+30	2W+8	-/200/300/450/600	(-/-/-/-/-)	8 Std. (8)	15 SR

Talent: Belagerungswaffen

Besonderheiten: Ein Zyklop benötigt eine Mindestreichweite von 150 Schritt, er wiegt zweieinhalb Quader und benötigt 15 Personen Biedienungsmannschaft, seine Geschosse wiegen 100 Stein.

Die Belagerung kann nach den Regeln für *Sturmangriff* und *Belagerung* in **Arsenal 141ff.** erfolgen.

WERTE DER UNTOTEN UND DRACHENGARDISTEN

Drachengardist

Schwert: INI 9+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N

Schwert/Holzschild: INI 8+W6 AT 14 PA 17 TP 1W+5 DK N

Kompositbogen: FK 20 TP 1W+5*

LE 35 AU 35 KO 14 RS 6 MR 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Kampfreflexe, Linkshand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (14/13/15) 9

Lebender Leichnam

LeP 25 AuP unendl. WS 4 RS 1

GS 5 MR 5 KL 2-5 GW 4

Hände: INI 9+W6 AT 8 PA 4 TP 1W+2 DK H

Säbel: INI 10+W6 AT 8 PA 4 TP 1W+3 DK N

Skelett*

LeP 30 AuP unendl. WS 5 RS 4

GS 5 MR 5 KL 3-7 GW 7

Hände: INI 9+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+2 DK H

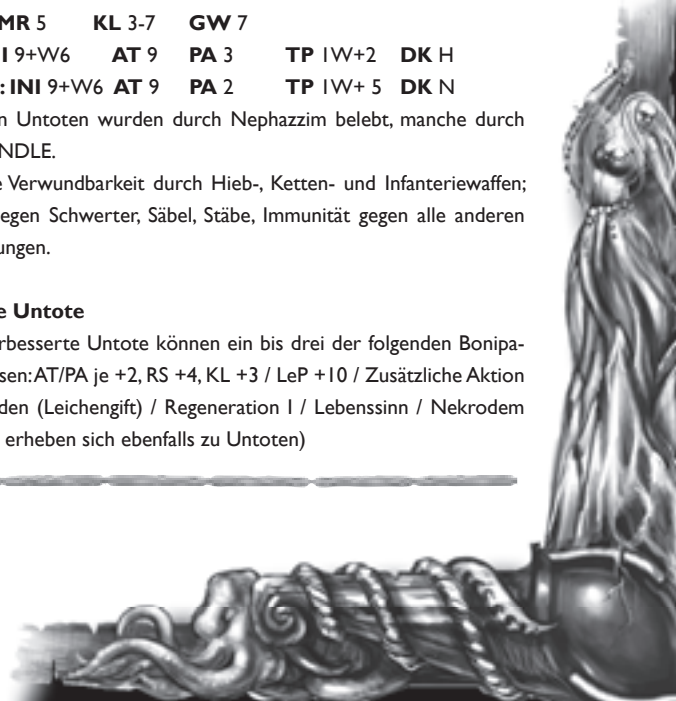
Kriegsbeil: INI 9+W6 AT 9 PA 2 TP 1W+5 DK N

Die meisten Untoten wurden durch Nephazzim belebt, manche durch TOTES HANDLE.

*) Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen.

Besondere Untote

Einzelne verbesserte Untote können ein bis drei der folgenden Bonipakete aufweisen: AT/PA je +2, RS +4, KL +3 / LeP +10 / Zusätzliche Aktion / Folgeschaden (Leichengift) / Regeneration I / Lebenssinn / Nekrodem (ihre Opfer erheben sich ebenfalls zu Untoten)





EIN UNHEIMLICHER BOßE

Prinzipiell ist Lucardus von Kémet allein daran interessiert den Rufer für sich zu gewinnen. Er hat er kein Interesse dran, seine Leute bei der Zerstörung des Dorfes und der Schleifung der Burg zu verlieren. Also entscheidet er sich kurzer Hand, einen Boten mit einer Nachricht vor die Tore der Burg zu schicken. Am besten richten Sie es so ein, dass die Helden mittlerweile auch schon wieder aus dem Sumpf zurückgekehrt sind und sich bei Ritter Aeron aufhalten, als einer der Türmer herkommt und die Ankunft von Lucardus' Boten ankündigt. Kurz nach Einbruch der Nacht schlurft einen Tag nach Beginn der Belagerung ein schrecklich verstümelter Untoter (linker Unterarm fehlt, der Kopf hängt schief, weil ihm die Kehle bis auf die Wirbelsäule aufgeschnitten wurde, das Fleisch löst sich bereits von den Knochen, der ehemals strahlend blaue Wappenrock ist nunmehr grau-schwarz) vor das Tor der Burg und hält eine apfelgroße silbern schimmernde Kugel in die Höhe, aus der urplötzlich das Bild des leichenblassen Lucardus überlebensgroß erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schillernd glänzen die Schuppen der Rüstung des schrecklichen Heerführers, seine langen Haare sind stumpf und schwarz funkeln seine Augen in seinem wächn-fahlen und ausgemergelten Gesicht. Dann hebt er den mächtigen Rabenschnabel und deutet auf die Burg. „Ich will den Rufer, das allein ist für heute mein Begehren. Erfüllt es mir und ihr sollt euer Leben und eure Seelen behalten. Ich gebe euch bis morgen Mittag, dann erwarte ich, dass ihr das Artefakt vor meinem Lager deponiert habt. Widersetzt ihr euch mir oder wird mir mein Wunsch nicht bis zur Mittagsstunde erfüllt, dann gehört euer Tod mir und eure Seelen werden der Mühle in der Heulenden Finsternis anheimfallen. Und seid versichert, ich pflege weder zu scherzen noch zu verhandeln. Das ist ein einmaliges und unwiderrufliches Angebot. Beratet euch und entscheidet weise. Die Zeit verrinnt unaufhaltsam ...“

Das Bild verlischt, der Untote lässt die Hand mit dem Artefakt sinken, dreht sich um und schlurft zurück zum Belagerungsring der Drachengarde.

Im Übrigen handelt es sich bei der Kugel, die der Untote hochhält, um nichts anderes als ein Weißes Auge, das Bilder und Geräusche auszunehmen vermag.

UND NUN DIE HELDEN ...

Zusammen mit den Informationen, die die Helden schon bei Margund gesammelt haben und mit der Botschaft von Lu-

cardus, können die Helden sich nun auf die Suche nach dem Rufer machen, so sie ihn bisher noch nicht entdeckt haben. Aeron will auf jeden Fall die offene Schlacht gegen Lucardus suchen, alleine schon um seine Taten zu sühnen, hinter deren Ausmaß er langsam kommt.

Anhand der Beschreibung des Lagers, das Lucardus vor Rabenfeld errichtet, können Sie nun die Helden planen lassen, wie sie sich ihm entgegenstellen wollen.

Sie können Eckpunkte festlegen: Nach der Ankunft der Garde vergehen drei Tage, bevor Lucardus beginnt mit dem Zyklonen und dem Onager die Burg sturmreif zu schießen. Sein Heerbann wird dabei immer größer, weil es Kaldirai gelingt, die ankommenden Untoten, die der Rufer herbringt, in Lucardus Heerbann zu integrieren – dabei können Sie davon ausgehen, dass zwischen einem halben und einem ganzen Dutzend Untote pro Tag zu Lucardus stoßen.

Da es deutlich unterschiedliche Spielstile gibt, ist an dieser viel Improvisation von Ihrer Seite gefordert und vermutlich auch, das Geschehen das ein oder andere Mal gerade zu biegen, so dass die Helden eine Chance haben.

RESSOURCEN

Gelingt es den Helden Aeron davon zu überzeugen, dass man Lucardus die Stirn bieten muss, können sie alsbald auf die etwa 15 Waffenknechte des Ritters zurückgreifen und finden ein weiteres Dutzend Männer und Frauen im Dorf, die sie unterstützen werden.

Dorfbewohner

Axt: INI 9+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+4 **DK** N

Kurzbogen: INI 8+W6 **FK** 13 **TP** 1W+4

LeP 28 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 2 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (11/13/12) 2, Sinnenschärfe (11/12/12) 3

An Materialien hingegen hat Burg Rabenfeld wenig zu bieten, da die Schergen des Nekromanten vieles davon verschert haben und der Rest kaum gepflegt wurde:

Es gibt nur ein halbes Dutzend Bögen und zwei Armbrüste (jeweils mit einem Dutzend Schuss Pfeile oder Bolzen), dazu gibt es je ein halbes Dutzend Hakenspieße und Speere. Rüstungen sind auf der Burg Mangelware, es finden sich nur 4 wattierte Waffenröcke und zwei alte Kettenhemden, dazu kommen 6 unterschiedliche Helme.

Erstaunlicherweise finden sich in den Lagern fünf Fässer Pech und aus den alchemistischen Substanzen in Nekromantenlabor lassen sich etwa drei Portionen Brandöl (**WdA 45**) herstellen (Proben +7, denn das Nekromantenlabor hat nur die Stufe einer *Hexenküche* (**WdA 16**)).

Der Proviant der Burg reicht für höchstens eine Woche, nachdem sich auch einige Dorfbewohner hinter die Palisade geflüchtet haben, ansonsten könnte die Burg etwa 2 Wochen durchhalten.



Prinzipiell sind zwei Vorgehensweisen für die Helden denkbar:

Der Weg des Fuchses

Die Helden dringen unbemerkt in das Lager ein, sabotieren die Belagerungswaffen, finden das Artefakt auf der Burg, beenden das Lied des Rufers und kehren mit dem Artefakt nach Warunk zurück.

Unter dem Kommando eines aufgeweckten Helden wäre es nicht schwer, die Wachen am Tor zu überzeugen, dass die Helden sich Lucardus anschließen wollen oder womöglich schon dazugehören (wenn sie zum Beispiel einer Patrouille oder einem Spähtrupp die Wappenröcke abgenommen haben). Und natürlich können die Helden in einem günstigen Moment (oder durch Magie getarnt) die Palisade überwinden und sich so unter die Söldner mischen.

Rondras Weg – Die offene Feldschlacht

Die Helden stellen sich, gemeinsam mit dem Ritter und den Söldlingen Aerons sowie einigen der Dorfbewohner, Lucardus' Drachengarde und Untoten in (mehr oder minder) offener Schlacht. Ohne vorher Sabotage betrieben oder weitere Verstärkung bekommen zu haben, erscheint ein solches Vorhaben für die Heldengruppe allerdings wie ein Alveranskommando.

Natürlich gibt es auch Mischformen zwischen einer offenen und einer heimlichen Methode, Sie können jederzeit mit der Möglichkeit spielen, dass Lucardus Hilfe von einem benachbarten Kriegsfürsten erhält, den Sie einfach selbst generieren

können (und natürlich dann auch in Zukunft als Feind der Helden in der Warunkei nutzen können).

KONKRETE OPTIONEN DER HELDEN

☛ **Blockadebruch:** Einerlei, ob die Helden in die Burg eindringen müssen oder sie verlassen wollen. Auch bei der Belagerung durch 60 Drachengardisten und 30 Untoten ist es prinzipiell möglich, den Ring zu durchbrechen oder heimlich zu durchdringen.

☛ **Sabotage:** Die Helden dringen in das Lager der Drachengarde ein und sabotieren die Belagerungsmaschinen, vergiften das Essen oder das Wasser der Drachengarde, um die lebenden Streiter auszuschalten.

☛ **Ehrenhafter Zweikampf:** Einer der Helden fordert Lucardus zum Duell, dessen Siegespreis der Rufer ist. Dabei kann eine Rondrageweihte die Liturgie EHRENHAFTER ZWEIKAMPF (Grad II) wirken, die gegen Lucardus' um 5 Punkte erschwert ist. Die *Selbstbeherrschungs*-Probe des Paktierers, um sich dieser Liturgie entgegenzustellen, ist daher maximal um 8 Punkte erschwert ... was für Lucardus kaum ein Problem darstellen sollte. Ebenso ist es denkbar, dass einzelne Drachengardisten (und die Untoten sowieso) gegen die Wirkung der Liturgie behaupten können ... der herausfordernde Held ist also in großer Gefahr durch schmutzige Tricks oder einen Armbrustbolzen ein vorzeitiges Ende zu finden.

☛ **Ungewöhnliche Verbündete:** Auf der anderen Seite können Sie die Chancen der Helden erhöhen, wenn sie Chayka Gramzahns wilde Trollzackerhorde über das Heerlager

VERHALTENSGESAMPEL FÜR LUCARDUS VON KÉMET

☛ **Die Helden fliehen mit dem Rufer.** In diesem Fall schickt der Herr der Drachengarde ihnen eine Rote Drachengardisten unter dem Kommando von Selindian Dergelmunder hinterher, die von der Nekromantin Kaldirai begleitet werden (als Strategie weiß er, dass sich eine kleinere Gruppe schneller bewegen kann). Er selbst folgt dann der Rote mit dem restlichen Banner der Drachengarde langsamer. Hier sollte eine Verfolgungsjagd durch die Toten Lande folgen, in denen sowohl Kaldirai als auch Lucardus die Macht Thargunitohts gegen die Helden nutzen können (und wer weiß, was sonst noch in den Sümpfen der Gegend haust).

Auf jeden Fall markiert die Flucht der Helden das Ende der Belagerung Rabenfelds, die Untoten, Ghule und Belagerungsmaschinen allerdings werden zurückgelassen (sie würden die Drachengardisten nur aufhalten). Binnen Monatsfrist gelingt es Aeron und seinen Leuten das Dorf erneut sicher zu machen.

☛ **Die Helden ziehen in den Sumpf nachdem die Drachengarde aufgezozen ist.** Auch hier kann Lucardus den Helden einen größeren Spähtrupp der Drachengarde nachsenden, um herauszufinden, was sie treiben und den Ort des Rufer-Rituals zu sichern.

☛ **Ein Held fordert Lucardus zum Zweikampf.** Wenn der Rufer als Preis steht, kann Lucardus auf eine solche Forderung eingehen, denn er vertraut darauf, dass sein Schutz vor Göttlichem Wirken ihn in die Lage versetzt, Liturgien zu widerstehen. Zudem ist Lucardus ein beängstigender Gegner. Droht er dennoch zu verlieren, greift er zu schmutzigen Tricks, um den Herausforderer niederzustrecken.

☛ **Die Schlacht wendet sich zugunsten der Helden.** Lucardus sucht das Weite, sobald abzusehen ist, dass sein Leben durch die Helden bedroht wird oder er zum Schluss kommt, dass der Rufer für ihn verloren ist, beziehungsweise, dass er ihn derzeit nicht erreichen kann.

☛ **Die Helden versuchen Lucardus gefangen zu setzen.** Sollte es den Helden gelingen Lucardus gefangen zu nehmen, setzen seine Horden, allen voran Kaldirai alle Niederhöllen in Bewegung, um ihn zu befreien und auch der Teiler der Wahrheit, besitzt viele Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen können, die Helden zu überreden ihn gehen zu lassen (jetzt könnte er einen Helden fordern).

Noch einmal: Es ist wichtig, dass Lucardus von Kémet das Abenteuer auf alle Fälle überlebt und am Ende den Helden entkommt.





hereinbrechen lassen und Lucardus und sie ihre alte Fehde wieder aufleben lassen (in diesem Fall sollten Sie unbedingt schon auf der Anreise der Helden Hinweise auf die Fehde zwischen Chayka und Lucardus streuen, damit die Spieler auch wissen, dass die Feindin ihres Feindes in diesem Fall wirklich eine Verbündete sein kann).

Vielleicht ist es auch möglich, dass schnelle Helden bei vertrauenswürdigen Nachbarn um Hilfe bitten.

☛ **Die Helden setzen den Rufer ein.** Wenn die Helden den Rufer selbst einsetzen wollen, um die Untoten gegen Lucardus zu führen, ist das prinzipiell möglich, allerdings sind sowohl Lucardus als auch Kaldirai in der Lage, mittels einiger Rituale die Untoten an sich zu binden (was allerdings mit einem enormen Kraftaufwand für beide verbunden ist und auch nicht von jetzt auf gleich funktioniert).

Wichtig ist nur, dass Sie den Helden eine spannende Schlacht bieten, in der sie sich möglichst frei entfalten können – aber auch die Möglichkeit spektakulär zu scheitern. Das Abenteuer ist so ausgelegt, dass beide Varianten möglich sind, es hängt nur von den Spielern ab.

DER AUSGANG DER SCHLACHT UM RABENFELD

Wenn die Helden die Schlacht gewinnen oder mit dem Rufer entkommen, führt sie ihr Weg sicherlich zielstrebig nach Warunk zurück und alles Weitere ist unproblematisch.

Wie allerdings geht man mit der Niederlage der Helden in einer offenen Schlacht um und wie stellt man sie dar? Als Meister kann man darauf vertrauen, dass die Helden sich zurückziehen und erkennen, dass sie verloren haben. Man kann den Ausgang der Schlacht auch erzählerisch darstellen. Und nicht zuletzt könnten auch alle Helden zu Tode kommen.

Schwierig ist es vermutlich einen guten Endpunkt zu finden, der aus dem Spiel in eine Erzählung (oder ein alternatives Ende) führt. Gerade auf einer Convention – mit dem begrenzten Zeitrahmen für das Spiel – führt dazu, dass man das Ende nicht beliebig weit ausdehnen kann.

Beispiele:

☛ Die Helden ziehen sich zurück, nachdem die Schlacht verloren ist. Den Rufer haben sie aber noch und Lucardus verfolgt sie weiter und es entbrennt ein Wettrennen darum, wer zuerst die Stadtmark Warunks erreicht, denn Lucardus wird diese Grenze nicht überschreiten.

☛ Schlacht um Rabenfeld ist verloren und die Helden haben den Rufer verloren. Aber sie haben die Schlacht überlebt und nun beginnt ein weiteres Abenteuer. Sie verfolgen Lucardus bis nach Altzoll und spionieren die Stadt, Lucardus und die Gegebenheiten einige Tage aus. In der Zwischenzeit können sie Verstärkung aus Warunk / der Umgebung rufen und/oder versuchen Lucardus den Rufer in einem Alveranskommando zu entreißen. Der hat allerdings schon den Rufer unter seine Kontrolle gebracht und beginnt den Schlag gegen die Golgariten vorzubereiten ...

FINIS – DER AUSKLANG

Wir wissen nicht, welchen Verlauf das Abenteuer nimmt, oder wie sich die Schlacht um Rabenfeld gestaltet. Wie die Sache im offiziellen Aventurien ausging, hing ganz allein von den Spielrunden der Alveraniare ab. Über den Lösungsweg, den die meisten Runden beschritten haben, berichteten wir im **Aventurischen Boten 152** und **155**.

So kann es geschehen, dass Lucardus Rabenfeld niederbrennt und schleift, die Helden aber trotzdem mit dem Rufer entkommen oder dass er bereits im Vorfeld zurückgeworfen wird. Ebenso ist denkbar, dass es Lucardus gelingt, den Rufer vor den Helden zu bergen und mit seiner Hilfe einen großen Schlag gegen seine Erzfeinde zu führen.

Aber bevor das in Vergessenheit gerät, jeder der Helden hat sich **300 Abenteuerpunkte** verdient und zudem **Spezielle Erfahrungen** in *Wildnisleben* (*Sumpf*) und einem weiteren Talent, nach Ihrer Maßgabe, das häufig eingesetzt wurde.

Bleibt nur noch zu hoffen, dass Sie und Ihre Spieler viel Vergnügen mit dem Szenario hatten und dass der Arbeitsaufwand bei der Ausgestaltung durch den Spielspaß mehr als aufgewogen wurde.

TOTENLICHTER IM LEBENDIGEN AVENTURIEN

Bei allen Punkten, die in diesem Szenario offen gehalten werden, sollen Sie, als Meister wissen, wohin die Reise geht – ab davon haben Eichward und Gialara eine Affäre begonnen, die keiner ihrer Familienangehörigen oder Vorgesetzten gut heißt.

Tatsächlich geschah es, dass Leugrime Faverian ihr Leben gab, um den Rückzug sämtlicher anderer Helden zu gewährleisten: Leurgims Name wird in Zukunft ein rondrianischer Heiligennamen gegen *Versuchungen* (*Irrlichter*) in der Warunkei werden, Sennmeister Jaakon einen hohen Preis auf die Wiedergewinnung ihres Leibes und vor allem ihres Weihschwertes aussetzen.

Der Sohnes Auer Altar des Praios' wird geweiht – damit der Name Praiosaus wieder gesäubert – das Dorf heißt fortan wieder Praiosau. Margund konnte in die Sümpfe fliehen – und schwor Rache den neuen Herren, diesmal an der Seite Lucardus'. Der Rufer wird nach Warunk verbracht, wo Markgraf Sumudan ihn Draconitern des Erzabtes Wulfhelm überantwortet ...



Rabenfeld blieb verschont, aber Aeron vom Berg stellte sich als Herrscher heraus, der sich als Opfer von Zauberei präsentieren konnte. Cha'Muyan, die Dämonin verbleibt in der Brücke über der Krähenschlucht. Gilara gelingt es, die Zauberei der Hexe zu brechen und Aeron erinnert sich ... seine direkte Ant-

agonistin bleibt Kaldirai, die sich zwei Kreise der Verdammnis später wieder im Untot aus den Mooren erhebt ...

Sie sehen: Viel Potential bleibt für ihre Helden zu tun, obwohl sie Große des Reiches kennen gelernt haben und diese ihnen verpflichtet sind.

ANHÄNGE

DIE SCHURKEN STELLEN SICH VOR

MARGUND, SEHERIN VON HEUTE UND MORGEN

Margund ist die Tochter der Hexe Daglind, die lange als Seherin und Heilerin in den Sümpfen Rabenfelds lebte. Das Leben Margunds änderte sich schlagartig, als die Rabenfelder nach einer unerklärlichen Viehseuche Daglind ergriffen, Baronin Janore sie verurteilte und sie sofort (unter großem Jubel) auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde. Seitdem ist Margund vom Hass auf die Rabenfelder und das Haus vom Berg zerfressen. Sie schloss sich einem Zirkel in der Schwarzen Sichel an, lernte dort vieles über die jenseitigen Wesen und kehrte schließlich nach Rabenfeld zurück, um dort ihre Rache zu nehmen.

Erst durch Aeron erfuhr Margund von dem Rufer und über seine Fähigkeiten aus den Aufzeichnungen Nephariion Knochenantels. Zunächst wollte sie den Rufer selbst einsetzen

und die Untoten auf die Dörfler hetzen, doch nachdem sie den Rufer gespielt hatte, spürte sie, wie stark ihr das Artefakt die Kraft entzog. Dem einzelnen lebenden Leichnam, der in der nächsten Nacht in der Nähe auftauchte, maß sie keine Bedeutung zu. Erst nach genauerer Lektüre der Aufzeichnungen Nephariions, kam sie hinter die Fähigkeiten des Rufers und entschied sich, den Ritter dazu zu bringen, die Flöte zu benutzen. Dadurch konnte sie den Ritter schwächen und sie hoffte, dass die Untoten, die unter keiner Kontrolle standen (sie ging nicht davon aus, dass die Dörfler oder der Ritter dazu in der Lage waren) die Dörfler angriffen. Doch auch das geschah nicht. Ihr nächster Schritt soll nun sein, den Golgariten Kunde zukommen zu lassen, dass es in Rabenfeld einen mächtigen Nekromanten gibt, den man dringend auslöschen muss, bevor er seine Herrschaft in der Warunkei weiter ausbreitet.

Margunds Vertrauter ist die Nebelkrähe Racka.



Geb.: 989 BF

Größe: 1,74 Schritt

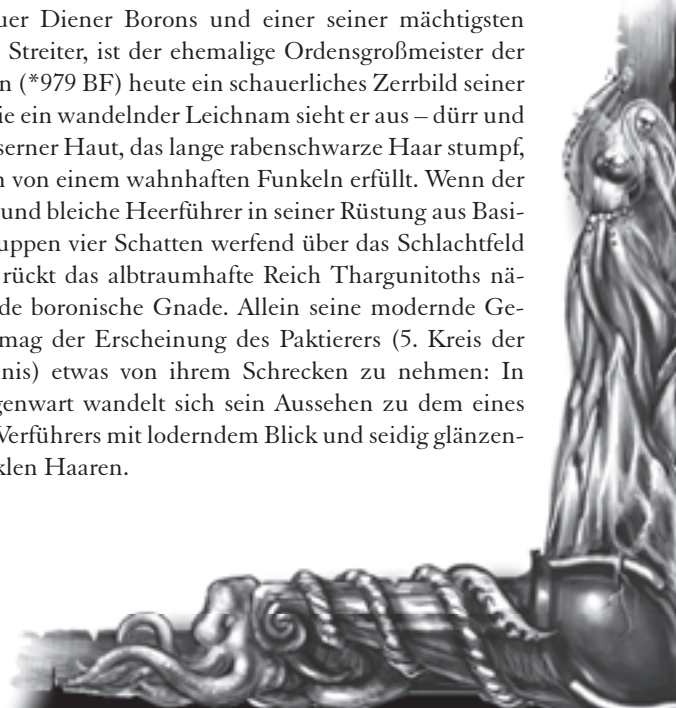
Haarfarbe: rotbraun

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Hexe, kompetente Beschwörerin

LUCARDUS VON KÉMET, DER TEILER DER WAHRHEIT, EHEMALIGER ORDENSGROßMEISTER DER GOLGARITEN UND HEERFÜHRER RHAZZAZORS, HERR VON ALTZOLL UND KRIEGSFÜRST IN DER WESTLICHEN WARUNKEI

Einst treuer Diener Borons und einer seiner mächtigsten derischen Streiter, ist der ehemalige Ordensgroßmeister der Golgariten (*979 BF) heute ein schauerliches Zerrbild seiner Selbst. Wie ein wandelnder Leichnam sieht er aus – dürr und mit wächserner Haut, das lange rabenschwarze Haar stumpf, die Augen von einem wahnhaften Funkeln erfüllt. Wenn der knochige und bleiche Heerführer in seiner Rüstung aus Basiliskenschuppen vier Schatten werfend über das Schlachtfeld schreitet, rückt das alpträumhafte Reich Thargunitoths näher als jede boronische Gnade. Allein seine moderne Geliebte vermag der Erscheinung des Paktierers (5. Kreis der Verdammnis) etwas von ihrem Schrecken zu nehmen: In ihrer Gegenwart wandelt sich sein Aussehen zu dem eines düsteren Verführers mit lodernem Blick und seidig glänzenden, dunklen Haaren.



Triebfedern für Lucardus' Handeln sind sein Hass auf den Gott, der ihn verriet, und die obsessive Liebe zu seiner Frau Madalena. Ihr Tod hat einst dazu geführt, dass tiefe Ergebenheit zu zornigem Aufbegehren gegen den Schweigsamen wurde. So stellte er ein leichtes Opfer für Thargunitoth dar, die zurückgab, was Boron ihm in seiner ‚kindschöpfigen Eifersucht‘ genommen hatte. Lange Jahre konnte die Erzdämonin ihren Diener in einer Art Wachtraum gefangen halten und ihm vorgaukeln, seine Geliebte sei wieder vollständig hergestellt. Tatsächlich faulte der untote, nach wie vor seelenlose Leib Madalenas unaufhaltsam vor sich hin, während er Thargunitoth als Werkzeug zur Manipulation Lucardus' diente. Nach den Ereignissen der letzten Jahre schwindet der Einfluss der Erzdämonin allerdings zusehends – und mit ihm die Kontrolle über den Geist des Heerführers. Lucardus durchlebt nun Phasen relativer Klarheit, in denen der Verdacht keimt, dass er zum zweiten Mal von einem Gott betrogen wurde.

Dass er in seiner blinden Liebe so wenig Loyalität für Thargunitoth kennt wie dereinst für Boron, hat ein dritter Strippenzieher längst erkannt und nutzt den Umstand für seine Zwecke. Nach und nach gelingt es Nirraven, den Diener seiner Herrin davon zu überzeugen, dass der Besitz des Thargunitoth-Splitters eine vorzügliche Waffe im Kampf um Madalenas Auferstehung wäre. Man müsste sich zwar erst des Nekromantenrats entledigen, doch der Gedanke bereitet Lucardus wenig Kopfzerbrechen. Indem die winselnden Speichellecker sich verkriechen und nach wie vor keine Kriegszüge führen, verdammen sie ihn zu würdeloser Untätigkeit und sind nur mehr ein lästiger Klotz am Bein. So kommt es, dass der Blick des bleichen Streiters heute nicht mehr allein gen Westen, auf die Rabenmark, sondern immer öfter auch gen Osten, nach Eslamsbrück, gerichtet ist, während er in seinem Fürstensitz Altzoll die wachsende Macht der Borbaradkirche mit Argwohn verfolgt.

Kurzcharakteristik: brillanter Anführer und Mystiker, der von der Liebe zu Fall gebracht wurde und heute ein Dasein irgendwo zwischen Wahn und (öfter wieder) Wirklichkeit fristet

Herausragende Eigenschaften: CH 19, KL 17, KK 16, Gutes Gedächtnis, Prophezeien 16; Neugier 7, Rachsucht 9, Schlafstörungen

Wichtige Talente: Hiebaffen (Rabenschnabel) 19 (21), Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 17, Götter & Kulte 20, Kriegskunst 18, Philosophie 15

Schwarze Gaben: Dämonische Waffe, Magnum Opus der Thargunitoth, Schutz vor Göttlichem Wirken 5, Seelenopfer, Untote erheben, Todeshauch, Albträume erzeugen

Verwendung im Spiel: Lucardus ist ein unbarmherziger Feind der Boronkirche, für den die Rabenmark einen schwer zu ertragenden Schandfleck auf der Landkarte darstellt. Weil er seine einstigen Glaubensbrüder vom Orden Golgaris lebend nicht bekehren kann, zwingt er sie eben tot zur Gefolgschaft. Gefühlskälte und Gleichmut des einstigen Gottesstreters fallen nur im Angesicht seiner Gemahlin von ihm ab. Sie zurück ins Leben zu holen, ist Lucardus wichtiger als jedes andere Ziel.

KALDIRAI DIE BLEICHE, PEKROMANTIN UND THARGUNITOTH-PAKTIERERIN IM 3. KREIS DER VERDAMMNIS

Kaldirai ist eine der Nekromantinnen, die sich früh Rhazzazor anschlossen und den Drachen als leibhaftigen Vertreter Thargunitoths verehrten. Nach seinem Fall schwor sie Lucardus die Treue, denn mit ihm teilt sie einen unerklärlichen Hass auf die Golgariten und Boron selbst. Die Paktierin ist durch die ständigen Alpträume halb wahnsinnig, ständig in Bewegung und wirkt völlig überdreht – ihre Stimme klingt schrill und laut.

Geb.: 999 BF

Größe: 1,67 Schritt

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: hellgrau

Kurzcharakteristik: kompetente Nekromantin und Beschwörerin

MU 15 KL 16 IN 12 CH 14 FF 12 GE 10 KO 11 KK 9

LeP 25 AuP 28 AeP 45 MR 9 GS 8 RS 1 (Robe)

Zauberstab: INI 10+W6 AT 10 PA 12 TP 1W+1 DK NS

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Merkmalskenntnis (Beschwörung, Dämonisch (TGT)), Nachtsicht, Nekromant, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 10, Magiekunde 16, Alchimie 12

Wichtige Zauberfertigkeiten: Horriphobus 10, Ignisfaxius 7, Invocatio Maior 14, Invocatio Minor 12, Nekrophatia 7, Pandemonium 8, Skeletarius 15, Totes Handle 12

Wichtige Paktgeschenke: Blutzauberei, Magnum Opus der TGT (MU/MU/CH), Schutz vor Göttlichem Wirken III, Todeshauch (CH/KK/KO+MR), Untote erheben

SELINDIAN DER GELMUNDER, HAUPTMANN DER DRACHENGARDE

Selindian stammt aus der Wildermark und ist seit der Eroberung von Altzoll, bei der er sich durch seine kühle Berechnung hervortat, einer der Hauptleute der Drachengarde.

Geb.: 995 BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brachialer Söldnerführer, mit mehrfach gebrochener Nase und einer breiten Narbe durch die rechte Augenbraue

Warunker Hammer: INI 12+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+7 DK NS

Schwert: INI 13+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N

LE 43 AU 39 WS 8 RS 6 MR 7 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (14/15/17) 12



OPTIONAL:

CHAYKA GRAMZANN, HERRIN DER BLUTIGEN ÄXTE, KRIEGSFÜRSTIN IN WARUNKEI UND ÖSTLICHER WILDERMARK

Die Machtergreifung Chaykas (*um 1009 BF, 185 Halbfinger, sehnig, wilde Locken, stolze Haltung, unzählige Schmucknarben) in Siriom Grims wilder Horde kam für viele Angehörige ihres Volkes unerwartet, galt sie doch von jeher als klein und schwächlich. Mit 15 kehrte die Trollzackerin ihrer Heimat den Rücken, nachdem sie bei der Initiationsprüfung zur Stammeskriegerin versagt und den anschließenden Giftanschlag ihres Sippenoberhaupts überraschend überlebte hatte. Bei Siriom hoffte sie trotz aller Schmach zu einer gefürchteten Kriegerin werden zu können. In der Hackordnung der Blutigen Äxte kämpfte Chayka sich im Nu nach oben, denn im Umgang mit dem Speer richtet sie Verheerungen an, die mancher Stammesbruder mit der Streitaxt nicht zuwege bringt. Zudem scheint es nichts zu geben, das ihrem unbedingten Siegeswillen widerstehen kann – sieht man einmal von Lucardus von Kémet ab.

Mit der Eroberung des heiligen Al'Zul (Altzoll) hat der Heermeister der Warunkei Chayka eine schwere Niederlage beigebracht, die sie in ihrem Bestreben, von den Trollzackern anerkannt zu werden, weit zurückwirft. Umso größer ist ihr Hass auf den Blutlosen, dessen Leute Chayka nunmehr angreift, wo immer sie ihren Weg kreuzen. Ihre Streitmacht aus Blutigen Äxten, Barbaren, skrupellosen Söldnern und Menschenjägern schlägt um sich wie ein waidwundes Tier und stellt für die Gefolgsleute des Nekromantenrats heute eine beinahe ebenso große Gefahr dar wie für Truppen des Mittelreichs und arglose Reisende. Insgeheim hofft Chayka, dass Lucardus sich irgendwann eine Unachtsamkeit leistet, die ihr die Rückeroberung Altzolls ermöglicht.

Auf Unterstützung von Dämonen oder Untoten verzichtet die Trollzackerin normalerweise. Sie will ihre Ziele ohne die Hilfe von tückischen Gegengeistern und blutlosen Monstren erreichen, allein mit der Kraft ihrer eigenen Muskeln, dem eigenen Herz und Hirn. Glücklicherweise ersinnt letzteres kaum einmal Pläne, die einen halbwegs intelligenten Widersacher vor unlösbare Probleme stellen. Die beiden ersten allerdings sind ausgeprägt genug, um Chayka zu einer furchteinflößenden Gegnerin zu machen.

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und kompetente Anführerin, die in ihrem Kampf um Anerkennung gern mal übers Ziel hinausschießt.

Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 16, KO 17, Gefahreninstinkt 9; Impulsiv, Jähzorn 9, Ungebildet

Wichtige Talente: Raufen 16, Speere 18, Athletik 14, Körperbeherrschung 11, Sinnenschärfe 13, Überreden (Einschüchtern) 9 (11), Orientierung 10, Wildnisleben 12

Verwendung im Spiel: Chayka und ihre marodierende Horde können überall in der Warunkei und der östlichen Wildermark angetroffen werden.



DRAMATIS OBJECTAE

DER RUFER DER КНОЧЕН

Gestalt: Ein altersdunkler, menschlicher Oberschenkelknochen, in den unterschiedlich große Löcher gebohrt sind und der offensichtlich als Flöte benutzt werden kann.

Geschichte: Der große Nekromant Karasuk erschuf dieses Artefakt, um damit schnell viele Untote herbeirufen zu können. Er wollte den Rufer als letzte Waffe verwenden, sollten all seine anderen Fähigkeiten versagen.

Hintergründe: Der Rufer funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie der KRÄHENRUF der Hexen. Er verbindet auf chaotische Weise Zauber der Merkmale *Beschwörung*, *Limbus* und *Verständigung* in dämonisch verzerrter, gildenmagischer Repräsentation.

Kräfte: Von einem Targunitoth-Paktierer geführt, vermag der Rufer jeweils ein halbes Dutzend Untote wie aus dem Nichts herbeizurufen. Bei einem Nicht-Paktierer werden die Untoten zwar herbeizurufen, müssen sich ihren Weg aber erst zum Rufer bahnen.





Analyse (Intensitätsbestimmung):

Die Analyse ist grundsätzlich um 5 Punkte erschwert.

- ☞ 0-2 ZfP*: das Artefakt beinhaltet aktive Magie.
- ☞ 3-6 ZfP*: Die Intensität der wirkenden Sprüche ist immens.
- ☞ 7-11 ZfP*: Die Kraftfäden der aktiven Zauber verlassen das Artefakt an der Unterseite und verteilen sich dort. Die Kraft des Artefaktes wird durch Blutmagie gespeist. Das Artefakt ist stark von dämonischem Wirken verunreinigt.
- ☞ 12+ ZfP*: Die wirkenden Kraftfäden verschwinden im Limbus.

Analyse (Strukturanalyse):

Die Analyse ist grundsätzlich um 5 Punkte erschwert.

- ☞ 0-3 ZfP*: Die Zauber sind mittels eines ARCANOVI in antiker gildenmagischer Repräsentation an den Knochen gebunden. Das Merkmal Dämonisch überwiegt deutlich.
- ☞ 4-7 ZfP*: Die wirkenden Sprüche haben die Merkmale Herbeirufung, Limbus, Dämonisch (Thargunitoth). Das Artefakt ist permanent mit den Zaubern verbunden, es ist nicht okkupiert.
- ☞ 8-12 ZfP*: Ein Kraftfaden ruht und muss durch eine Handlung des Benutzers aktiviert werden. Die Repräsentati-

on der Zauber ist gildenmagisch, weisen aber archaische Anrufungskomponenten auf, die denen einer Zibilja oder einer Hexe ähneln.

- ☞ 13-18 ZfP*: Die wirkenden Zauber (so dem Analytiker bekannt) sind: Geisterruf (modifiziert), Nekropathia, Planastrale (modifiziert), dazu kommt ein komplexeres dämonisches Ritual, dass der Domäne der Thargunitoth zugehört.
- ☞ 19+ ZfP*: Die Zauber senden einen Ruf in den Limbus, der thargunitothisches Unleben in einem Radius von 5 Meilen erreicht. Darüber hinaus ruft er dieses Unleben zum Artefakt. Ist ein Dämonenpakt vorhanden, eröffnet das Signal eine Pforte durch den Limbus, das dieses Unleben sofort an den Ort des Artefaktes teleportiert. Der Benutzer des Artefaktes ist in der Lage dieses Unleben einfacher zu kontrollieren. Das Artefakt besitzt einen Wahren Namen, der Kar'Araan lautet.

Vernichtung:

DESTRUCTIBO (40 AsP, davon 2 permanent, Probe +7), den DÄMONENBANN (Domäne TGT, 12 AsP, davon 1 permanent, Probe +12) sowie die PURGATION (Grad III)





SCHLEIERSPIEL

von Nicole Euler

DEM MEISTER ZUM GELEIT

„Am Übergang der Tagundnachtgleiche und unter dem Stern Alef Aytans werden wir eine neue Ära der Ach al'Jähängir einleiten! Es wird Zeit das schwache Geschlecht derer von Revennis vom Thron zu stoßen und unser rechtmäßiges Erbe als Nachkommen des Mächtigen anzunehmen. Das Blut seines Auserwählten soll sich mit der Herrschaftslinie vereinigen und damit werde ich die Führung der Ach al'Jähängir in seinem Geiste fortführen!“
—Tsarel ibn Nashid in einer feurigen Ansprache zu seinen Anhängern, 1035 BF

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Stichworte zum Abenteuer: Um eine politische Eskalation zu verhindern, ermitteln die Helden im Auftrag des Fürstenhaus von Revennis und stoßen dabei auf die Machenschaften eines geheimen Kultes

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Erfahrung: erfahrene Helden (4.000 bis 6.000 AP)

Anforderungen: Außer den üblichen Exoten wie Orks, Goblins und Achaz ist das Szenario grundsätzlich für alle Heldentypen geeignet, die sich im städtischen Umfeld zu bewegen wissen und gewisse soziale Umgangsformen besitzen.

Ort und Zeit: Baburin, Phex/Peraine 1035 BF

Der bevorstehende Traviabund zwischen der mittelreichischen Adelsfamilie Ruchin und der Familie der Mhaharani Aaniens wird in beiden Ländern als weiterer Schritt der Annäherung zwischen der abtrünnigen Provinz Aranien und dem Mittelreich freudig begrüßt. Als die Braut am Vorabend der Hochzeit verschwindet und ein Mordanschlag auf die Familie des Fürsten von Baburin verübt wird, droht die harmonische Feierlichkeit sich in eine aranische Blutnacht zu verwandeln. Während der Ermittlungen stoßen die Helden auf die Spur eines Levthanskultes und den Hinweis, dass es einen oronischen Drahtzieher im Hintergrund geben muss. Es liegt in den Händen der Helden den frevelhaften Plänen



SPLITTERDÄMMERUNG

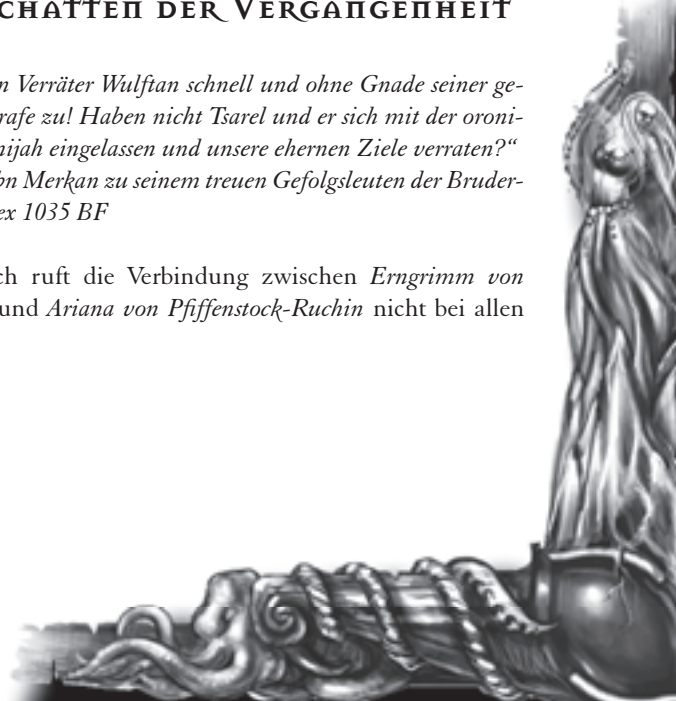
Schleierspiel gehört zum Zyklus der **Splitterdämmerung**, die die Bekämpfung der sieben Splitter der Dämonenkrone und der Heptarchen thematisiert. Konkret spielt **Schleierspiel** im Vorfeld der beiden Abenteuer **Schleiertanz** und **Schleierfall** und beleuchtet einige Begebenheiten und Figuren aus dem Kontext der Bände weiter. Sollten Sie diese Abenteuer als Spieler erleben wollen, raten wir Ihnen von der Lektüre des vorliegenden Szenarios eindringlich ab.

des Levthanskult zuvorzukommen und die Machenschaften der Satrapa Baburins, einer oronischen Agentin und Schlüsselfigur hinter den Schleiern, endgültig zu beenden.

IM SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

„Führt den Verräter Wulfian schnell und ohne Gnade seiner gerechten Strafe zu! Haben nicht Tsarel und er sich mit der oronischen Lamijah eingelassen und unsere ehernen Ziele verraten?“
—Assad ibn Merkan zu seinem treuen Gefolgsleuten der Bruderschaft, Phex 1035 BF

Tatsächlich ruft die Verbindung zwischen *Erngrim* von Revennis und *Ariana von Pfiffenstock-Ruchin* nicht bei allen





Araniern Freudentaumel hervor. Vor allem der Satrapa *Shahane ay Zedrakkin* und dem jüngsten Sohn des Fürsten, *Assad ibn Merkan*, kommt die Hochzeit reichlich ungelegen, denn ein Kind des potenziellen Thronfolgers Erngrimm würde die lang geplante Intrige zur Machtübernahme Assads gefährden. Wenn Assad auch aufgrund seines Geburtsrechts keinen Anspruch auf den Titel seines Vaters hat, gibt er sich mit seiner Position als *Agha* (tul.: Hauptmann) nicht zufrieden. Schon seit Jahren neidet er seiner Schwester Mhaharani *Eleonora von Baburin* ihre Macht und nutzt jede Gelegenheit, Höflinge und Adlige gegen seine Geschwister aufzubringen und seinen Einfluss im *Sultanat Baburin* auszubauen. Dass er vor keiner noch so unheiligen Allianz zurückschreckt, zeigt sein Bündnis mit der Palastwesira *Byalabeth saba Turmai*, welche die aktivste Gegenspielerin seines Vaters ist.

HINTER DEM SCHLEIER

Um einen besseren Überblick zu den Hintergründen und der Motivation der einzelnen Fraktionen zu erlangen, stellen wir Ihnen zunächst die wichtigsten Gegenspieler einmal kurz vor.

SCHICKSAL DER MEISTERPERSONEN

Damit Sie einschätzen können, wie frei Sie mit den verschiedenen Meisterpersonen umgehen können und welches Schicksal diese im offiziellen Aventurien ereilen wird, tauchen im Abenteuer immer wieder folgende Symbole auf:

- ☛ Mit einem Sternchen (*) markierten Personen werden in offiziellen Publikationen nicht mehr erwähnt und können von Ihnen frei verwendet werden.
- ☛ Mit einem Boronsrad (☛) versehene Personen werden nach dem Abenteuer in Aventurien für tot erklärt.
- ☛ Die mit einer Meistermaske (☛) markierten Figuren nehmen auch im künftigen Aventurien eine wichtige Rolle ein und sollten das Abenteuer unbeschadet überstehen.

Assad ibn Merkan, Agha der Fürstengarde (☛)

Funktion: Geheimer Drahtzieher und Nutznießer der Intrigen

Hintergrund: Der jüngste Sohn des Baburiner Fürsten *Merkan von Revennis* ist beim Volk äußerst beliebt und versteht es geschickt seinen guten Ruf auszunutzen. Als einziger des Hauses Revennis ist er sowohl bei den mittelreichischen Potentaten als auch dem tulamidischen Adel hoch angesehen, denn er versteht gut, den Ansprüchen beider Traditionen gerecht zu werden. Wenn sich der Agha nach außen hin auch mit seiner Position zufrieden gibt und den designierten Erben *Erngrimm* voll und ganz unterstützt, ist Assads eigentliches Ziel selbst einmal den Platz seines Vaters einzunehmen. Als Anhänger des tulamidischen Patriarchats zeigt er außerdem ein großes Interesse an urtulamidischer Geschichte und Magie.

Assad ist kein Fanatiker, sondern ein klug planender Machtmensch, der andere für sich auszunutzen und zu begeistern versteht. Raffiniert meidet er direkte Lügen und hinterlässt durch sein eloquentes Auftreten stets einen rechtschaffenen Eindruck, um den ihn jeder Praiosgeweihte beneiden würde.

Handlungsweise: Assad agiert aus den Schatten heraus, nutzt verschiedene Strohmannen und ist beinahe paranoid darauf bedacht, dass sich keine seiner Intrigen auf ihn zurückführen lässt. Selten trifft er übereilte Entscheidungen und seine Pläne entwickeln sich im Verborgenen über Jahre hinweg, bis er den perfekten Zeitpunkt zur Umsetzung seines Ziels gefunden glaubt.

Ressourcen: ansehnlich (Personal und Arsenal der Stadtgarde, Abgänger der *Keshal Hashinnah*, einflussreiche Bürger und Kaufleute, Rahjakirche)

Waqif: INI 13+IW6 AT 16 PA 14 TP IW6+2 DK H

Khunchomer: INI 15+IW6 AT 19 PA 18 TP IW+5 DK N

LeP 38 AuP 37 RS 5 WS 8 MR 8

GS 6 Ausweichen 9 SO 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausweichen I, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I/II, Sturmangriff, Waffenspezialisierung: Khunchomer, Wuchtschlag

Talente: Menschenkenntnis 13 (13/14/13), Selbstbeherrschung: 16 (14/13/14), Sinnenschärfe 10 (13/14/14), Überreden 15 (13/14/13), Überzeugen 14 (13/14/13)

Shahane ay Zedrakkin,

Mondsilberwesira, geheime Satrapa Baburins (☛)

Funktion: Opfer von Assads Intrigen, Mitglied der oronischen Verschwörung

Hintergrund: War sie vor Jahren noch diejenige, welche Assad sanft leitete und zur Gründung des oronisch geprägten Levthanskultes motivierte, ist ihr der einstige Zögling heute längst entwachsen. Shahane ist sich dessen noch nicht bewusst, denn es gelingt dem Fürstensohn geschickt sie im Glauben zu lassen, dass sie immer noch die Kontrolle über ihn ausübt. Derzeit ist die Satrapa viel zu sehr mit der Sicherung ihrer Position innerhalb der *Mada Basari* beschäftigt, als etwas von der gegen sie gerichteten Intrige zu ahnen. Shahane ist eine ernst zu nehmende Gegnerin. Als Handelsmagnatin und Mondsilberwesira stellt sie eine der einflussreichsten Personen in Baburin dar. Sie unterhält gute Kontakte in die Unterwelt und den reichen Familien und Händlern der Stadt. Als untadelige Bürgerin und großes Vorbild für die phexischen Tugenden würde kaum jemand sie ernsthaft mit der oronischen Schleierschwörung in Verbindung bringen.

Handlungsweise: Die Satrapa ist um die Aufrechterhaltung ihrer rechtschaffenen Tarnung bemüht, was durch ihr impulsives Wesen und die aus dem Minderpakt resultierenden 'dunklen' Bedürfnisse zunehmend schwerer wird. Vor allem nach ihrem Scheitern, die Mada Basari stärker zu zentralisie-



ren und dem damit verbundenen Ansehensverlust bei ihren oronischen Kontakten, ist Shahane krampfhaft um Erfolge bemüht und setzt öfters ihre mühsam aufrechterhaltene Tarnung leichtsinnig aufs Spiel.

Ressourcen: sehr groß (Mada Basari, Phexkirche, einflussreiche Kaufleute und Phexjünger, Unterwelt Baburins)

Werte: Siehe Seite 56 im Kapitel **Die Mondsilberwesira**.

Tsarel Tarefsun ibn Nashid,

Mitglied der Ach al'Jähängîr (W)

Funktion: Machthungriger Levthansjünger, der den Anführer der Bruderschaft stürzen will

Hintergrund: Der junge Rahjageweihete hat erst vor kurzem seine Weihe empfangen und gilt als nostalgischer Anhänger der alten nebachotischen Glaubensvorstellung. Als Betreuer des Levthanschreins in der *Halle der Hingabe* huldigt er insbesondere *Alef Aytan*, der nach Glauben der Nebachoten als Bindeglied eines satuarisch geprägten Fruchtbarkeitskultes und der Hingabe Rahjas fungiert. Mit seiner Einstellung stieg er als Mitglied der Ach al'Jähängîr schnell auf und schon seit vielen Jahren empfindet er die heimliche Zurückhaltung des Kultes als entwürdigend. Seit Monaten wird der junge Geweihte von Visionen der Herrin der Blutigen Ekstase heimgesucht und sieht sich mittlerweile selbst als Auserwählter Nachfahre der Linie Alef Aytans und damit prädestiniert für die Rolle des Anführers an. Da Tsarel hauptsächlich für die Rekrutierung Gleichgesinnter verantwortlich ist, weiß er trotz aller Anonymität der Bruderschaft neben dem Anführer um die Identität der anderen Mitglieder. Dieses Wissen nutzt er seit Monaten, um in verschwörerischen Gesprächen seine Mitbrüder für sich einzunehmen und Stimmung gegen den Anführer zu machen. Sein stärkstes Argument ist die halbherzige Aktivität des Bundführers in letzter Zeit, die Tsarel als Schwäche auslegt und für Jünger Alef Aytans als unwürdig erachtet. Wenn Tsarel auch noch keinen Pakt mit Belkelel eingegangen ist, hat er sich längst im Netz der Schleier-Verschwörung verfangen und vermag kaum noch zwischen rahjagefälliger Hingabe und den Gelüsten ihrer dunklen Schwester zu unterscheiden.

Handlungsweise: Der fehlgeleitete Levthansjünger sieht in der Verbreitung seiner Glaubensvorstellungen und einer Machtübernahme des Kultes die Erfüllung seines Schicksals. Als religiöser Fanatiker teilt er alle Personen in zwei Kategorien ein: Gleichgesinnte oder Gegner. Sollten Letztere aktiv gegen ihn und seine Pläne vorgehen, ist von Tsarel keinerlei Gnade zu erwarten. In seiner Verblendung nähert er sich immer mehr den düsteren Aspekten Belkelels, auch wenn er seine Handlungen noch vor seinem Gewissen zu rechtfertigen weiß.

Ressourcen: hinlänglich (rund die Hälfte der Ach al'Jähängîr, einige spendable Rahjagläubige und neugierige Rahjageweihete)

Werte: Siehe Seite 53 im Kapitel **Levthans Kinder**.

Ach al'Jähängîr, die Bruderschaft der Eroberer (W)

Funktion: tulamidisch geprägter Levthankult, der nichts ahnend von Assad für seine Zwecke ausgenutzt wird

Hintergrund: Die ausschließlich männlichen Mitglieder der Bruderschaft sind entweder mit dem Matriarchat Araniens und ihrer niedrigen Stellung in selbigen unzufrieden oder genießen einfach die Ausübung der mittlerweile oronisch angehauchten Praktiken. Die Glaubensgemeinschaft legt großen Wert auf Anonymität und Geheimhaltung, so dass nur der Anführer um die Identität der Mitglieder weiß. Bei Versammlungen sind weite Roben und kunstvoll verzierte Masken üblich und jedes Mitglied wählt sich einen althehrwürdigen tulamidischen Namen oder Titel wie ‚Der Mächtige‘, ‚Der Standhafte‘ oder ähnliches. Durch die großzügigen Spenden der wohlhabenden Mitglieder kann der Kult auf erhebliche Mittel zurückgreifen und zelebriert seine geheimen Riten in dekadentem Luxus. Das Hauptziel der Bruderschaft ist es, weltliche und magische Macht zu vereinen und das tulamidische Patriarchat wieder zu errichten. Aktuell ist die Bruderschaft in zwei Fraktionen gespalten. Einerseits gibt es die Traditionalisten, die entweder zur Zerstreuung oder Erlangung von Macht beigetreten sind. Diese meist älteren Männer sind mit den Ansichten und Methoden des derzeitigen Anführers vollkommen zufrieden. Auf der anderen Seite scharen sich heißblütige und fanatische Levthansgläubige, die sich aufgrund religiöser Überzeugung oder dunklerer Neigungen dem Kult angeschlossen haben. Diese eher jungen Lebemänner sammeln sich um den aufsässigen Tsarel und befürworten einen Machtwechsel, der ein aggressiveres Auftreten des Kultes zur Folge hätte.

Handlungsweise: Wenn viele der jüngeren Mitglieder in letzter Zeit auch zu brachialen Methoden drängen, agiert die Bruderschaft immer noch heimlich und äußerst erfolgreich unter Assads Führung. Einflussreiche Positionen werden mit Ach al'Jähängîr besetzt, potentielle neue Rekruten heimlich gefördert und unliebsame Rivalinnen aus dem Weg geräumt. Durch die neue Strömung greift die Glaubensgemeinschaft in letzter Zeit aber auch zu offensiveren Handlungen.

Ressourcen: groß (Mitglieder aus allen gesellschaftlichen Schichten)

Werte: Siehe Seite 53 im Kapitel **Levthans Kinder**.

DIE VORGESCHICHTE ...

Seit einem Jahrzehnt agiert *Assad* als geheimer Anführer der *Ach al'Jähängîr*, die er unter Beeinflussung der Satrapa *Shahane* gegründet hat. Um die Macht mit niemand teilen zu müssen, entzieht er sich mehr und mehr der Einflussnahme Shahanes und will sich ihrer mittlerweile ganz entledigen. Die Intrigen beanspruchen Assad aber so sehr, dass er den Überblick in den eigenen Reihen verloren hat. Erst sehr spät bemerkt er, dass sich ein Teil der Bruderschaft unter der Führung *Tsarel ibn Nashid* verselbständigt hat und ihm die Führung zu entreißen plant. Der Emporkömmling *Tsarel*






vermutet in seinem Anführer zwar zu Recht eine hochrangige Person aus dem fürstlichen Palast, doch fällt sein Verdacht dabei auf den Erstgeborenen des Sultans: *Erngrimm von Revennis*. Tsarel will die Machtübernahme deswegen mit dem traditionellen *Schelach al'wâhida Laila* (urtul.: Recht der ersten Nacht) legitimieren und hat sich für dieses Ritual die designierte Braut *Arianna von Pfiffenstock-Ruchin* auserkoren. Keiner der *Ach al'Jähângîr* ahnt, dass sich hinter der Gestalt des Anführers trotz des gepflegten Weidener Dialektes, der gedehnten Sprechweise und dem aufbrausenden Temperament nicht *Erngrimm*, sondern sein jüngster Bruder verbirgt. Misstrauen und Verfolgungswahn haben Assad seit Gründung des Kultes nämlich dazu veranlasst, die Geschicke der Bruderschaft unter Vortäuschung einer falschen Identität zu lenken und bei einer möglichen Enttarnung seinen Bruder denunzieren zu können.

Als Assad durch einen Doppelagenten von den Plänen erfährt, beschließt er diese für die eigenen Zwecke auszunutzen und so nicht nur dem Ruf seines Bruders zu schaden sondern sich der treulosen Mitglieder zu entledigen. Als Krönung soll die Tarnung seiner Mentorin *Shahane* bloß gestellt werden, indem Assad mit gefälschten Briefen der Satrapa der Bruderschaft detaillierte Informationen über die Sicherheitsvorkehrungen des Palastes und den Zeitplan der Feierlichkeiten zuspießt. Die geplante Entführung der Braut scheint so für Tsarel perfekt zu sein und Assad will den Überfall nutzen, um seine Getreuen mit einem besonderen Auftrag in den Fürstenpalast zu entsenden. Der junge Agha hofft auf die einmalige Chance, sich seines, in der Erbfolge über ihm stehenden, Bruders *Wulfstan von Revennis* zu entledigen. Die traditionellen *Ach al'Jähângîr* hat er leicht für diesen Plan gewinnen können, indem er Wulfstan als Sympathisant Tsarels darstellt und ihn als Spitzel einer oronischen Paktiererin innerhalb der Bruderschaft beschuldigt.

VON SCHURKENSTREICHEN UND HELDENTATEN

Um jeden Verdacht von sich als Drahtzieher zu lenken, lässt Assad ibn Merkan während der Feierlichkeiten gegenüber den Gästen besorgte Bemerkungen über die Sicherheit seiner Familie fallen. Angeblich gibt es Gerüchte über ein geplantes Attentat auf den Erstgeborenen und im fürstlichen Palast könnte er derzeit niemandem mehr trauen. Im Laufe der Feierlichkeiten finden dann wirklich die Entführung der Braut und ein Attentat auf den Zweitgeborenen *Wulfstan von Revennis* statt. Während der Bräutigam nach außen hin den Schein zu wahren versucht, obliegt es den Helden in der angespannten Lage Baburins Untersuchungen anzustellen. Dabei steht ihnen Assad als Ansprechpartner der Familie *Revennis* zur Verfügung und versucht unbemerkt die Schritte der Helden zu überwachen und sanft zu lenken.

Wenn Sie im Abenteuer lieber einen geringeren Schwerpunkt auf verworrene Intrigen legen wollen, können Sie die mit diesem Symbol () gekennzeichneten Ereignisse und Personen als falsche Fährten und weiterführende Hinweise wie optionale Szenen behandeln. Zum Ausgleich können Sie mehr auf die Aufstände in der Stadt und die Jagd auf die *Ach al'Jähângîr* eingehen, wo sich die Helden als Lebensretter, Schlichter, Richter oder Verstärkung hervor tun können.

Die Spur führt die Helden zu einer oronisch beeinflussten Glaubensgemeinschaft, die im Stadtviertel *Dersehalam* ihr Quartier hat. Gelingt es, die Gemeinschaft zu überwältigen, finden die Helden Hinweise auf die (angeblich) wahre Drahtzieherin, die sich in Gestalt der respektablen Mondsilberwesira *Shahane ay Zedrakkin* offenbart. Doch auch *Shahanes* Spitzel sind nicht untätig und warnen die Satrapa vor der Intrige - im guten Glauben, dass sie zu Unrecht beschuldigt wird. Ehe die Mondsilberwesira mit den Beschuldigungen konfrontiert werden kann, nutzt sie ihren Einfluss um die angespannten politischen Verhältnisse in der Stadt endgültig zum Eskalieren zu bringen. Sie erhofft sich, den Sultan zu Fall zu bringen und das entstandene Machtvakuum mit ihrem Zögling Assad zu füllen. Der Konflikt droht die Stadt in zwei Teile zu spalten. Auf der einen Seite stehen die *Rondrianer* mit den mittelreichischen Bewohnern fest hinter ihrem Fürsten und auf der anderen Seite agieren die engagierten *Phexjünger* und der einflussreiche *aranische Adel*.

DIE HELDEN

Das Abenteuer spielt komplett in städtischen Gefilden, so dass Fertigkeiten aus dem Bereich Natur kaum zum Einsatz kommen. Die Helden sollten eine gute Mischung aus gesellschaftlichen, kämpferischen und phexischen Tugenden vorweisen. Magiebegabte und geweihte Helden können hilfreich sein, sind für die Auflösung aber nicht zwingend erforderlich. Die Helden sollten sich bereits in *Aranien* oder im Mittelreich einen Namen gemacht haben oder gute Verbindungen besitzen, um sich auf der Gästeliste der Hochzeit wiederzufinden. Alternativ kann die Heldengruppe von einem Handelshaus oder ähnlichen Institution als Abgesandte zur Hochzeit entsandt worden sein, um sich mit Geschenken das einflussreiche Fürstenhaus gewogen zu machen. Für Helden ohne die *Kulturkunde Aranien* gilt bei Talentproben im Abenteuer jeweils die Erschwernis oder Erleichterung nach dem Schrägstrich, während mit der Kultur vertraute Helden die ersten Modifikationen nutzen.



HOCHZEITSGLOCKEN

„Im Namen Seiner Durchlaucht, des Fürsten Merkan von Revennis zu Baburin, sei mit Freuden bekannt gegeben, dass zum Hohen Fest der Gütigen Herrin in diesem Jahr das Bundversprechen zwischen der Edlen des Mittelreiches Ariana von Pfiffenstock-Ruchin und Prinz Erngrimm von Baburin unter dem Segen der Götter eingelöst wird. Zu diesem Anlass laden Wir Euch und Euer Gefolge zum 29. Phex 1035 BF nach Baburin ein, um mit Uns ein unvergessliches Freudenfest zu zelebrieren.“
—Einladung des Fürstenhauses von Revennis zur Hochzeitsfeier nach Baburin

Stimmung: Ausgelassene Wettkämpfe mit ersten Hinweisen auf die im Hintergrund schwelenden Konflikte

Thema: Einführung in die aranische Kultur, Vorstellung der Akteure

Ziele der Helden: Sensibilisierung auf eine der Fürstenfamilie drohende Gefahr, Anwerbung der Helden durch das Haus Revennis

Schleierspiel geht davon aus, dass mindestens einer der Helden sich entweder im Mittelreich oder Mhaharanyat Aranien einen guten Ruf erworben hat und zu den Feierlichkeiten der Hochzeit eingeladen wird. Alternativ befindet sich die Gruppe zum diesem Zeitpunkt in der Stadt und ist auffällig/gefällig genug, um von einem der zahlreichen Gäste zu den Feierlichkeiten hinzugezogen zu werden. Während der Feierlichkeiten stoßen sie dann auf die Machenschaften der Bruderschaft. Die Einladung wird entweder von Fürst Merkan von Revennis oder dem Markgrafen Rondrikan Paligan von Pericum als Initiatoren der Bundschließung ausgesprochen, je nachdem welcher der beiden plausibler Ihre Heldengruppe mit einer Einladung bedenken würde.

Mittels *Etikette*-Probe 0/+5 wissen die Helden das man auf eine solche Einladung nur antwortet, wenn man nicht zu erscheinen gedenkt. Selbstverständlich untermauert man seine Antwort mit blumigen Versprechen auf jeden Fall zu erscheinen und erteilt nur wenige Tage vorher eine Absage. Für gewöhnlich beginnen die Feierlichkeiten bereits Tage vor der eigentlichen Zeremonie, denn bei diesen Anlässen ist es üblich, freundschaftliche Wettkämpfe zwischen den Gästen der Braut und des Bräutigams auszutragen. Den Gewinnern wird neben den vom Bräutigam zur Verfügung gestellten Geschenken eine Ehrenposition bei der Zeremonie ausgelobt. Außerdem gebietet es die Höflichkeit, dem Bräutigam ein Geschenk für seine Aussteuer zu überreichen, während der Braut als Ehrerbietung ein eher ideelles Geschenk wie ein Lied, Gedicht oder Segenswünsche zusteht.

Auf der Reise nach Baburin erleben die Helden das Mhaharanyat in all seiner frühlingshaften Pracht und erhält schon einen ersten Eindruck der aranischen Kultur. Weitere Details zur Ausgestaltung der Anreise und Aranien im Allgemeinen

finden sich in der Regionalspielhilfe **Das Land der Ersten Sonne** auf den Seiten 8-13 sowie 130-132.

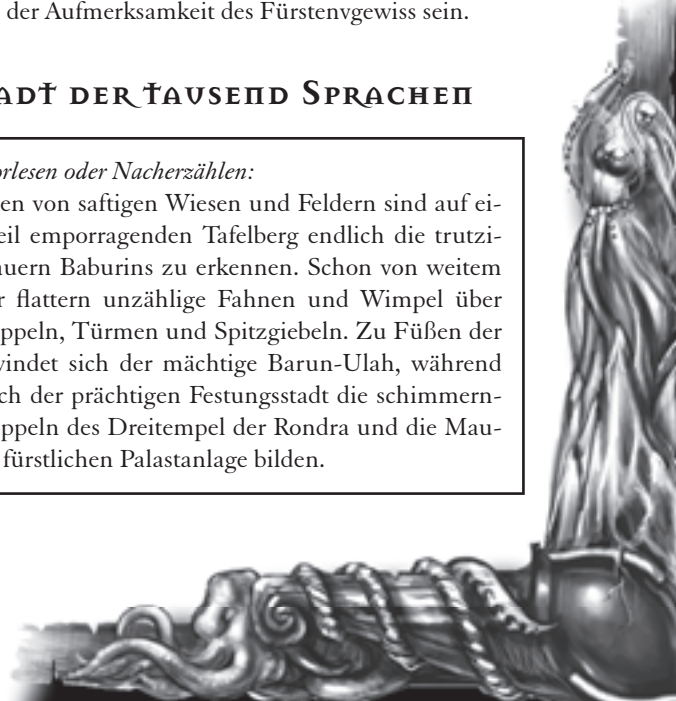
OPTIONAL: DIE SPUR DES GOLDES

Genießen Ihre Spieler weniger das Ausspielen solcher Wettbewerbe und bevorzugen nicht nur durch puren Zufall in Ereignisse hinein zu geraten, können Sie die Helden im Auftrag *Akillah ben Shorban** (*985 BF, machthungriger aber frühzeitig gealterter Händler aus Fasar) nach Baburin entsenden. Der Händler hat den Verdacht, dass die Baburiner Stadtgardisten seine Handelszüge immer wieder mit überhöhten Besteuerungen belegen, doch alle offiziellen Gesuche zur Klärung mit der Mondsilberwesira der Stadt blieben bislang erfolglos. *Akillah* beauftragt die Helden um unauffällige Ermittlungen anzustellen und die Situation aufzuklären. Auf Wunsch können sie auch mit falschen Papieren ausgestattet werden, die jeder oberflächlichen Überprüfung standhalten. *Akillah* nutzt außerdem seine Einladung zur Hochzeit, um die Helden als einer der zahlreichen Gäste einzuschleusen. Tatsächlich verdienen der Stadtgardist *Nabatil** (*1005 BF, blonde Locken, einäugig, goldgieriger ehemaliger Söldner) und zwei seiner Kameraden sich ein ansehnliches Zubrot, indem sie Handelszüge von Kaufherren ohne großen politischen Einfluss mit leicht erhöhter Versteuerung am Stadttor abfertigen. Im Verlauf der Untersuchung stoßen die Helden neben dem Schuldbeweis des Gardisten auf zwei weitere interessante Details. Hinter einer falschen Wand in Nabatils Haus befindet sich eine seltsame Maske mit Blumenornamentik, die sie später bei den Entführern der Braut wieder erkennen können. Zum anderen übergibt der Gardist, seinem geheimen Aufzeichnungen nach, ein Viertel der unterschlagenen Summen an eine Person mit dem Kürzel ‚SAZ‘. Hinter diesem Kürzel verbirgt sich niemand anderes als die Mondsilberwesira *Shahane ay Zeddrakin*. Sie weiß von den Machenschaften der Gardisten, doch solange sie einen Anteil an dem Gewinn erhält, lässt sie diese gewähren und deckt sie sogar bis zu einem bestimmten Grad. Die Helden können die Unterschlagung aufdecken und sich der Belohnung durch ihren Auftraggeber aber auch der Aufmerksamkeit des Fürstenvgewiss sein.

STADT DER TAUSEND SPRACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Umgeben von saftigen Wiesen und Feldern sind auf einem steil emporragenden Tafelberg endlich die trutzigen Mauern Baburins zu erkennen. Schon von weitem sichtbar flattern unzählige Fahnen und Wimpel über den Kuppeln, Türmen und Spitzgiebeln. Zu Füßen der Stadt windet sich der mächtige Barun-Ulah, während das Dach der prächtigen Festungsstadt die schimmernenden Kuppeln des Dreitempel der Rondra und die Mauern der fürstlichen Palastanlage bilden.



Die bevorstehende Hochzeit hat die hektische Betriebsamkeit der Stadt in eine Art Ausnahmezustand verwandelt. Überall sind die Gassen mit Flatterbinse und Mirhiban geschmückt, Kinder summen die Melodie des Bindungsrituals und der fürstliche Wehrbau ist mit hunderten Wimpeln, Flieder- und Ginstersträuben geschmückt. Wasserträger schaffen Unmengen des kostbaren Nass in das brunnenlose Alt-Baburin und Händler lassen auserlesene Köstlichkeiten zum Palast transportieren. In alter aranischer Tradition haben die Bewohner der Stadt ebenfalls Fahnen und Wimpel mit den Farben oder dem Wappen derer von Revennis zu Ehren des Bräutigams an Fenstern und Dächern angebracht.

Baburin – ein kurzer Überblick

Einwohner: 13.000, dazu bis zu 1.000 Pilger

Wappen: silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenschildhaupt
Herrschaft: Fürst Merkan von Revennis, faktisch aber regiert von Beamten und Handelsmagnaten

Garnisonen: 40 Stadtgardisten, 10 Basarwachen, Fürstliches Streitwagen-Regiment *Nebachot*

Tempel: **Rondra**, Rahja, Boron (Puniner Ritus), Phex, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm, Kor, Levthan, Golgari, Famerlor, zahlreiche Schreine lokaler Heiliger

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Residenz* (Q7/P8/S12), Karawanserei *Fürst Muzaraban* (Q6/7/S35), Speisehaus *Lange Tafel* (Q7/P9), Herberge *Am Tabakmarkt* (Q6/P7/S10), Schenke *Haus Mirhiban* (Q4/P4), Schenke *Am Tafelberg* (Q1/P2/S4)

Besonderheiten: Dreitempel der Rondra (Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd), Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiten (Heilmagier), Zulhamins Zirkel (Zauberschule), Kuriositätenmuseum
Stimmung in der Stadt: Schwer durchschaubare Mischung tulamidischer und mittelreichischer Kultur, unzählige Sprachen haben den Ausdruck ‚baburinisches Sprachgewirr‘ geprägt, trotz des harmonischen Zusammenlebens der verschiedenen Kulturen liegt eine unbestimmbare Anspannung über die Stadt.



Von Norden her passieren die Helden die Stadt durch das mächtige **Nebachoter Tor** (8), das zu jeder Tages- und meist auch Nachtzeit Einlass bietet. Es gilt kein besonderes Waffenrecht in der Stadt und die acht Stadtgardisten kontrollieren die unzähligen Gäste nur oberflächlich und unmotiviert. Eine der wenigen verbliebenen Prachtalleen führt durch das Stadtviertel **Dersehalam** (11) gen **Alt-Baburin** (19) und direkt zum **Saray al’Namji** (Fürstlicher Palast, 22). Noch beeindruckender wirkt die Stadt auf Neuankömmlinge, die von Süden her kommen. Von hier aus erstreckt sich die von Palmen gesäumte **Füstin-Sybia-Allee** (2) an den heiligen **Donnersturmfeldern** (3) und Pilgerzelten vorbei bis hin zum **Palast** (22).

Weitere relevante Örtlichkeiten werden später näher beschrieben. Weiterführende Informationen zu Baburin finden Sie außerdem in **Erste Sonne 132ff.**, **Der Schwur des Letzten Sultans 18ff.** und **Donner und Sturm 10ff.**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der süße Duft von Arangen- und Aprikosenblüten der fürstlichen Obsthaine weht euch entgegen, noch ehe die massiven Wehrmauern des Palastes in euer Blickfeld kommen. Durch das offene Wehrtor erkennt ihr zwei weitere Mauerringe im Inneren, welche die uralte Festung uneinnehmbar erscheinen lassen. Hinter den wachhabenden Gardisten könnt ihr einen Blick auf ein Gewirr aus Innenhöfen, Wehrgängen, Wirtschafts- und Prunkgebäuden erhaschen.

Das Hofzeremoniell gebietet das Ablegen sämtlicher Waffen während der Feierlichkeiten. Ausnahmen bilden Standesymbole wie die Hauptwaffe des Kriegers, Magierstäbe oder die Waffe eines Rondrageweihten und Adligen. Alle Waffen werden in der Waffenkammer der Garde im Palast verwahrt und können jederzeit beim Verlassen des Palastes wieder zurückgefordert werden. Mit einer Einladung weisen die Gardisten den Helden direkt einem der bereitstehenden Hausdiener zu, der die Gäste durch das labyrinthartige Gewirr der Festung zu den jeweiligen Quartieren lotst. Je nachdem wie professionell die Helden auf die Einladung reagiert haben, kann es hier zu einigen peinlichen Momenten kommen, wenn für sie beispielsweise kein Quartier bereit steht oder sie es sich mit anderen teilen müssen.

ZEITPLAN DER FEIERLICHKEITEN

29. Phex

Rahjastunde (11:00 Uhr): Eröffnungsbankett

Praiosstunde (12:00 Uhr): Wettbewerb zu Ehren der Allweisen

Traviastunde (15:00 Uhr): Kämpfe zu Ehren der Göttin des Krieges

Firunsstunde (18:00 Uhr): Straußenrennen

Phexensstunde (20:00 Uhr): Verlobungsfeierlichkeiten

Ingerimmstunde (22:30 Uhr): Einleitung des Versenkungsfestes im Sterntempel der Wandelbaren

30. Phex

Traviastunde (15:00 Uhr): Gottesdienst und Beginn der Meditationsstunden

01. Peraine

Perainestunde (09:00 Uhr): Segensspruch zum Fest der eingebrachten Früchte

Rahjastunde (11:00 Uhr): Bundversprechen

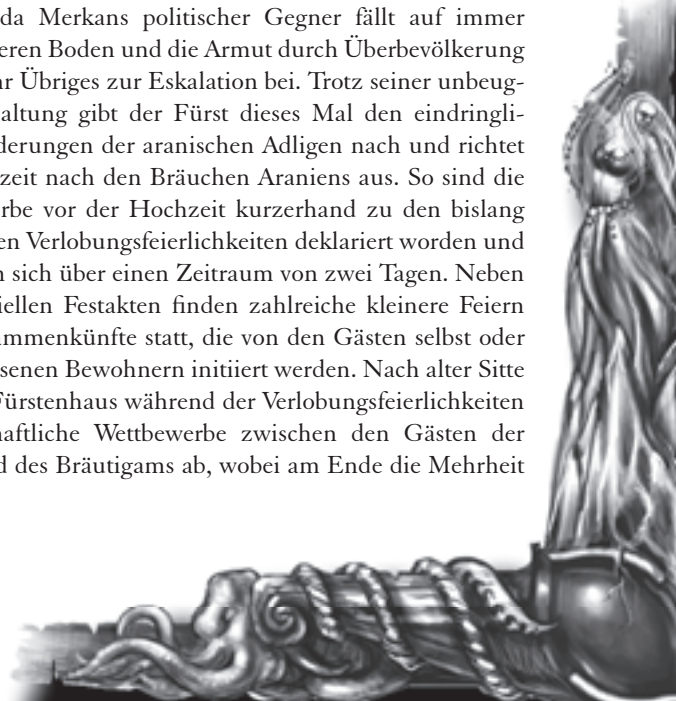


ZU GAST BEI FREUNDEN

„Und verweigert sich unser Herrscher nicht auch den altehrwürdigen Traditionen? Nicht einmal seinen rechtmäßigen Titel will er annehmen – lässt er sich doch als Fürst betiteln! Selbst seine Söhne eifern dem schlechten Beispiel nach, folgen sie doch diesen hinterwäldlerischen Idealen und ehren nicht einmal ihren Vater, indem sie ihn im Namen tragen. Allein der ehrenwerte Assad weiß sein Erbe zu würdigen, doch hat er leider wenig Einfluss auf seinen Vater. Die Cousine meines Schwagers hat mir erzählt, dass der Sultan hinter jedem Vorschlag seiner aranischen Berater Verrat und Intrige wittert und kaum noch einen klaren Gedanken fassen kann. Allein die neuen Besteuerungen übersteigen das Angemessene bei Weitem. Sogar die weise Mondsilberwesira versuchte dagegen anzugehen und wurde deswegen angefeindet.“
—beispielhafter Disput unzufriedener Händler und Bürger der Stadt über die Herrschaft des Merkan von Revennis, 1035 BF

Die Gäste erhalten ein komfortables Einzelzimmer, das umso luxuriöser ist und näher im Zentrum der Palastanlage liegt, je höher der soziale Stand (Sozialstatus 10+) und Ruf (Vorteil *Guter Ruf, Verbindungen*) des Gastes ist. Ansonsten stehen nur noch schlichte Ausweichquartiere am äußersten Rand der Festungsanlage zur Verfügung. Um ein Verirren der Gäste in dem Labyrinth artigen Palast zu vermeiden, geleiten Bedienstete die Besucher mit bunten Lampions zu den einzelnen Festakten und die Palastwache ist hauptsächlich damit beschäftigt, umher irrende Fremde zurück zu geleiten und ein Eindringen in die Privatsphäre der Fürstenfamilie zu verhindern. Ohne kundige Führung ist es für einen Fremden tatsächlich schwer, im Gewirr der ganzen An- und Umbauten, Gassen, unzähligen Gebäude und Gärten zur rechten Zeit den gewünschten Ort aufzufinden (*Orientierung-Probe* +4).

Am Hofe des Fürsten wird schnell deutlich, dass der Nachkomme eines Weidener Rittergeschlechts immer noch dem mittelreichischen Lebensstil und Hofprotokoll folgt. Das beginnt mit der Verweigerung den Titel eines Sultans zu führen, führt fort mit der Einführung von Garethi als Hofsprache und reicht bis zur Rechtsprechung nach dem Codex Raulis sowie der Besteuerung nach Garether Vorbild. Die *Fürstliche Garde* zeigt am auffälligsten, wie zwiegespalten die baburinische Hofkultur ist. Sie besteht zur Hälfte aus aranisch geprägten Kriegern unter der Leitung eines *Bashar*, während Merkan sich ein Kader aus treuen Mittelreichern unter einem *Weibel* zum Agha beider Garden aufgebaut hat. Erst seit der Ernennung seines Sohnes Assad gibt es eine gemeinsame Führung, da der diplomatische Prinz von allen respektiert wird. Auch wenn Merkan in den alten Weidener Traditionen erzogen wurde und wenig Sinn für Intrigen oder spitzfindige Wortgefechte hat, ist er nicht blind für die zunehmend angespannte Situation in der Stadt. Die Euphorie nach dem Donnersturmrennen ist längst wieder verfliegen, Propaganda Merkans politischer Gegner fällt auf immer fruchtbareren Boden und die Armut durch Überbevölkerung steuern ihr Übriges zur Eskalation bei. Trotz seiner unbeugsamen Haltung gibt der Fürst dieses Mal den eindringlichen Forderungen der aranischen Adligen nach und richtet die Hochzeit nach den Bräuchen Araniens aus. So sind die Wettbewerbe vor der Hochzeit kurzerhand zu den bislang versäumten Verlobungsfeierlichkeiten deklariert worden und erstrecken sich über einen Zeitraum von zwei Tagen. Neben den offiziellen Festakten finden zahlreiche kleinere Feiern und Zusammenkünfte statt, die von den Gästen selbst oder von beflissenen Bewohnern initiiert werden. Nach alter Sitte hält das Fürstenhaus während der Verlobungsfeierlichkeiten freundschaftliche Wettbewerbe zwischen den Gästen der Braut und des Bräutigams ab, wobei am Ende die Mehrheit



der Siege augenzwinkernd als Sinnbild der Durchsetzungskraft der Braut oder des Bräutigams gewertet wird.

Natürlich ist ein solches gesellschaftliches Großereignis der ideale Nährboden für Gerüchte und Klatsch, den die Helden an geeigneter Stelle aufsnappen können. Hier sind einige Beispiele aufgeführt:

☞ Viele der Gäste sind um die Gesundheit *Sybia al'Nababs* besorgt und dem damit verbundenen Rückzug aus der *Mada Basari*. Sie soll nach ihrem Schlagfluss nicht mehr sprechen können, wird aber vielleicht zur Hochzeit ihrer Verwandtschaft nach **Baburin** reisen (beides falsch).

☞ Einige aranische Adlige verweigern dem Fürsten nun schon offen ihre Unterstützung und sind den Feierlichkeiten als Zeichen ihres Protestes fern geblieben (wahr). Der selbsternannte Fürst schröpft seine Untertanen unangemessen (teilweise wahr, da aranische und mittelreichische Rechtsprechung und Besteuerung einige gravierende Unterschiede aufweist).

☞ Generell sind die Mitglieder der Familie von Revennis in den letzten Monden gereizt und unangemessen streng in ihren Entscheidungen (wahr, aufgrund der Situation in der Stadt). Es soll ein Anschlag auf den Fürsten (falsch, es war sein Sohn Wulfan der vergiftet werden sollte) verübt worden sein, weswegen der jüngste Sohn Assad auf den Feierlichkeiten die Wachen verstärkt hat und schon seit Ankunft der Gäste extrem angespannt ist (wahr).



IM AUFTRAG DES FÜRSTEN

Der um die Sicherheit seiner Familie besorgte Fürst misstraut den aranischen Gardisten so grundlegend, dass er seinen Neffen *Marwamir von Revennis* (*1006 BF, bulliger Krieger, Haare zu dünnen Zöpfen zurück gebunden, arroganter und verschwenderischer Lebemann) dazu anhält, für die Dauer der Feierlichkeiten neutrale aber vertrauenswürdige Personen als zusätzlichen Schutz und wachsame Beobachter zu beauftragen. Der volksnahe Krieger entscheidet sich bewusst gegen seine Kameraden aus der Kriegerakademie, da diese ob ihrer aranischen Wurzeln nicht den Wünschen seines Onkels entsprechen und hält bei den Wettkämpfen und während des Festes nach vielversprechenden Kandidaten Ausschau.

Die Auswahl Marwamirs können Sie auch hervorragend für eine Gruppenzusammenführung nutzen, ansonsten wird sich der Krieger den Helden aussuchen, der seinen Vorstellungen von einer ehrenhaften und starken Persönlichkeit mit gutem Leumund (SO 7+) am ehesten entspricht. In einem ruhigen Augenblick bittet Marwamir die erwählte/n Person/en zu einer privaten Audienz, die unter den wachsamen Augen des Ersten Hofmagiers *Hierion Berlind* (*1007 BF, dunkelblonder Wuschelkopf, adeptus minor der Schule der Austreibung, skeptischer Beobachter) als auch den Perricumer Hofgeweihten *Rowin Wasiramahr von Perricum* (*1006 BF, Brandnarben im Gesicht, versilberter Rondrakamm als Namensschwert, ruhiger und überlegter Knappe der Göttin) stattfindet. Mit einem Schwur auf Ronda und Hesinde werden die Helden zur Verschwiegenheit über das Gespräch gebeten, unabhängig von ihrer Entscheidung über die Anwerbung des Fürstenhauses. Erst dann offenbart Marwamir sein Ansinnen: Aufgrund eines jüngst verübten Anschlags auf das Leben des Erstgeborenen (~~☞~~) sucht er neutrale und aufrichtige Personen, die im Auftrag des Haus Revennis während der Feierlichkeiten ein Auge auf die Sicherheit der fürstlichen Familie und ungewöhnliche Ereignisse haben. Als Lohn für ihren Einsatz winkt der aufrichtige Dank des Hauses Revennis, der je nach Vorliebe der Helden aus einem Reitpferd der fürstlichen Stallungen, einer Waffe aus der baburinischen Waffenkammer, einer Position in der Fürstengarde, Smaragde im Wert von 50 Dinar oder ähnlichem bestehen kann. Nehmen die Helden das Angebot des Fürsten an, wird Marwamir ihnen alle Informationen weiter geben, die ihm von seinem Onkel zur Verfügung gestellt wurden:

☞ Aufgrund verschiedener Gerüchte und der angespannten Stimmung in der Stadt, fürchtet der Fürst bei der Hochzeit um die Sicherheit seiner Familie, besonders um das Leben seines Erben *Erngrim von Revennis*.

☞ Normalerweise würde das Haus Revennis bei solchen Angelegenheiten auf die fürstliche Garde zurückgreifen, doch diese ist mit der Sicherung des Palastes und der vielen Gäste restlos ausgelastet. Außerdem vermutet der Fürst einen oder sogar mehrere Verräter im Innern des Palastes, so dass er niemandem mehr traut.

DER VERRÄTER IM HINTERGRUND

Als Assad von dem Plan seines Vaters erfährt, ist er verständlicherweise wenig erfreut. Umstimmen kann er den Fürsten jedoch nicht mehr, denn auch wenn Merkan seinem jüngsten Sohn vollkommen vertraut, ist er auch um dessen Sicherheit besorgt. Da allzu heftiger Widerspruch Assads Position als gehorsamer Sohn und besorgtes Familienmitglied gefährden würde, beugt er sich nach außen hin den Wünschen seines Vaters und bittet nur darum, in seiner Funktion als Agha der Garde in die Ermittlungen mit einbezogen zu werden. Wenn er sich der unabhängigen Ermittler schon nicht entledigen kann, kann er so zumindest noch ein wenig Einfluss nehmen und die Helden notfalls gezielt auf die von ihm ausgelegten Spuren der Verschwörung führen. Wenn Sie es schwieriger gestalten wollen, können Sie die aranische Garde als Gegner ins Spiel zu bringen. Von Assad über den Misstrauensbeweis des Fürsten informiert, stellen die Gardisten eigene Nachforschungen an, welche die Bemühung der Helden erschweren. Zeugen werden eingeschüchtert, verärgert oder für ihr Schweigen bestochen, Dokumente sind plötzlich nicht mehr auffindbar oder gefälscht und sie versuchen den Leumund der Helden durch provozierte Duelle oder einem den Helden untergeschobenen Diebstahl zu schaden.

☛ Selbstverständlich wird den Helden der Zugang zu allen Räumlichkeiten ermöglicht und eine Verfügungsgewalt als Sonderbeauftragte des Fürsten ausgestellt.

☛ Vor zwei Wochen wurde ein guter Freund Erngrimms vergiftet. Das Gift befand sich in dem Weinglas, das eigentlich für Erngrimm gedacht war, doch da dieser aufgrund anderweitiger Verpflichtungen an dem Festbankett nicht erschien, entging er dem Anschlag. Nach Befragung aller Bediensteten ist die Küchenmagd *Kalina** (*1002 BF, zierlich, ein blaues und ein grünes Auge, schweigsame aber scharfsinnige Dienerin) festgenommen worden, die zwar beharrlich die Tat leugnet, in deren Zimmer man aber Reste von Kukris gefunden hat, mit dem der Giftanschlag verübt wurde. Alle Hintergründe des Verbrechens und die Motivation der Schuldigen sind immer noch nicht geklärt. Tatsächlich steckt Assad hinter diesem Anschlag, doch er beseitigte sehr geschickt alle Hinweise auf seine Beteiligung. Da die Dienstmagd außerdem die Geliebte seines Bruders Wulfans ist, hat er es geschickt verstanden bei seinem Vater Misstrauen gegenüber seinem Bruder Wulfan zu erwecken. (☛)

Die Helden werden um ein diskretes Verhalten bei ihrem Vorgehen gebeten, da der Fürst seine Gäste und vor allem potenzielle Attentäter nicht aufzuschrecken wünscht. Als Ansprechpartner des Fürstenhauses steht den Helden Assad ibn Merkan zur Verfügung, der als Agha der Stadtwache und fürstlichen Garde ihnen seine volle Unterstützung zugesichert hat.

HOCHZEITSGÄSTE

»...

ein vergoldeter Langdolch mit der Inschrift ‚Schutz, Ehre und Tapferkeit‘

eine junge Stute aus Teshkaler Seitenlinie

ein im Blut des weißen Stiers gehärteter Speer aus Wehrheimer Stahl

eine Leibapothek

eine filigrane Rose aus feinstem Silber mit kleinen Rosenquarzen besetzt

ein Mirhamonettentheaterspiel

eine Ode an die Braut

ein umfangreiches Horoskop mit Deutung

...«

—Auszug aus der Auflistung der zahlreichen Hochzeitsgeschenke

Eine vollständige Auflistung der über 500 anwesenden Gäste und deren Gefolge würde den Rahmen des Abenteuers bei Weitem sprengen. An dieser Stelle werden deswegen nur besonders auffällige, einflussreiche oder für das Abenteuer relevante Persönlichkeiten vorgestellt.

FÜR DIE BRAUT

- *Ariana von Pfiffenstock-Ruchin* (☛): Edle, Kadi der Nebachoten, oberste Landrichterin Perricums, Anführerin des Heer der Gerechten (*995 BF, kastanienbraunes Haar, bestechend grüne Augen, selbstbewusst und gebildet, sehr neugierig, Magiedilettantin, SO 14)
- *Simold von Pfiffenstock*: Halbbruder Arianas und Baron des Lehen Haselhain (*997 BF, typisch tulamidische Erscheinung, humorvoll, hört sich gerne selbst reden, wirkt immer etwas nervös, seiner Halbschwester in tiefer Zuneigung verbunden, SO 12)
- *Rimiona von Perricum* (☛): Großmutter und Stellvertreterin des Markgrafen Rondrigan Paligan (*967 BF, beeindruckende Erscheinung, stahlgrauer Dutt, fasziniert an alten Sprachen und Geschichte, phänomenales Gedächtnis, herausragende Verhandlungsführerin, SO 16)
- *Rowin Wasiramahrr Paligan von Perricum*: Hofkaplan der Rondra von Perricum, Geleitschutz der Braut (*1006 BF, Brandnarbenübersätes Gesicht mit ungewöhnlich grünen Augen, versilberter Rondrakamm, schwarzer Bärenfellmantel, SO 10)
- *Isha saba Shenny*(*) : Erste Stellvertreterin Arianas im Heer der Gerechten (*1002 BF, kurze schwarze Locken, stechender Blick, befehlsgelehnte und energische Adlige SO 11) (☛)
- *Sajid Molina*(*) : Sekretarius' von Ariana, hat eine Liebschaft mit einer Soldatin und ist deswegen verdächtig weil er an den Tatorten gesehen wurde. (*991 BF, schwitzt ständig, zittriger und etwas unwirscher Kalligraph, SO 8) (☛)

FÜR DEN BRÄUTIGAM

- *Merkan von Revennis*: Fürst von Baburin, Vater des Bräutigams (*964 BF, ergraut, militärisch aufrechte Handlung, unerfahrener Intrigant, konnte sich nie mit der tulamidi-

schen Tradition anfreunden, traut niemandem außer seiner Familie, wortkarg, SO 17)

- **Erngrim von Revennis** (*): Prinz, designierter Nachfolger des Fürsten, Bräutigam (*989 BF, ernste Gesichtszüge, wuchtige Gestalt, dunkelblond, handelt stets nach dem Vorbild seines Vaters und entsprechend seiner Ausbildung nach dem Ehrenkodex eines Weidener Ritters, SO 15)
- **Wulfan von Revennis** (♣): Prinz, Trauzeuge (*993 BF, in Weiden ausgebildeter Ritter, seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten, unterstützt seinen Bruder Erngrim voll und ganz, etwas ungehobelt, SO 15)
- **Raimon von Revennis** (*): Deuter Golgaris von Baburin, Prinz (*1002 BF, rasierter Schädel, aufgrund seiner Blindheit sind die Augen von einem milchigen Schleier bedeckt, nachdenklicher Vermittler, SO 13)
- **Assad ibn Merkan** (♠): Prinz, Agha der Stadt- und Palastgarde (*1012 BF, schlank, Krieger aus Baburin, man sieht ihm das tulamidische Erbe der Mutter als auch die Züge seines Vaters an, eloquent, kontaktfreudig, SO 15)
- **Yassalin al Faschina**: Gastgeberin der Leidenschaft in der Halle der Hingabe (*992 BF, glutäugig, athletisch, Meisterin des bedächtigen Tanzes, Schlangenmensch, offenerherzig und temperamentvoll, SO 11)
- **Shahane ay Zedrakkin** (♠): Mondsilberwesia (*992 BF, stämmig, leicht affektiert, wortgewandte Intrigantin, starke Position in der Mada Basari, SO 13)
- **Nedimsira sâla Rafid**: Hohe Lehrmeisterin im Sternentempel der Wandelbaren, (*964 BF, von Sommersprossen übersäte Haut, irisierend grüne Augen, monotone Sprechweise, traditionalistische Satori, SO 12)
- **Zulhamin saba Alayeth**: Berühmte scharlatanische Lehrmeisterin (*979 BF, adrette Gestalt, hochkultiviert und vielseitig interessiert, ehemalige Abenteurerin, SO 10)
- **Bibernell Rishal von Hengisford**: Rondras Sennmeisterin des Südens, (969 BF, ungewöhnlich sanfte Stimme, Mystikerin, stilles Wesen, SO 15)

KAMPF UM RUHM UND EHRE

„Es gilt zwei Seelen zu einen, um Gefechte gemeinsam auszutragen und die Schwächen des anderen mit Verständnis und Leidenschaft auszugleichen. Mögen die würdigen Vertreter des Brautpaares gemäß alter Tradition die Stärken des jeweiligen Partners demonstrieren!“

— Tarfilasunya Yassalin al Faschina, in ihrer Eröffnungsrede der Festspiele, Phex 1035 BF

Die rauschenden Feierlichkeiten hat der Fürst nicht nur für die weitgereisten Gäste, sondern vor allem zur Besänftigung der aufgepeitschten Stimmung in der Stadt arrangiert. In Folge dessen ist die Teilnahme an den einzelnen Disziplinen jedem Bewohner Araniens und des Mittelreiches frei gestellt. Einige ausgewählte Festakte finden zur Ergötzung des einfachen Volkes auch außerhalb der Palastmauern statt und

bieten einen alternativen Einstieg für Helden an, die nicht auf die Hochzeit eingeladen wurden. Verlockend sind für die meisten Teilnehmer an den Wettstreiten nicht allein die ausgesetzten Preise sondern vor allem die Ehre, sich als Sieger zu einem der Träger des *Akkharid* (tul.: Hochzeitstuch) bei der anstehenden Hochzeit zu qualifizieren.

REGELN UND ABLAUF DER WETTKÄMPFE

Damit die Teilnahme an den Wettbewerben nicht in endlose Würfelorgien ausufert, können Sie die Wettstreite vereinfacht nach dem hier vorgestellten System abwickeln. Um einen Sieger zu küren, werden die jeweils erreichten Punkte zusammen gerechnet und miteinander verglichen. Zunächst legt ein passender Eigenschaftswurf den ersten Eindruck des Teilnehmers fest, wobei die Hälfte der erwürfelten Punkte unter dem Eigenschaftswert auf das Gesamtergebnis addiert werden. Es folgt eine definierte Anzahl von Talentproben und die möglichen erreichbaren Punkte. Das Teilnehmerfeld und deren Ergebnisse können Sie bei den einzelnen Wettkämpfen ablesen. Sofern Sie in Ihrer Spielrunde ein Ausspielen der Wettbewerbe bevorzugen, sind außerdem die Werte der Teilnehmer mit angeben.

RONDRA'S EHR UND RAHJAS WEHR

Zu Ehren seines Schwiegersohnes *Mhaharan Arkos II. Shah* richtet Fürst Merkan trotz geringer Begeisterung für die tulamidische Kultur das Turnier nach althergebrachter aranischer Tradition aus. Bei den einzelnen Duellen wird weniger auf die Treffer der Kontrahenten, sondern vielmehr auf Ästhetik und den Mut der Kämpfer Wert gelegt. Geschmeidige Ausweichmanöver und riskante Finten lassen die Zuschauer in stürmische Begeisterung ausbrechen, während wilde Wuchtschläge oder plumpe Paraden den Zuschauern nur abwertendes Schweigen entlocken. In Anlehnung an die Tradition der Säbeltänzer und des Orden der Rose gilt es außerdem als grober Fauxpas und feiges Benehmen, bei den Zweikämpfen in Vollplatte anzutreten (Regeltechnisch: Rüstungen mit BE > 4 zu benutzen).

Wulfan von Revennis (♣)

Sehr zur Verwunderung der Baburiner nimmt der kämpferische Wulfan an dem Turnier nicht teil und niemand weiß genau, wohin er kurz vor Beginn der Wettkämpfe verschwunden ist, da er seine Leibgarde entlassen hat. Wenn die Helden ihn bereits verdächtigen und beschatten, können sie beobachten, dass er im Kerker verschwindet und dort mit der inhaftierten Dienstmagd *Kalina* spricht. Er spricht seiner zum Tode verurteilten Geliebten Mut zu und verspricht, dafür zu sorgen dass er die oder den wahren Schuldigen finden wird.



Die Kämpfer können sich einen Gegner auswählen, wobei dem Ranghöchsten abhängig von Sozialstatus, Position und/oder Adelstitel der Vortritt in der Wahl der Gegner gebührt (*Etikette* 0/+4 oder *Heraldik*-Probe +2/+6). Es wird davon ausgegangen, dass die Teilnehmer Gegner auswählen, die ihnen ebenbürtig oder gar überlegen sind. Eine Auswahl von offensichtlich schwächeren Gegnern führt zu einem Punktabzug von bis zur 2/3 der im Kampf erreichten Punkte. Die Duelle finden in zwei gleichzeitig ausgefochtenen Zweikämpfen auf dem heiligen Boden der **Donnersturmfelder** (3) unter der gestrengen Aufsicht von je zwei Geweihten der Rondra (*Bibernell von Hengisfords* und ihrer Adoptivtochter *Telash Al' Ayahi ay Baburin*) und der Rahja (*Yassalin al Faschina* und *Sharan Tarefsun ash'Yakuban*) statt. Um ein Blutbad unter den Teilnehmern zu vermeiden, werden die Klingen mit gehärteten Lederhüllen 'entschärft', was die Handhabung der Waffen um einen Punkt erschwert und die Trefferpunkte in TP(A) umwandelt. In Aranien als primitiv angesehene Waffen wie die Ochsenherde, Peitsche oder ähnliche Exoten werden zum Kampf gar nicht erst zugelassen. Dem Kämpfer wird dann aus dem Arsenal des Fürstenpalastes eine angemessene Waffe zur Verfügung gestellt.

Regeln

Erster Eindruck: Jeweils eine Probe auf Charisma und Gewandtheit

Kampf: Die Hälfte der Erschwernisse eines gelungenen Manövers wird zur Gesamtsumme addiert. Der Kampf endet, sobald einer der Teilnehmer 15 SP einstecken musste oder 10 Kampfrunden verstrichen sind.

Punkteverteilung und beispielhafte Teilnehmer

Führungsposition: 32-40 Punkte

(durchschnittlicher Talentwert mit der Hauptwaffe: 16)

☞ *Aishankā saba Nedimara* (40 Punkte), heißblütige und männerverachtende Schwertgesellin

Reitersäbel mit Kriegsfächer: INI 19+1W6 AT 19 PA 19
TP 1W+6 DK N

LeP 34 AuP 35 WS 7 SO 11 Ausweichen 12 RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I/II, Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Parierwaffen I/II, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Tod von Links, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9 (14/14/12)

☞ *Rowin Wasiramahr von Perricum* (38 Punkte), bedachter Hofgeweihter Perricums mit defensiver Kampfweise

Rondrakamm Wasiramahr: INI 14+1W6 AT 17 PA 17

TP 2W+2 DK NS

LeP 36 AuP 36 WS 9 SO 10 Ausweichen 6 RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8 (15/14/14)

☞ *Marwamir von Revennis* (36 Punkte), charmanter Frauenschwarm und vom Volk umjubelter Abhänger der Baburiner Kriegerakademie

Khunchomer: INI 14+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W+7 DK N,

LeP 38 AuP 36 WS 7 SO 10 Ausweichen 6 RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Kampfreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I/II, Sturmangriff, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9 (15/14/15)

Oberes Feld: 25-32 Punkte

(durchschnittlicher Talentwert mit der Hauptwaffe: 14)

☞ *Abdulon ben Ruban al'Kira* (32 Punkte), verbissener Abgänger der Keshal Hashinnah

Streitkolben/Lederschild: INI 14+1W6 AT 18 PA 17
TP 1W+5 DK N

LeP 37 AuP 38 WS 8 SO 8 Ausweichen 8 RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I/II, Schildspalter, Waffenspezialisierung

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/14/14)

☞ *Rashpatan* (30 Punkte), weltfremder und entrückter Säbeltänzer

Reitersäbel: INI 16+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W+4 DK N

LeP 35 AuP 38 WS 7 SO 6 Ausweichen 17 RS 2

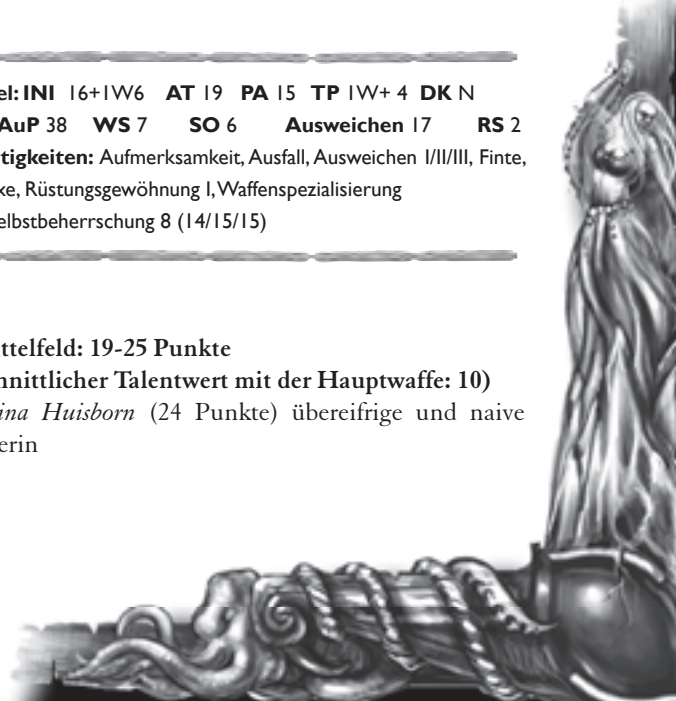
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I/II/III, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Waffenspezialisierung

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/15/15)

Gutes Mittelfeld: 19-25 Punkte

(durchschnittlicher Talentwert mit der Hauptwaffe: 10)

☞ *Quelina Huisborn* (24 Punkte) übereifrige und naive Gänseritterin



Breitschwert: INI 11+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W+4 DK N
LeP 36 AuP 37 WS 8 SO 9 Ausweichen 8 RS 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Entwaffnen, Finte, Meisterparade
Talente: Selbstbeherrschung: 7 (14/13/13)

Unteres Feld: 12-19 Punkte

(durchschnittlicher Talentwert mit der Hauptwaffe: 7)

☛ *Chanya ash'Shabra* (17 Punkte), bildschöne aber arrogante Sippenkriegerin

Amazonensäbel: INI 12+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W+4 DK N
LeP 32 AuP 34 WS 7 SO 6 Ausweichen 10 RS 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung: 4 (13/13/14)

Unter ferner liefen: 0-12 Punkte

(durchschnittlicher Talentwert mit der Hauptwaffe: 5)

☛ *Nestario Piriones* (10 Punkte), wegen einer Wettschuld teilnehmender Taugenichts

Rapier: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W+3 DK N
LeP 28 AuP 27 WS 6 SO 5 Ausweichen 7 RS 2
Sonderfertigkeiten: Finte
Talente: Selbstbeherrschung: 3 (13/14/12)

DIE TUGENDEN DER ALLWEISEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den Gartenanlagen der alten Festung wurden auf einer Wiese zwischen duftenden Obstbäumen und Frühlingsblumen mehrere Zeltbahnen aufgebaut. Die in ihnen platzierten Sitzbänke mit weichen Kissen und halbdurchsichtige Tüchern sorgen für ausreichenden Komfort und Privatsphäre der höher gestellten Gäste. Das einfache Volk begnügt sich mit Stehplätzen rund um die aufgebaute Zedernholz Bühne, die etwa einen halben Schritt vom Boden aufragt. Händler bieten Figurinen von Heiligen der Herrin Hesinde, feinstes Papyrus oder Schlangennarmbänder feil und der Duft von gebratenem Hammelfleisch überlagert das Aroma gebrannter Mandeln.

Aufgrund des Versenkungsfestes am nächsten Tag findet ein Wettkampf der besonderen Art unter den gestrengen Augen der Draconiter-Präzeptorin *Hamide Salendris* (*971 BF, haarige Warzen im Gesicht, in Würde gealterte Gelehrte) und der Ho-

hen Lehrmeisterin *Nedimsira sâla Rafid* (Beschreibung siehe **Für den Bräutigam** auf S. 38) statt. Dichter, Denker, Musiker und andere Darsteller preisen die Allweise mit der Darbietung ihrer Kunst und messen sich ihr zu Ehren miteinander. Da zu diesem Anlass die Palasttore für das gemeine Volk geöffnet sind, wird ein von der Fürstengarde streng bewachter Zugangskorridor errichtet, der die Besucher allein in die freigegebenen Bereiche führen soll. Die Fürstengarde hat die strenge Auflage, jeden Betrunknen oder Raufbold sofort nach draußen zu eskortieren. Aufgrund der Masse an Besuchern werden außerdem auch alle verfügbaren Stadtgardisten eingesetzt, da nicht nur die Sicherheit der Herrscherfamilie sondern auch der hochrangigen Gäste gewährleistet werden muss.

So vielfältig wie die Völkerschaft in Baburin, so bunt sind auch die dargebotenen Vorstellungen. Kalligraphen, Philosophen, Poeten, Schauspieler, Mathematiker oder Musiker stellen sich der Herausforderung und die Reihenfolge der Darbietungen wird zuvor von der Mondsilberwesira *Shahane ay Zedrakkin* (*992 BF, stämmige und leicht affektierte Intrigantin, erfolgsverwöhnte Händlerin) und dem Mondsilberhadjin *Saref ibn Saiman* (*1008 BF, etwas korpulent, Gesicht unter einem blauschwarzen Pony und imposanten Turban verborgen, kluger Vermittler) öffentlich ausgelost.

Im Verlauf der Veranstaltung kommt es zu einem Eklat (☛) als *Fayrike* (*), die Zofe der Palastwesira, ihre Dichtkunst zum Besten gibt und in Kehrreimen die fürstliche Familie ehrt. Wer mit der aranischen oder tulamidischen Kultur vertraut ist, wird schnell erkennen, dass es sich mitnichten um ein Loblied handelt, sondern die zahlreichen zweideutigen Formulierungen die Fürstenfamilie verspotten. *Merkan von Revennis* bemerkt dies erst sehr spät und das auch vielmehr aufgrund der belustigten Reaktion der aranischen Untertanen. Mit zornesrotem Gesicht lässt er die Dichterin umgehend festnehmen und den Wettbewerb abbrechen. Dies lässt die Hesindegeweihten und auch die meisten der Besucher lautstark protestieren und einige der einflussreichen Adligen und Kaufleute verlassen gar den Festplatz. Die Szene dient zur Vorstellung einer möglichen Verdächtigen für die Helden, denn die Palastwesira *Byalabeth saba Turmai* ist eine der Hauptverdächtigen aus Sicht des Fürsten.

DER ZÜPNENDE FUNKE

Mit einer erfolgreichen *Staatskunst* +1/+4 oder *Menschenkenntnis* +5/+8-Probe erkennt die Heldengruppe, dass der sich hier anbahnende Konflikt durch die Bestrafung der aranischen Zofe sehr wahrscheinlich eskalieren würde. In ihrer aktuellen Position haben sie gute Chancen den Fürsten umzustimmen. Durch eine *Überreden*-Probe +6/+2, die noch einmal die Brisanz der Lage und den verletzten Stolz der aranischen Bevölkerung verdeutlicht, stimmt der Fürst einer Begnadigung zu und die Situation in Baburin entspannt sich zumindest bis zur Entführung der Braut vorerst.



Wenn sich beim Fürsten niemand erfolgreich für die leichtsinnige Dichterin einsetzt, bestraft Merkan diese wenige Stunden später mit dem Abschneiden ihrer vorlauten Zunge. Das Ereignis nutzten die Feinde Merkans, um die Angst und Wut der Bevölkerung zu schüren und die Lage in Baburin zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Zur Wahrung des Schein wird die Feier zwar unter dem Schutz des Heer der Gerechten fortgesetzt, doch in den Straßen nimmt die Fürstengarde willkürliche Verhaftungen und Strafmaßnahmen vor. Die Unruhen in den Straßen machen den Helden die späteren Ermittlungen deutlich schwerer. Die *Ach al'Jahangîr* begrüßen die Unruhen jedoch, da sie die Aufmerksamkeit der Obrigkeit ablenken und die geplante Entführung enorm erleichtern.

Regeln

Erster Eindruck: Fingerfertigkeit (z.B. musikalische Darbietungen), Charisma (z.B. für Gesang) oder Klugheit (z.B. für Poesie)

Wettkampf: Mit fünf Proben auf ein angemessenes Talent werden die erreichten TaP* für die Gesamtpunktzahl ermittelt. Jede freiwillige Erschwerung auf eine Probe wird bei einer gelungenen Talentprobe verdoppelt und fließt neben den TaP* in die Wertung ein.

Punkteverteilung und beispielhafte Teilnehmer

Führungsposition: 41-50 Punkte (durchschnittlicher Talentwert 14)

☛ *Yamira as-Sarjaban* (50 Punkte), katzenhafte Darbietung eines Tanz der Sieben Schleier, aranische Adlige mit wallender Lockenpracht, CH 14, Tanzen 10 (verbunden mit SATUARIAS HERRLICHKEIT und Zauberhaar)

☛ *Halimya el'Zitaqi* (47 Punkte), altelburisches Wiegenlied, ehemalige oronische Sklavin, CH 13, Singen 14

Oberes Feld: 31-40 Punkte (durchschnittlicher Talentwert 12)

☛ *Sharan Tarefsun ash'Yaḳuban* (40 Punkte), hypnotisieren Klänge einer Kabasflöte, asketischer Rahjageweiheter und ehemaliger Widerstandskämpfer, CH 14, Musizieren 10, Wohlklang

☛ *Cherek ibn Djafar* (38 Punkte), heißblütiger Majuna mit der Darbietung des Tanz Rahjas Begehren, CH 14, Tanzen 9

Gutes Mittelfeld: 23-30 Punkte (durchschnittlicher Talentwert 9)

☛ *Sahabob ibn Rayad* (28 Punkte), kalligraphische Darstellung eines Loblieds auf die Allweise, entrückter Schriftgelehrter, FF 14, Lesen/Schreiben Ur-Tulamidya 9

Unteres Feld: 16-22 Punkte (durchschnittlicher Talentwert 7)

☛ *Belima* (20 Punkte), Portrait der Braut, übereifriges Waisenkind aus dem Tsatempel, FF 12, Malen/Zeichnen 5

Unter ferner liefen: 0-15 Punkte (durchschnittlicher Talentwert 5)

☛ *Mhadul* (14 Punkte), hesindegefällige Rätsel an das Publikum, zappeliger Schelm mit einem Hang zur Theatralik, KL 11, Götter/Kulte 2

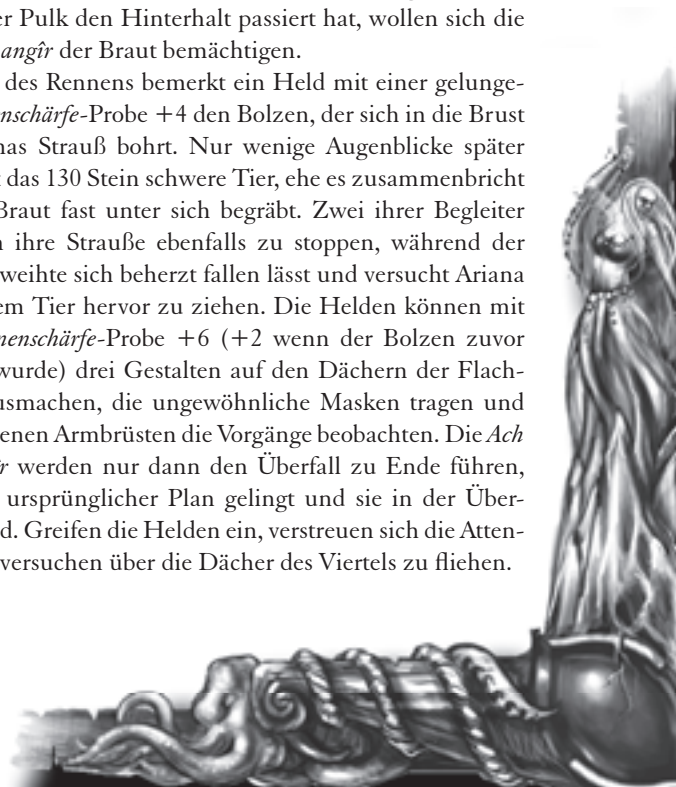
ZWISCHEN GEBET UND STRAUßENRENNEN

Neben den oben aufgeführten Programmpunkten sind für die Helden besonders folgende Szenen interessant.

ДЕН ВІНД ІМ HAAR

Für die einfache Bevölkerung lockt das beliebte Straußenrennen, für das in den verwinkelten Straßen eigens ein Teil des *Dershealan* (11) abgesperrt wurde. Interessierte können sich mit einem eigenen Rennstrauß oder gegen Gewinnbeteiligung mit einem Zuchttier der *Mada Basari* an dem wilden Rennen beteiligen. Der Sieger hat nicht unbedingt das schnellste Reittier, sondern ist oft derjenige, der sich gegen die Starrköpfigkeit des Vogels besser durchsetzen kann. Die Braut lässt es sich nicht nehmen, selbst an dem Rennen teilzunehmen und sich den Baburinern als volksnahe und offene Adlige zu präsentieren. Ariana wird lediglich von dem Rondrageweihte *Rowin* und zwei Freiwilligen aus dem Heer der Gerechten als Schutz begleitet. Die *Ach al'Jahangîr* versuchen an dieser Stelle einen günstigen Zeitpunkt abzuspielen, um die Braut zu entführen. Vier von ihnen haben sich an der Kreuzung positioniert, welche alle Teilnehmer nach einem Drittel der Strecke passieren müssen. Der Plan sieht vor das Reittier mittels eines mit Kelmon vergifteten Bolzens unauffällig und schnell auszuschalten und so die Braut mitsamt Begleitern vom Rest der Teilnehmer abzusondern. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Strauße durch Überlastung oder Aufregung zusammen brechen, so dass dies wenig Aufsehen bei den anderen Teilnehmern des Rennens erregen würde. Sobald der Pulk den Hinterhalt passiert hat, wollen sich die *Ach al'Jahangîr* der Braut bemächtigen.

Während des Rennens bemerkt ein Held mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 den Bolzen, der sich in die Brust von Arianas Strauß bohrt. Nur wenige Augenblicke später strauchelt das 130 Stein schwere Tier, ehe es zusammenbricht und die Braut fast unter sich begräbt. Zwei ihrer Begleiter versuchen ihre Strauße ebenfalls zu stoppen, während der Rondrageweihte sich beherrsigt fallen lässt und versucht Ariana unter ihrem Tier hervor zu ziehen. Die Helden können mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 (+2 wenn der Bolzen zuvor bemerkt wurde) drei Gestalten auf den Dächern der Flachbauten ausmachen, die ungewöhnliche Masken tragen und mit erhobenen Armbrüsten die Vorgänge beobachten. Die *Ach al'Jahangîr* werden nur dann den Überfall zu Ende führen, wenn ihr ursprünglicher Plan gelingt und sie in der Übermacht sind. Greifen die Helden ein, verstreuen sich die Attentäter und versuchen über die Dächer des Viertels zu fliehen.





Attentäter

Raufen (Unauer Ringen): INI 12+IW6 AT 13 PA 12

TP 1W6+0 DK H

Langdolch: INI 13+IW6 AT 14 PA 13 TP 1W6+2 DK N

Leichte Armbrust: INI 13+IW6 FK 21 TP 1W6+6* DK N

RW 10/15/25/40/60 TP+ +1/+1/0/0/-1

* Treffer verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2

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

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil Unauer Schule

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/13/14), Sinnenschärfe 6 (11/14/14), Orientierung 6 (11/14/14), Athletik 6 (13/13/14)

Kampftaktik: Flucht bei Entdeckung und/oder Übermacht. Einsatz von jedem Mittel, sie es unfaire Kampftaktik oder Gift.

ГЕФАПГЕПЕ

Gelingt es den Helden nach einer Hetzjagd über die Dächer einen der Attentäter zu stellen, wird dieser jede Aussage verweigern und ist mit profanen Mitteln nicht zum Sprechen zu bewegen. Das Vertrauen der Glaubensbrüder in ihren Anführer ist grenzenlos und sie verlassen sich insgeheim voll auf seine baldige Hilfe, so dass sie ihre Gefangennahme nur als ‚vorübergehende Unannehmlichkeit‘ ansehen. Mittels magischer oder karmaler Mittel kann der Gefangene von den Helden auch schon vor der Übergabe an die fürstliche Garde (und damit Assad) verhört werden. So kann die Heldengruppe an wichtige Informationen über die Entführung und den Kult gelangen, ehe Assad den Gefangenen im Kerker vergiften lässt. Dies spart den Helden den Umweg über Arianas Entführung beim Versenkungsfest und führt sie direkt zum Quartier der *Ach al'Jähangîr*. Da der Gefangene nichts vom geplanten Anschlag auf Wulfstan weiß, ist es sehr wahrscheinlich dass dieser gelingt und Wulfstan stirbt.

ΕΙΠ ΗΟΗ ΑΥΕ ΔΑΕ ΒΡΑΥΤΡΑΑΡ

Der übermäßige Genuss von Alkohol wird von der Rahjakirche nach der belkelelgefälligen Herrschaft Orons nur missbilligend geduldet und so finden die weniger anspruchsvollen Wettbewerbe wie Wetttrinken nur im intimen Rahmen in den Abendstunden statt. Bei diesen Gelegenheiten können die Helden die Hochzeitsgäste oder die Familie von Revennis näher kennen lernen und einen Platz in der Hochzeitsgesellschaft finden, sofern die Gruppe nicht schon längst im Palast wohnt. Außerhalb der Palastmauern finden außerdem Gruppen zusammen, die sich dem Rausch der Nacht und des Alkohols ergeben. Bei diesen Zusammenkünften können die Helden auch den Rahjageweihten Tsarel kennenlernen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Stimmen erheben sich in einen heftigen Disput über die Geräusche des feuchtfrohligen Gelages. Ungewöhnlicher Weise sind die beiden Streithähne Diener der Lieblichen Göttin. „Nein Tsarel, du irrst. Haben nicht der exzessive Rausch und die damit verbundenen Gelage es erst ermöglicht, dass die verfluchten Dämonendiener so viele Gläubige verführen konnten?“ Die anklagenden Worte des Wortführers werden von seinem wesentlich jüngeren Gesprächspartner mit einer abwehrenden Geste weggewischt. Die Augen des jungen Rahjageweihten funkeln in hitziger Erregung, als er die Argumente seines Glaubensbruders zu entkräften versucht. „Die Leidenschaft und der Rausch wird allein von der Lieblichen gesandt! Wir dienen ihr, indem wir uns hingeben. Wieso willst du die Gläubigen verurteilen, die sich dem Geschenk des Rausches hingeben?“ Der Gesprächspartner richtet sich mit kalt funkelnden Augen auf und richtet anklagend den Zeigefinger auf sein Gegenüber. „In Volltrunkenheit kann man das Geschenk der Göttin nicht genießen. Es ist ein Frevel, ihre Geschenke stumpf und bis zur Besinnungslosigkeit in sich hinein zu schütten. Deine Argumentation verschleierte schon einmal vor nicht allzulanger Zeit das götterlästerliche Treiben und gewährte der schleichenden Verführung Einlass.“

Tatsächlich gilt der Geweihte Tsarel bei den Baburinern als sehr gemäßigter Geweihter, der großes Verständnis für menschliche Schwächen hat und es versteht, Sympathie zu erwecken. Trotz seiner jungen Jahre obliegt ihm die Verantwortung über den hiesigen Levthanschrein und seine mitreisenden Predigten haben in den letzten Jahren dem rauschhaften Sohn Rahjas eine große Anhängerschaft verschafft. Möchte ein Held zwischen Tsarel und seinem Gegner *Sharan Tarefsun ash'Yakuban* (*1005 BF, asketischer Geweihter, die langen Zöpfe mit Granatsplintern verziert, impulsiver ehemaliger Kämpfer wider oronische Mächte) vermittelnd eingreifen, wird dies nur durch gute Argumente und Verständnis für beide Parteien gelingen. Um überhaupt sinnvoll in die Diskussion eingreifen zu können, muss dem Helden zuvor eine *Philosophie* und *Götter/Kulte* gelingen, wobei jeweils ein Drittel der TaP* als Ausgleich der Erschwernis der *Überreden*-Probe genutzt werden kann. Die nachfolgende *Überreden*-Probe +3 muss je einmal für die beiden Geweihten abgelegt werden und ist mit folgenden Erschwernissen belegt:

- 👁 Zwölfgöttergläubiger/Andersgläubiger: +0/+4
- 👁 Aranier/Tulamide/Mittelreicher/Andere Kulturen: -3/-1/+1/+5
- 👁 Differenz zu einem höheren oder niedrigeren Sozialstatus (beide Geweihte haben SO 9)
- 👁 Held hat sich mit an den Trinkwettbewerb beteiligt: -3 (Tsarel) und +3 (Sharan)



Wenn niemand den Streit schlichtet, heizt sich die Diskussion so weit auf, dass der konservative Sharan seinen Widersacher Tsarel als Ketzer und oronischen Sympathisant beschimpft und ihm Sanktionen wegen seines Verhaltens androht. Die festliche Stimmung ist damit vorbei, doch Tsarel ist zufrieden, sich ein gutes Alibi geschaffen zu haben. Mit einer der betrunkenen Gäste setzt er sich zu einem Stelldichein ab, wo er seine Partnerin mit Kräutern in einen tranceartigen Rauschzustand versetzt, der bis zum Morgengrauen andauert. Dann begibt er sich zum Unterschlupf der Ach al'Jahangîr, um alles für das bevorstehende Ritual vorzubereiten.

DAS VERSENKUNGSFEST

Zum Auftakt der eigentlichen Feierlichkeiten besteht Fürst *Merkan* darauf, zumindest das Versenkungsfest im **Sternentempel der Wandelbaren** (24) nach mittelländischen Bräuchen zu begehen, wenn die anderen Veranstaltungen schon ganz im Zeichen der aranischen Tradition stehen. Die Teilnahme gilt als obligatorisch, wenn man dem Fürsten nicht unangenehm auffallen will. So folgen fast alle Besucher und die meisten Baburiner der Bekanntmachung, abgesehen von jenen, die keinen Hehl mehr aus ihrem Missmut gegenüber dem Fürstenhaus machen. Das der Feiertag so strikt nach den Vorstellungen der Mittelreicher gefeiert werden soll, bringt noch mehr Spannung in die aufgeheizte Stimmung in der Stadt.

Der Tempel kann die Masse an Gläubigen kaum fassen und so drängen sich weniger hochgestellte Besucher von außen um das sternförmige Gebäude und versuchen der Andacht durch die geöffneten Fenster zu folgen. Mit monoton vorgelesenen und langatmigen Psalmen und komplexen Gleichnissen gelingt es der Hesindegeweihten *Nedimsira sâla Rafid* kaum die Aufmerksamkeit der Anwesenden zu fesseln. Ertragen die meisten mittelreichischen Gäste die anderthalb Stunden lange Andacht stoisch (jeweils eine +0/+2/+4 Pro-

be auf *Selbstbeherrschung*, um nicht einzuschlafen), sind die aranischen Landsleute über die gepredigten Gleichnisse wenig erbaut. Die Anspielungen auf Demut, einer notwendigen Anpassungsfähigkeit und weises Zurückstrecken der eigenen Bedürfnisse für eine höhere Sache spiegelt zu offen die mahnenden Worte des Fürsten und seine unbeugsame Haltung gegenüber den ‚aufsässigen Araniern‘ wider.

Gemäß der aranischen Tradition verhüllt das Brautpaar seine Gesichtszüge während der Andacht mit einer Maske, welche die Wandelbarkeit und Gleichheit vor Hesinde repräsentieren soll. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 offenbart den Helden, dass die Geweihte beim Anblick von Erngrimms Maske für einige Wimpernschläge zögert und diese verwundert mustert. Schnell hat sie sich dann aber wieder im Griff und streift dem mit geschlossenen Augen wartenden Brautpaar die Masken auf.

DIE FALSCHER MASKE (✂)

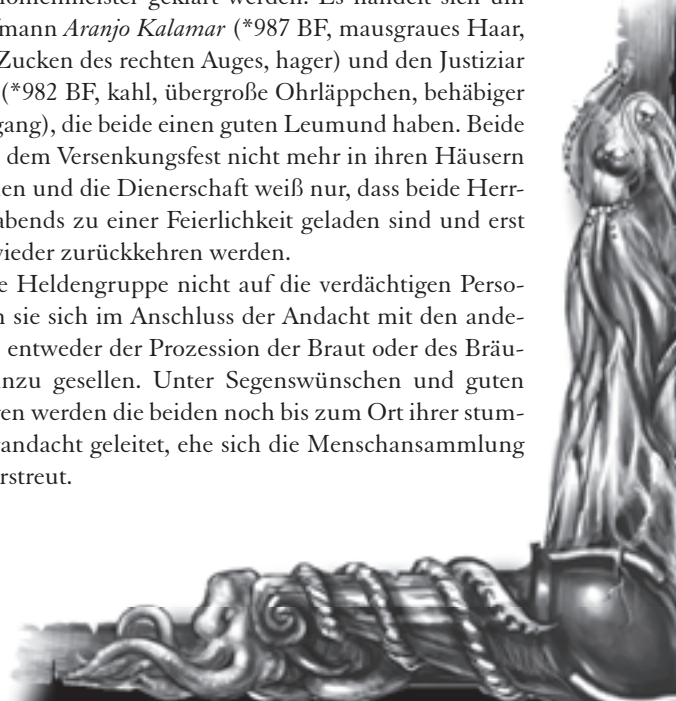
Assad tauschte Erngrimms Maske mit der Darstellung eines Bären gegen die Maske aus, welche er stets als Anführer der *Ach al'Jahangîr* trägt. Die vergoldete Maske stellt einen Widderkopf mit rubinverzierten Augenlöchern dar und läuft am Kopf in zwei gewaltige Hörner aus. Damit will er den Verdacht gegen seinen Bruder als Anführer des Kultes erhärten und die Glaubwürdigkeit des fürstlichen Erben untergraben.

DAS ARANISCHE VERSENKUNGSFEST

Repräsentiert im mittelreichischen Raum der 30. Phex den Tag der stummen Meditation und Selbsterkennung, so steht der Feiertag im tulamidischen Einflussbereich vor allem für die Hesinde zugeschriebenen Tugenden der Wandlung und Verbesserung. Lang gehegte Vorsätze werden in die Tat umgesetzt, auf diesen Feiertag fallen meist die höchsten Spenden an die Bedürftigen und man ist bemüht, sich stets von seiner besten Seite zu zeigen. Oft werden als Zeichen der Veränderung auch Masken getragen, die andeuten, welche Veränderungen man in seinem Leben nun vorzunehmen gedenkt. Es gibt zahlreiche traditionelle Masken die verschieden gedeutet werden können, wie zum Beispiel eine getrocknete Schlangenhaut den Wunsch nach Erkenntnis ebenso zum Ausdruck bringen kann wie den Wunsch neues Wissen zu erlangen.

Mit einer erfolgreichen *Menschenkenntnis*-Probe (SO 8, 4 TaP* aus einer *Selbstbeherrschungs*-Probe) entdecken die Helden zwei Einheimische, die beim Anblick der Maske ganz aufgeregt miteinander tuscheln und immer wieder ungläubige Blicke auf den Fürstensohn werfen. Noch ehe die Paarprozession vom Tempel startet, verlassen die beiden Männer fluchtartig die Andacht. Folgen die Helden den Flüchtenden, können sie bereits jetzt auf die Zuflucht der *Ach al'Jahangîr* stoßen, auch wenn zu diesem Zeitpunkt kaum einer der Kultisten anwesend ist. Die Identität der beiden Flüchtenden kann auch durch einfaches Nachfragen bei einem der Hofzeremonienmeister geklärt werden. Es handelt sich um den Kaufmann *Aranjo Kalamar* (*987 BF, mausgraues Haar, nervöses Zucken des rechten Auges, hager) und den Justiziar *Perañjan* (*982 BF, kahl, übergroße Ohrläppchen, behäbiger Watschelgang), die beide einen guten Leumund haben. Beide sind nach dem Versenkungsfest nicht mehr in ihren Häusern aufzufinden und die Dienerschaft weiß nur, dass beide Herrschaften abends zu einer Feierlichkeit geladen sind und erst morgen wieder zurückkehren werden.

Achtet die Heldengruppe nicht auf die verdächtigen Personen, kann sie sich im Anschluss der Andacht mit den anderen Gästen entweder der Prozession der Braut oder des Bräutigams hinzu gesellen. Unter Segenswünschen und guten Ratschlägen werden die beiden noch bis zum Ort ihrer stummen Paarandacht geleitet, ehe sich die Menschensammlung wieder zerstreut.



ПÄCHТЛИЧЕ СЧАПДТАЕН

Stimmung: Bedrohung durch maskierte Attentäter und die Suche nach einem geheimnisvollen Kult inmitten einer von Aufständen bedrohten Stadt

Thema: Die Pläne der Ach al'Jähängîr

Ziele der Helden: Vereitlung der Entführung der Braut und des Anschlags auf Wultan von Revennis, Verhör oder Verfolgung der Ach al'Jähängîr

In der Ruhe der letzten Nachtstunden nutzten die *Ach al'Jähängîr* die Gelegenheit, um einen Mordanschlag und eine Entführung durchzuführen. Mit detailliertem Wissen über Wachpläne und Routen der Garde ausgestattet, gelingt es ihnen ohne größere Komplikationen sich den Opfern zu nähern und in aller Ruhe den perfekten Augenblick zum Zuschlagen abzuwarten. Unter der Beschreibung der Schauplätze werden die bevorzugte Vorgehensweise der Schurken und die zur Verfügung stehenden Mittel beschrieben. Tsarel indessen wartet mit seinen Anhängern in der Zuflucht der Bruderschaft auf die Rückkehr seiner Männer, um endlich das Herrschaftsritual vollziehen zu können. Der eigentliche Drahtzieher Assad hat seine Spitzel und Anhänger so instruiert, dass sie nach dem Anschlag ebenfalls das *Dar al'Dênah* aufsuchen, um dort die Verräter zu überraschen und ihrer gerechten Strafe zuführen. Assad harrt während der Ereignisse an der Seite seines Vaters im **Sternentempel** aus, um sich ein felsenfestes Alibi zu verschaffen. Wenn die Helden sich nicht selbst als Schutz für die Braut oder den Bräutigam in der Nacht anbieten, wird Marwamir sie darum bitten, ein Auge auf die Zeremonie zu haben.

Sobald die Angreifer an beiden Schauplätzen auftauchen, sind sie erst einmal nicht zu identifizieren. Alle tragen kostbare Gesichtsmasken oder reich verzierte Helme und unförmige Kaftanen, so dass Gesicht und Statur verborgen bleiben. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 (+6 wenn sich der Held aktiv am Kampfgeschehen beteiligt) sind fein gearbeitete, sich teilweise wiederholenden Symbole auf den Kopfbedeckungen zu erkennen. Eine *Klugheits*-Probe offenbart eine frappierende Ähnlichkeit zu der von *Erngrimm* beim Versenkungsfest getragenen Maske. Alle Gegner scheinen männlich zu sein, sprechen mit tulamidisch-aranischem Dialekt und reden sich gegenseitig mit dem Begriff *ach* (tul.: Bruder) an.

ДІЕ АНДАЧТ ДЕС БРÄВТІГАМС АУФ ДЕМ QUAD'ЕЛЕОН

Gemäß dem Wunsch seines Vaters und wie es einem echten Ritter geziemt, verbringt Erngrimm seine Andacht nahe dem *Dreitempel der Rondra* auf einem kleinen Platz zu Füßen der Statue des Heiligen Heleon. So nahe am Heiligtum seiner Göttin hat er weder Furcht noch Misstrauen im Herzen und

ЕІНЕ ТЕІЛУНГ ДЕР ХЕЛДЕНГРУППЕ?

Aufgrund ihres Auftrages besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sich die Heldengruppe auf beide Schauplätze aufteilen möchte. Da die Überfälle fast gleichzeitig erfolgen, hat es sich bewährt, die beiden Kämpfe auch zeitgleich stattfinden zu lassen. Am besten behalten Sie hierbei die Übersicht, indem Sie zwei nach Orten getrennte Initiativelisten führen. Die Reihenfolge der Initiative im Kampf wird ganz normal abwickelt und je nachdem wo sich der aktiv Handelnde befindet, wechselt die Beschreibung dann vom Angriff auf Wultan wieder zu Arianas Entführern hin. Sollten sich einzelne Spielerhelden an keinem der beiden Schauplätze befinden, können Sie für die Dauer der Szene dem Spieler einen der anwesenden Gardisten zur Verfügung stellen.

Fürstlicher Gardist

Langdolch: INI 15+IW6 AT 15 PA 13 TP 1W6+2 DK H

Khunchomer: INI 15+IW6 AT 19 PA 17 TP 1W+4 DK N

LeP 36 RS 4 WS 7 MR 4 GS 7

Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfrelexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/13/14). Sinnenschärfe 6 (11/14/14)

wird daher nur von zwei Ehrenwachen (*Marwamir von Revennis* und einem Gardisten), dem Träger des *akkharid* (tul.: Hochzeitsband) sowie seinem Bruder *Wultan* als Trauzeugen begleitet.

Der Schauplatz des Attentats liegt im Schatten des Heiligenarchivs und wird von tulamidischen Bauten sowie einiger gezielt gepflanzter Steineichen umschlossen. Von den nahe stehenden Häusern aus haben die Kultisten einen guten Einblick auf den Platz und die verschlungenen Gassen und Lücken zwischen den Gebäuden bieten unzählige Fluchtwege an. Sobald in irgendeiner Form Alarm geschlagen wird, erreichen die ersten Bewohner des Tempels binnen 10 Kampfrunden den Platz und können in den Kampf eingreifen.

Die Attentäter

Angreifer: 5 Krieger, 1 Magier, 2 Streuner (Werte siehe Kapitel *Levthans Kinder* auf Seite 53)

Besondere Ausrüstung: Mit *Kelmon* bestrichene Nahkampfwaffen (pflanzliches Waffengift der Stufe 5, Beginn: 5 KR, Dauer: 6 SR, Wirkung: 4W6 SP, vollständige Lähmung/2W6 SP, FF, GE und KK halbiert) sowie mit *Arachnae* versehen Bolzen (tierisches Waffengift der Stufe 1, Beginn: sofort, Dauer: 1Std./6SR, Wirkung: Lähmung: AT/PA jeweils -2 oder leichte Lähmung: AT/PA jeweils -1)



Vorgehensweise: Anschleichen (6 TaP* aus *Schleichen*-Probe), Sich Verstecken (5 TaP* aus *Sich Verstecken*-Probe), Angriff aus dem Hinterhalt mit vergifteten Bolzen, Flucht nach erfolgtem Attentat

Ziel: Tod von Wulfan von Revennis, den die Kultisten für einen mutmaßlichen Verräter halten, Rückzug ins Dar al'Dênah

Kampfverhalten: Die Attentäter versuchen keinen der ihren zurück zu lassen und sofern es möglich ist, werden Verletzte oder Gefangene mit einem gezielten Bolzenschuss zum Schweigen gebracht. Sobald allerdings deutlich wird, dass sie zu unterliegen drohen, ziehen sie sich zurück – selbst wenn sie ihren Auftrag nicht erfüllt haben. Für die Helden mag irritierend sein, dass Erngrimm von Revennis weder direkt angegriffen wird und sich die Kultisten gegen ihn nur zaghaft verteidigen.

DIE ANDACHT DER BRAUT

„Eine gute Braut ist Löwengleich. Sie zieht jeden Mann in Bann mit ihres Blickes Kraft und bindet ihn in Rahjas Reich mit dem Zauber der Leidenschaft!“

—Bayalan Aischankā saba Nedimara zu Ariana von Pfiffenstock-Ruchin, am Abend vor ihrer Hochzeit

Ihren Wünschen entsprechend verbringt Ariana die Andacht in einer deutlich harmonischeren Umgebung als ihr Verlob-

ter. Hinter den (vermeintlich) sicheren Mauern des Palastes will sie ihre Meditation in den Gartenanlagen durchführen, umgeben von gelben Krokus- und Famerlorsblumen. Auserkoren hat sie dazu einen nach allen Seiten hin offenen und mit Lampions geschmückten Pavillon, neben dem ein kleiner von Seerosen bewachsener Teich liegt. Ariana stehen in dieser Nacht unter anderem ihr Begleiter *Rowin von Perricum*, ihr Sohn *Siyandor*, der Priester *Sharan Tarefsun ash'Yakuban* und der zweite Träger des *akkharid* zur Seite. Dem Wachplan entsprechend patrouillieren in unregelmäßigen Abständen immer wieder Gardisten in Sichtweite vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Der junge *Siyandor* verlässt irgendwann aus lauter Langeweile den Pavillon und spielt am Ufer des Teiches. Das Gelände ist sehr unübersichtlich und wegen der vielen Bäume und Sträucher bieten sich den Angreifern hier gute Anpirschmöglichkeiten.

Die Entführer

Angreifer: 6 Krieger, 1 Magier und 3 Streuner (Werte siehe Kapitel *Levthans Kinder* auf Seite 53)

Besondere Ausrüstung: 2 Anwendungen von *Marbos Odem* (pflanzliches Atemgift Stufe 8, Beginn: Sofort, Dauer: 2W20 SR/2W6 SR, Wirkung: starke Farb- und Geruchshalluzinationen, keine geplanten Aktionen durchführbar/leichte Halluzinationen, Schwindelgefühle, alle Talentproben +6 sowie Eigenschaftsproben +3), 2 Anwendungen *Stinktöpfchen* (Betroffene im Umkreis von 3 Schritt muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 gelingen, um sich nicht zu übergeben, Gestank hält 3 Stunden an und in dieser Zeit leidet der Betroffene unter dem Nachteil *Übler Gestank*) Schweres Wurfnetz, Fesselseile, 8 *Schwadenbeutel* (eine 3 Schritt Radius umfassende Dunkelheit entsteht, regeltechnische Abzüge von jeweils –5 auf AT und PA, FF-Probe, um den Rauch zielgerichtet einsetzen zu können)

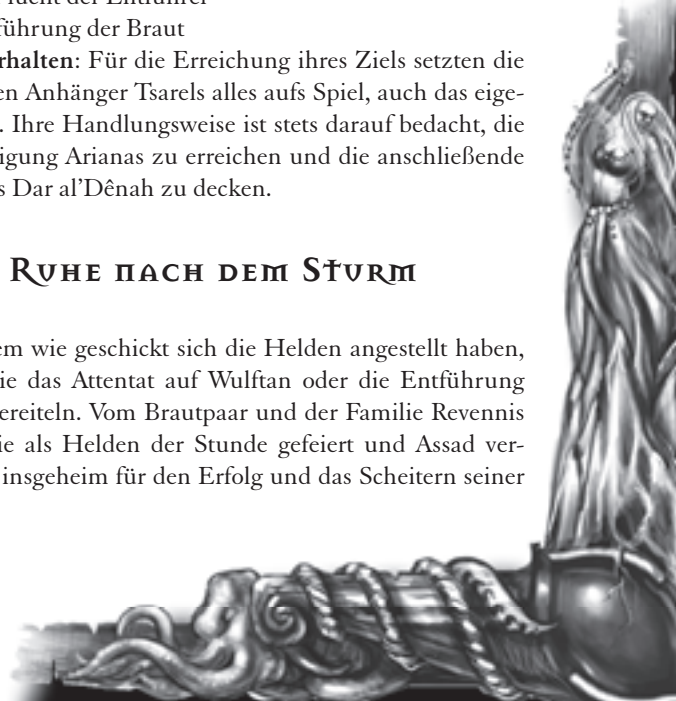
Vorgehensweise: Anschleichen (7 TaP* aus *Schleichen*-Probe), Auskundschaften und Abwarten (8 TaP* aus *Sinneschärfe*- und 6 TaP* aus *Sich Verstecken*-Probe), Ablenkung (Angriff auf Arianas Sohn und dessen Hilferufe) und/oder Angriff aus dem Hinterhalt, Überwältigung und Entführung Arianas, Flucht der Entführer

Ziel: Entführung der Braut

Kampfverhalten: Für die Erreichung ihres Ziels setzten die fanatischen Anhänger Tsarels alles aufs Spiel, auch das eigene Leben. Ihre Handlungsweise ist stets darauf bedacht, die Überwältigung Arianas zu erreichen und die anschließende Flucht ins Dar al'Dênah zu decken.

RUHE NACH DEM STURM

Je nachdem wie geschickt sich die Helden angestellt haben, können sie das Attentat auf Wulfan oder die Entführung Arianas vereiteln. Vom Brautpaar und der Familie Revennis werden sie als Helden der Stunde gefeiert und Assad verflucht sie insgeheim für den Erfolg und das Scheitern seiner



Intrige. Die Angriffe werden zunächst geheim gehalten, um unauffällig weitere Nachforschungen anzustellen und die bevorstehende Hochzeit nicht zu gefährden. Scheitern die Helden, verwandelt sich der Palast in ein wütendes Hornisennest. Der aufgebrachte Fürst ist selbst durch gutes Zureden seiner Berater nicht davon abzuhalten, die Garde als Vergeltungsmaßnahme für brutalen Razzien und Verhöre in die Stadt zu entsenden.

Unabhängig vom Erfolg der Helden wahrt Assad weiter den Schein und bietet der Gruppe seine Hilfe mit der Stadt- und Palastgarde bei der Suche nach den Hintermännern an. Sein Plan ist es, die Helden unbemerkt auf die von ihm angelegten Fährten zu führen und sich wegen seiner Beteiligung bei der Suche später beim Volk als strahlender Held zu präsentieren. Eine Enttarnung der Satrapa und Beschuldigung seiner Brüder durch neutrale Ermittler sieht er mittlerweile als Bereicherung seiner Pläne.

DIE SATRAPA REGT SICH (—)

Die Ermittlungen der Helden veranlassen die Mondsilberwesira Shahane dazu, ihren zuverlässigen Getreuen *Saref ibn Saiman* auf die Spuren der allzu neugierigen Fremden zu setzen. Zunächst wird er die Gruppe nur heimlich beobachten und ihre Gesprächspartner und die Bediensteten über die Motivation und Loyalität der Heldengruppe befragen. Je nach Auftreten der Gruppe wird sich der Mondsilberhadjin sogar offenbaren und die an den Vorgängen sehr interessierte und vermeintlich besorgte Shahane als potenzielle Verbündete der Helden offerieren. Geht die Heldengruppe allzu unvorsichtig mit ihren Informationen um, kann es passieren, dass Shahane schon früh auf die Intrige Assads aufmerksam wird. Dann schickt sie ihre Getreuen zu dem ihr bekannten Treffpunkt der Ach al'Jähangîr, um die Lage zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Schlimmstenfalls haben die Helden es später dann nicht mehr nur mit den Levthansanbetern sondern auch mit ihren gewieften Streunern und brutalen Söldnern zu tun.

ÜBER DÄCHER UND BALDACHINE

Mühselige Ermittlungsarbeit lässt sich natürlich umgehen, wenn die Helden schnell genug reagieren und umgehend die Verfolgung der Eindringlinge aufnehmen. Damit steht eine heiße Verfolgungsjagd durch die unüberschaubaren Straßen Baburins im Wettlauf mit den ortskundigen Ach al'Jähangîr bevor. Um die Jagd nicht zu einer Anreihung von vergleichenden Proben verkommen zu lassen, bieten sich die folgenden Szenen zur Gestaltung der Verfolgung an. Außerdem hängt dann der Erfolg auch nicht mehr allein von der Fähigkeit im Fährtensuchen ab.

☞ **Brennendes Seil:** Von den Zinnen der Wehrmauern des Palastes baumelt ein Seil die Steilwand herab, das bis zu dem weiter unten gelegenen Plateau des Tafelberges reicht. Es schwingt immer noch leicht und die Flüchtenden verschwinden gerade in eine der Gassen des Djambakand. Die

BÜRGERKRIEG I

Die Stimmung in der Stadt kocht wegen der ziellosen Machtdemonstrationen des unbeliebten Herrschers nun endgültig über. Einflussreiche Bürger erheben wütend die Stimme gegen die Methoden des Fürsten und verschanzen sich, von bewaffneten Söldnern geschützt, hinter den Mauern ihrer Villen. Die weniger Wohlhabenden rotten sich auf den Straßen zusammen und machen lautstark den Fürsten für die desolaten Zustände im Elendsviertel verantwortlich. Shahane und ihre Mittelsmänner tun ihr Übriges, um die Einheimischen gegen die Fürstenfamilie aufzubringen. Assad informiert seinen Vater und die Helden über die Hetzreden der Mondsilberwesira, denn Shahane soll bereits zu diesem Zeitpunkt verdächtig erscheinen und in den Fokus der Ermittlungen rücken. Schließlich muss sogar das Heer der Gerechten und die Rondrianer die Fürstengarde unterstützen, um die Überhand in der Stadt zu behalten. Es wird eine Ausgangssperre verhängt und alle Klingentaffen von über 2 Spann Länge konfisziert. Die Ereignisse ziehen weitere Festnahmen nach sich, unter denen vor allem die einflussreichen Bürger leiden müssen.

Ach al'Jähangîr haben zuvor aber noch eine Flasche Öl über das Ende des Seils verschüttet und angezündet, um ihre Verfolger abzuschütteln. Ein Umweg zum nächsten Tor würde den Flüchtenden einen gefährlichen Vorsprung verschaffen, doch das Klettern über das 15 Schritt lange und am Ende brennende Seil erfordert eine *Mut-* sowie eine *Selbstbeherrschungs-*Probe +3, sonst ist man versucht aufgrund der Hitze (3 SP) das Seil auf den letzten Metern loszulassen und muss 4W6–1 Fallschaden hinzunehmen.

☞ **Leere Gasse:** Eben noch erklingt das Hasten eiliger Schritte in der Gasse, doch hinter der nächsten Hausecke steht die Heldengruppe in einer Sackgasse vor einer zweieinhalb Schritt hohen Mauer. Eine um +6 erschwerte *Sinnenschärfe-* Probe offenbart ein goldenes Funkeln auf einem der an die Mauer grenzenden Dächer, wo einer der Kultisten seine Maske verloren hat. Mit einer einfachen *Klettern-*Probe kann Verfolgungsjagd auf den flachen Dächern wieder aufgenommen werden.

☞ **Nieder mit dem Sultan:** Die Verfolgungsjagd führt durch eine aufgebrachte Menschenmenge, welche sich über die ungerechte und traditionsverachtende Herrschaft des Fürsten zu einem wütenden Mob zusammen gefunden hat. Die vorbeieilenden Anhänger der Ach al'Jähangîr haben die Menge weiter angestachelt, indem sie behaupteten dass die ihnen folgenden Gefolgsleute des Fürsten sie ohne Grund töten wollen. Den nacheilenden Helden bleibt nur die Möglichkeit, die Meute mit einer Charisma-Probe und einigen besänftigenden Worten (*Überreden-*Probe +5/+9) zu beruhigen oder einen Umweg durch die Gassen in Kauf zu nehmen, bei dem sie die Flüchtenden verlieren könnten (1-10 auf W20).



Gelingt es den Helden trotz aller Hindernisse den Flüchtenden auf den Fersen zu bleiben und bei einer *Fährtensuchen*-, zwei *Sinnenschärfe*- sowie zwei *Orientierungs*-Proben 30 TaP* anzusammeln, können sie diese stellen. So kann es auch bereits vor Erreichen des Schlupfwinkels zu einer Konfrontation kommen.

ÜBERRASCHENDE ERKENNTNISSE

Am Schauplatz der Verbrechen haben die Toten neben den auffälligen Gesichtsmasken keine persönliche Gegenstände bei sich getragen. Trotzdem ist es mit Hilfe der Gardisten und Dienstboten möglich, die Identität der Toten festzustellen. Da unvorhersehbar ist, welcher der Angreifer auf dem Schlachtfeld zurück bleibt, lassen Sie die Helden einen W20 würfeln, um die Anzahl der Spielrunden festzulegen, die der Vorgang benötigt.

Eine Durchsuchung der Häuser der Verdächtigen dauert W20+3 Spielrunden und fördert hinter einer Hohlvertäfelung im Studierzimmer eine Karte mit zwei markierten Gebäuden in Baburin zu Tage. Eines davon ist das **Dar al'Dênah** (28, im Dersehalam), das andere kennzeichnet einen geheimen und mittlerweile verlassenen **Treffpunkt der Abtrünnigen** (29, im Djambakand). Das Personal berichtet dass ihre Herren immer großzügig an die Rahjakirche spenden und freundschaftlich mit Seiner Gnaden Tsarel verkehren.

Nur wenn die Helden schnell genug reagierten, können sie verhindern, dass die verletzten Ach al'Jähângîr von ihren Brüdern während des taktischen Rückzugs mittels eines gezielten Bolzenschuss oder Hieb zum Schweigen gebracht werden. Die Helden haben es mit zwei verschiedenen Anhängern der *Ach al'Jähângîr* zu tun. Bei den Attentätern handelt es sich um praktisch veranlagte Machtmenschen, die unter dem Druck eines Verhörs durchaus bereit sind, ihre Brüder gegen Strafmäßigungen zu verraten. Die Anhänger Tsarels gehören dem fanatischen Zweig der Bruderschaft an und sind gegen normale Verhörmethoden weitestgehend immun. Lieber sterben sie, als ihre Brüder zu verraten und die Informationen sind ihnen nur mit magischen oder karmalen Mitteln zu entreißen. Gelingt es Assad die Garde mit der Bewachung des Gefangenen zu betrauen, lässt er – möglichst vor dem Verhör – durch Gift dem Leben der Delinquenten ein Ende setzen und es wie einen Selbstmord aussehen.

Mitglied der Bruderschaft beim Verhör

MR 5 SO 7-10

Überreden: 7 (12/12/13)

Selbstbeherrschung: 5 (12/11/10)

Menschenkenntnis: 8 (11/12/13)

Ein Attentäter

☞ Er gehört der elitären, von Männern dominierten Geheimgesellschaft *Ach al'Jähângîr* an, welche sich gegen das aranische Matriarchat auflehnt. Die Bruderschaft orientiert sich an den Tugenden Alef Aytans, die nach ur-tulamidischer Glaubenslehre die animalische Stärke des Mannes und seine ureigene Überlegenheit über das Weib umfassen.

☞ In letzter Zeit hat sich die Gemeinschaft in zwei Teile gespalten, da ein fanatischer Glaubensbruder Stimmung gegen den Anführer macht. Diese Abspaltung wurde durch eine oronische Agentin aus Baburin initiiert. Hier kann nach Ihrem Ermessen auch schon das erste Mal Tsarels Name ins Spiel kommen.

☞ Das Attentat galt allein Wulfan von Revennis, der nach Ansicht des Gefangenen ein Mitglied der Bruderschaft und Handlanger der oronischen Widersacherin ist. Der Attentäter wirft Wulfan doppelten Verrat vor: einmal an seinen Brüdern und zum anderen den Idealen der Bruderschaft.

☞ Von einer Entführung weiß der Gefangene nichts.

☞ Nur unter großem Druck gibt er die vermeintliche Identität des Anführers zu Protokoll: Erngrimm von Revennis. Zwar wurden seine Vermutungen nie bestätigt, aber es deutet viel darauf hin (Weidener Dialekt, Statur, Wesenszüge, Stimmlage).

☞ Auch den Treffpunkt *Dar al'Dênah* gibt der Attentäter gegen eine entsprechende Strafmilderung preis. Nach seiner Ansicht kann sich Ariana nur dort befinden, wenn sie wirklich von den *Ach al'Jähângîr* entführt wurde.

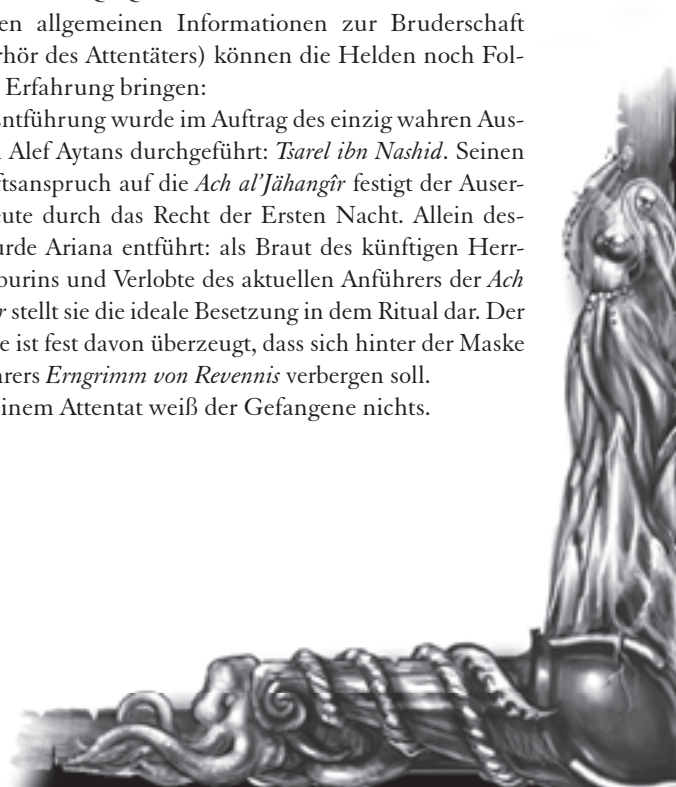
Assad wird sich bei dem Verhör weitestgehend zurück halten, da er keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich lenken will. Besonders die „Enthüllung über die mutmaßliche Beteiligung der Familie von Revennis sorgt für schockierte Gesichter und empörtes Abstreiten seitens der beiden denunzierten Fürstensöhne.

Ein Entführer

Neben den allgemeinen Informationen zur Bruderschaft (siehe Verhör des Attentäters) können die Helden noch Folgendes in Erfahrung bringen:

☞ Die Entführung wurde im Auftrag des einzig wahren Auserwählten Alef Aytans durchgeführt: *Tsarel ibn Nashid*. Seinen Herrschaftsanspruch auf die *Ach al'Jähângîr* festigt der Auserwählte heute durch das Recht der Ersten Nacht. Allein deswegen wurde Ariana entführt: als Braut des künftigen Herrschers Baburins und Verlobte des aktuellen Anführers der *Ach al'Jähângîr* stellt sie die ideale Besetzung in dem Ritual dar. Der Gefangene ist fest davon überzeugt, dass sich hinter der Maske des Anführers *Erngrimm von Revennis* verbergen soll.

☞ Von einem Attentat weiß der Gefangene nichts.





SPURENSUCHE

Stimmung: Das Ausmaß der Intrigen offenbart sich langsam und droht den Ruf der Fürstenfamilie zu zerstören

Thema: Nachforschungen und Jagd auf die Ach al'Jähängîr

Ziele der Helden: Identifizierung des Anführers der Ach al'Jähängîr, Befreiung Arianas (sofern die Entführung erfolgreich war) und Auffinden der Versamlungsstätte der Bruderschaft

Bislang besitzen die Helden einige Hinweise, die ihnen auf der Suche nach den Eindringlingen behilflich sein können.

DIE SYMBOLIK DER MASKEN

Entweder haben die Helden während des Kampfes die verschlungenen Symbole auf den Masken der Ach al'Jähängîr wahrgenommen (KL-Probe zum Erinnern) oder sie besitzen die Maske eines der toten Attentäter. Mit einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe +2/+4 (alternativ *Sagen und Legenden*



+4/+6) können die folgenden Informationen zusammen getragen werden:

☞ **0-2 TaP*** Die Symbole sind Zeichen der Fruchtbarkeit und Leidenschaft, die sich in der Ornamentik der Peraine- als auch der Rahjakirche wiederfinden. Die stilisierten Blumen und Blätter sind mittels gelungener *Pflanzenkunde*-Probe als Granatapfelblätter (Erschwernis +1), dornenbewehrte Wildrosenranken (Erleichterung -2) oder Satuarienbusch- zweige (Erleichterung -2, für Hexen um -5 erleichtert) zu identifizieren.

☞ **3-6 TaP*** Zwischen den verschlungenen Symbolen sind mit hochwertiger Kalligraphie versteckt Zeichen der Macht und Stärke eingearbeitet, die man im Ur-Tulamidischen auch als Symbol für Manneskraft, Alef Aytan oder Magie verwendet.

☞ **ab 7 TaP*** Zur Zeit der alten Nebachoten existierte ein Kult um Alef Aytan, der Aspekte eines Fruchtbarkeitskults mit satuarischer Ausprägung und den Glauben an die Hingabe und Leidenschaft Rahjas vermischte. Die Anhänger dieses Kultes folgten den Traditionen des urtulamidischen Patriarchats.

Die Helden können bei den meisten Bewohnern Baburins durch einfaches Nachfragen in Erfahrung bringen, dass in der Halle der Hingabe ein Schrein Alef Aytans steht. Die bei den Mittelreichern auch als Levthan bezeichnet Gott- heit erfährt in letzter Zeit unter den Baburinern eine zu- nehmende Beliebtheit.

DAS HAUS REVEΠΠIS AUF DER ΑΠΚΛΑΓΕΒΑΠΚ

Aufgrund der Aussage des Gefangenen werden Erngrimm und Wulfan – so er das Attentat überlebt – mit der Anschul- digung konfrontiert, selbst Mitglieder der Ach al'Jähängîr zu sein. Wulfan weist die Vorwürfe voller Empörung und mit wachsender Verärgerung zurück. Er bestreitet jemals mit oronischen Sympathisanten oder dem Kult Kontakt gehabt zu haben. Erngrimm verweigert aufgrund der Lächerlich- keit der Vorwürfe sogar jedes weitere Gespräch. Der Fürst bittet ob der prekären Situation die Sennmeisterin *Bibernell Rishal von Hengisford* um die Bewachung seiner beiden Söh- ne im Dreitempel der Rondra bis zur endgültigen Klärung der Anschuldigungen. Beide schwören zwar bei Praios und Rondra nichts von dem Kult zu wissen noch bewusst mit ihm Kontakt zu pflegen, doch die Beweislast ist erdrückend. Die Situation in der Stadt ist zu diesem Zeitpunkt sehr wahr- scheinlich schon durch die Strafmaßnahmen des Fürsten und die Aufstände der Bürger eskaliert, so dass die volle Auf- merksamkeit des Herrschers als auch der Rondrakirche sich auf die Befriedung der Stadt richtet.

RUFMORD

Selbst wenn alle Gespräche unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfinden, lässt Assad heimlich über einen seiner Handlanger der gegen seinen Vater intrigierenden Palastwesira die prekären Inhalte der Anschuldigungen übermitteln. Während die Fürstenfamilie sich noch um Schadensbegrenzung bemüht, verstreut *Byalabeth saba Turmai* bereits Gerüchte über die Schandtaten der Fürstensöhne im Palast. Wie ein Lauffeuer verbreiten sich die furchtbaren Anschuldigungen bald auch außerhalb der Mauern der Alten Feste und heizen die Stimmung in der Stadt zusätzlich auf. Greifen die Helden auf ihre Vollmacht als Gesandte des Fürsten oder die Gardisten Assads zurück, erschwert ihnen das später die Nachforschungen in der Stadt enorm.

IN GASSEN UND KASCHEMMEN

Haben die Helden keinen Gefangenen gemacht und auch keine Hinweise auf den Aufenthaltsort der Braut, muss erst einmal die Identität und Motivation der Angreifer in Erfahrung gebracht werden. Nachfolgend sind Beschreibungen möglicher Schauplätze aufgeführt, welche die Heldengruppe bei ihren Ermittlungen wahrscheinlich ansteuern. Neben einer Beschreibung finden sich dort Hinweise zu den verfügbaren Informationen und möglichen Gesprächspartnern.

BEI FESSIR EL'MUNGO

(FVL.: TEMPEL DES LISTIGEN MUNGO)

Der Wettlauf mit der Zeit mag die Helden auf die Idee bringen, dass ein Konsultieren des örtlichen Feqz-Tempels die schnellste Form der Informationsgewinnung darstellt. Der *Beit Fessir el'Mungo* befindet sich gegenüber der Karawanseerei *Fürst Muzazarban* in einer ehemaligen Auktionshalle, die nach großzügigen Spenden der Mondsilberwesira in den letzten Jahren in einen imposanten Sakralbau verwandelt wurde. Das Innere ist nur mäßig durch elfenbeinfarbene Lampions unter der nachtschwarzen Decke erhellt und das sternengleiche Schimmern verwandelt die Besucher in schemenhafte Schattengestalten. Linkerhand erhebt sich die überlebensgroße Statue Feqz, dessen linke Hälfte im Ornat eines Mudramul gewandet gerade die Hand zum Zaubern erhebt. Seine rechte Hälfte ist in die Kleidung eines Kaufmanns gehüllt und besitzt dem Kopf eines Mungo. Die Vogtvikarin *Fadime bint-al-Laila* (SO 10, korpulent, winzig, Antlitz traditionell mit grauen Seidenschleiern bedeckt, *Menschenkenntnis* 15 (15/15/15), *Überreden* 16 (12/15/15)) ist eine erklärte Gegnerin des Fürsten und der Ansicht, dass Baburin mit einer weiblicher Herrscherin besser gedient wäre. Mit dem Hinweis auf die Bedrohung für Arianas Leib und Leben und der Offenlegung sämtlicher von den Helden gesammelter Information, ist die Geweihte dennoch zu einer Zusammenarbeit bereit.

Informationen: Fadime kann den Helden bei der Kontaktaufnahme mit dem Informanten *Rukus Timmerlan* (Beschreibung und Information siehe Abschnitt **Straßenstaub** auf Seite 50) helfen, aber auch die Gefangenen recht schnell identifizieren. Die gewitzte Phexjüngerin besitzt über die meisten der in Baburin existierenden Geheimbünde, Qabalyim oder elitären Verbindungen ein Mindestmaß an Informationen. Je nachdem, wie viele Hinweise die Helden über die Ach al'Jähängîr schon zusammentragen haben, kann die Vogtvikarin ihnen nicht nur die Existenz des Kultes bestätigen sondern auch eine ungefähre Beschreibung geben. Fadime hält die Verbindung für eine dekadente Bruderschaft genussüchtiger Personen, die im Grunde genommen harmlos sei. Deswegen verlor sie auch im Laufe der Jahre das Interesse an einer Infiltrierung der Gemeinschaft. Vor allem erfahren die Helden hier, dass die Phexgeweihte in dem Rahjageweihten Tsarel ein hochrangiges Mitglied der Bruderschaft vermutet. Selbstverständlich wird eine Hilfestellung des Phextempel nicht ohne Gegenleistung der Heldengruppe gewährt. Die künftigen Entwicklungen in der Stadt abwägend, verlangt die Vogtvikarin von den Helden einen Gefallen, welchen das Haus von Revennis der Phexkirche schuldet. Eine Annahme des Angebotes erschwert für die Helden die spätere Konfrontation mit der Satrapa deutlich: Die Vogtvikarin wird den mit einem HÄNDLERSEGEN besiegelten Gefallen einfordern und die unter dem Schutz der Phexkirche stehende Shahane in Sicherheit bringen oder bei erdrückender Beweislast selbst eine Bestrafung vorzunehmen.

HALLE DER HINGABE

Umgeben von einem kleinen Park mit Zedern, Flachsweiden und haushohen Rosenstöcken erhebt sich im Zentrum die zwölf Schritt hohe Kuppel des Rahjatempels. Im Innern dominieren gedämpfte Rottöne und der Duft von frischem Rosenholz überdeckt sogar das in Schalen schwelende Räucherwerk. Den Gläubigen steht im Vorraum ein natürlich gewachsener Opferstock aus Rosenholz für ihre Gaben zur Verfügung, während die Zeremonienhalle von Ascandears berühmter Statue der *Liegenden Rahja* dominiert wird. Inmitten des ewig blühenden Gartens stoßen die vom Gesang unzähliger Singvögel begleiteten Besucher immer wieder auf versteckt gelegene Pavillons. Unter einem auf Obelisk ruhenden Dach, versteckt von wuchernden Rosenranken, befindet sich der Schrein des Alef Aytan. Im Innern der steinernen Laube ragt ein zwei Schritt hohes Bildnis Levthans aus den Schatten, der in höchst derber Pose als Bewahrer der Manneskraft über dem aus Lehm errichteten Altar wacht. Pflanzenkundigen fällt sofort die ungewöhnliche Pflanzung von Satuarienbüschen und Apfelbäumchen um den Schrein ins Auge. Der Schrein hat regen Zulauf und immer wieder stecken die Besucher nach einem Gebet ihre auf Papyrus gebannten Bittschriften in die Ritzen und Spalten des steinernen Schreins.

Informationen: Bei *Timmiana von Rommilys* (SO 9, Priesterin, stark geschminkt, wirkt trotz ihrer Position als Stellvertretende Tempelvorsteherin herzerfrischend naiv) und



Ruchan (SO 7, Bastrasun, schlaksiger Jüngling im Stimmbruch, gerät immer wieder ins Schwärmen über seinen Mentor Tsarel) können die Helden umfangreiche Informationen über den Betreuer des Levthanschrein erlangen. Vor knapp einem Jahr empfing Tsarel seine Weihe und mit mitreißen-

den Predigten und Missionsarbeit sorgt er seitdem für einen erfreulich hohen Zulauf für den früher eher vernachlässigten Levthanglauben. Der Geweihte selbst wird erst am nächsten Tag zurück erwartet, da er heute Abend einer Verpflichtung als Gastgeber bei einer Festlichkeit nachkommt. Eine intensive Betrachtung der Ornamente (*Sinnenschärfe*-Probe +3) fördert zutage, dass zwischen die ursprüngliche Symbole des Schreins nachträglich noch die auf den Masken der Ach al'Jahangîr verwendeten Motive eingearbeitet wurden.

STRAßENSTAUB

Wegen der Verwendung von *Marbos Odem*, einem kostspieligen Rauschkraut und den anderen Giften liegt es nahe, die in der Stadt verfügbaren Bezugsquellen aufzusuchen. Außer den regulären Rauschkrauthändlern kann mit einer erfolgreichen *Gassenwissen*-Probe +5/+8 der Gewürzhändler *Rukus Timerlan* (SO 8, schlanker Mittvierziger, gewaltige behaarte Warze auf der Nase, *Menschenkenntnis* 8 (12/13/12), *Überreden* 11 (12/13/12)) ausfindig gemacht werden, der als Hehler für exklusivere Rauschkräuter und Gifte gilt. Die Recherche kostet jedoch wertvolle Zeit (1 Stunde abzüglich TaP* Spielrunden).

Informationen: Rukus gibt für großzügiges Baqshîsh oder glaubwürdiger Drohungen zu, dass ein junger Tulamide regelmäßig größere Lieferungen von *Marbos Odem* abholt. Da Rukus gerne weiß, mit wem er Geschäftskontakte pflegt, hat er den Boten einmal verfolgen lassen. Sein Ziel war das Dar al'Dênah, ein imposantes Anwesen des wohlhabenden Kaufmanns *Retsal al'Kebîr*. Die seit fünf Götterläufen angeforderten Lieferungen beinhalteten neben dem Rauschkraut auch harmlose Ingredienzien (Dornrosenöl, Feuerschlick-Essenz, Liebesküchlein, usw.) und sporadisch gefährlichere oder verbotene Substanzen (Grauer Mohn, Samthauch, Schwarzer Wein usw.).

AUF KONFRONTATIONSKURS

Stimmung: Eine bedrohliche Übermacht will ein archaisches Ritual vollziehen und die Konfrontation mit den *Ach al'Jahangîr* steht bevor.

Thema: Infiltration und Kampf

Ziele der Helden: Zerschlagung der *Ach al'Jahangîr*, Rettung der Braut, Klärung der Identität der Schuldigen, Hinweise auf die Beteiligung einer oronischen Agentin finden.

Die Spuren der *Ach al'Jahangîr* verdichten sich am Wohnsitz des wohlhabenden Kaufmannes *Retsal al'Kebîr*, der wohl als Hauptquartier dient. Um festzulegen was für Zustände vorherrschen, ist es wichtig wie lange die Helden für ihre Ermittlungen gebraucht haben. Nur wenn sie den flüchtenden Entführern gefolgt und direkt hierher geführt worden sind, haben sie eine Chance noch vor dem Beginn des Rituals einzugreifen. In diesem Fall haben sie es nur mit einem Drittel

der *Ach al'Jahangîr* zu tun und eine reelle Chance, das Haus mit roher Gewalt zu stürmen.

DAR AL'DÊPAH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das in alter nebachotischer Bauweise errichtete Anwesen ist von einer mannshohen und mit Tonscherben gespickten Mauer umgeben. Im Licht der zahlreichen Öllampen glitzert die Fassade der Villa silbern. Den westlichen Teil des Grundstücks dominiert eine große Scheune mit angeschlossenem Stall, in die einige Bedienstete gerade eine leere Sänfte hinein tragen. Der imposante Bau ist nur von niedrigen Pflanzenbeeten und Rasen umgeben, die den dort patrouillierenden Wachleuten ein freies



Sichtfeld bieten. Im Innern des Anwesens flackern zahlreiche Lichter und vereinzelt dringen Gesprächsfetzen angeregter Unterhaltungen in die sternenklare Nacht.

Am meisten stehen die Helden unter Handlungszwang, wenn die Entführung Arianas gelungen ist und sie die Braut des designierten Fürsten im Innern des Hauses vermuten. Neben dem profanen Einbrechen in das Anwesen können sie sich mittels unterstützender Zauber (z.B. IGNORANTA, SILENTIUM und VISIBILI) oder einer passenden Maskierung als Anhänger der Bruderschaft Zutritt verschaffen. Selbstverständlich kann die Gruppe auch auf das Angebot von Assad zurückgreifen und seine Gardisten als Verstärkung anfordern. Das kostet aber Zeit und erst nach 2W20 Minuten erreicht die Verstärkung den Schauplatz. Je später das Versteck entdeckt wird, desto mehr Levthan-Anhänger befinden sich im Haus (maximal 25). Das Abenteuer geht bei den Beschreibungen davon aus, dass die Helden noch rechtzeitig vor der eigentlichen Zeremonie angekommen sind. Sollte es noch vor der Boronstunde zu einer Konfrontation kommen, sind neben den Söldnern nur *Tsarel*, der Mannwidder *Starkad* und 5 vergnügungssüchtige Mitglieder vor Ort. Neben vier Wachen sind außerdem drei Zornbrechter Bluthunde für die Sicherheit verantwortlich. Die Wachen sind angeheuerte Söldner, die glauben in den Diensten eines reichen aber exzentrischen Kaufmanns zu stehen. Sie stellen keine Fragen, solange sie großzügig bezahlt werden. Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Wachen aufgrund guter Argumente (*Überreden*-Probe +6), Bestechung (20 Di-

nar/Person) oder Drohung ihren Posten aufgeben und sich lieber einen neuen Auftraggeber suchen.

Über die Mauer gelangen die Helden mit einer um 4 Punkte erleichterten *Klettern*-Probe, doch die frei laufenden Hunde schlagen bei Fremden sofort an. Deswegen hat sich jeweils einer der Söldner am Eingang und der Terrasse positioniert, während die anderen gemeinsam auf dem Grundstück patrouillieren. Die Fenster sind alle vergittert und im unteren Bereich auch nur relativ klein (20x20 Spann).

3 Zornbrechter Bluthunde (Ausbildung Kampftier)

Biss: INI 8+1W6 AT 16 PA 9 TP 1W6+3 DK H

LeP 34 AuP 90 RS 1 WS 7 MR 1/1

GS 10 Ausweichen 7

Kampfmanöver: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (2), Raserei (1, bei Verletzung)

Besondere Fertigkeiten: Fass I+II

Söldner

Langdolch: INI 14+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+2 DK H

Khunchomer: INI 14+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+4 DK N

LeP 36 AuP 37 RS 3 WS 7 MR 1/1

GS 10 Ausweichen 7 SO 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

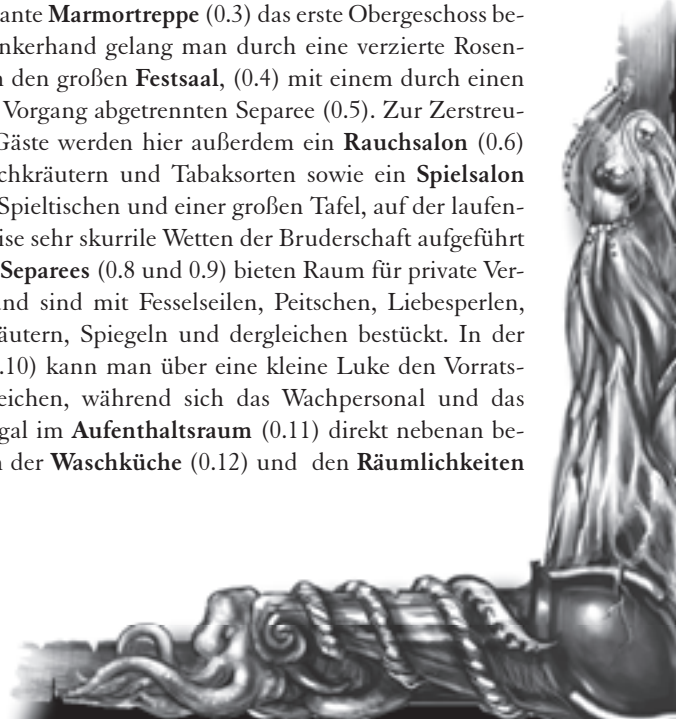
Talente: Menschenkenntnis 6 (11/14/10), Selbstbeherrschung 7 (14/13/14), Sinnenstärke 7 (11/14/14), Überreden 6 (14/14/10)

IM ZENTRUM DES BÖSEN

Die zweiflügelige **Eingangspforte** (0.1) stellt den einzigen Zugang des Anwesens dar, da die paranoiden Kultisten alle weiteren zumauern ließen. Die Tür ist von innen mit einem schweren Riegel gesichert, so dass nur ein gewaltsames Aufbrechen diesen Zugang öffnet (Strukturpunkte:60, Härte: 15, Struktur: 15). Von der **Eingangshalle** (0.2) aus kann man über die imposante **Marmortreppe** (0.3) das erste Obergeschoss betreten. Linkerhand gelang man durch eine verzierte Rosenholztür in den großen **Festsaal**, (0.4) mit einem durch einen schweren Vorgang abgetrennten **Separee** (0.5). Zur Zerstreuung der Gäste werden hier außerdem ein **Rauchsalon** (0.6) mit Rauschkräutern und Tabaksorten sowie ein **Spielsalon** (0.7) mit Spieltischen und einer großen Tafel, auf der laufende, teilweise sehr skurrile Wetten der Bruderschaft aufgeführt sind. Die **Separees** (0.8 und 0.9) bieten Raum für private Vergnügen und sind mit Fesselseilen, Peitschen, Liebesperlen, Rauschkräutern, Spiegeln und dergleichen bestückt. In der **Küche** (0.10) kann man über eine kleine Luke den Vorratsraum erreichen, während sich das Wachpersonal und das Arsenalregal im **Aufenthaltsraum** (0.11) direkt nebenan befinden. In der **Waschküche** (0.12) und den **Räumlichkeiten**

BÜRGERKRIEG II

Während die Ronda- und Hesindekirche klar hinter dem Fürsten Position bezogen hat, befürworten die hiesigen Adligen mit der Kor- und Phexjünger einen Machtwechsel in Baburin. Nicht nur politischen Interessen kommt die Gunst der Stunde gelegen, die Unruhen verschaffen genug Spielraum um sich eines Kontrahenten endgültig zu entledigen oder den Überfall auf ein lukratives Warenlager durchzuführen. Die Aufständischen selbst haben sich hauptsächlich im Basarviertel und Dersehalam verschanzt. Treue Anhänger der Fürstenfamilie haben das trutzige Alt-Baburin vollständig unter ihre Herrschaft gebracht und drängen immer wieder in die Straßen hinaus, um diese zu befrieden. Alle anderen Stadtviertel sind mehr oder weniger heiß umkämpft und sind durch Plünderungen und einzelne Gefechte in einem Ausnahmezustand. Wenn einer der Attentäter verhaftet wurde und die Gerüchte über Schandtaten der fürstlichen Söhne in Umlauf geraten sind, spaltet sich sogar das eigentlich auf Seite der Fürstenfamilie stehende Heer der Gerechten auf.





der **Bediensteten** (0.13) ist nichts Besonderes zu finden. Die innen liegende **Terrasse** (0.14) bildet den Hauptschauplatz des Abends, da hier das Ritual Tsarels stattfinden soll.

Von der **Galerie** (1.1) im Obergeschoss erreicht man zwei weiter führende Gänge. Rechterhand befindet sich die **Bibliothek** (1.2) mit Schriftstücken zu levthangefälligen Ritualen und philosophischen Denkschriften und außerdem ein abgeschiedenes **Studierzimmer** (1.3). Ein **Zimmer** (1.4) wird mittlerweile für die Aufbewahrung exquisiter Rauschmittel, Gifte und sonstiger Ausrüstung genutzt, während nebenan ein großzügiger **Salon** (1.5) mit dem Heiligtum des Kultes liegt. Die offene **Terrasse** (1.6) bietet eine weitere Möglichkeit in das Haus zu gelangen, auch wenn die Wachen diese Schwachstelle öfters zu patrouillieren pflegen. Der Bruderschaft stehen vier luxuriöse **Quartiere** (1.7 bis 1.10) zur Verfügung, während der Anführer eigene großzügige **Räumlichkeiten** (1.11) besitzt. Durch das Drücken einer Holzpaneele (*Sinnenschärfe*-Probe +6 um diese zu entdecken) gelangt man in ein **geheimen Zimmer** (1.12), wo Assad auch die belastenden Dokumente versteckt hat. Für private Feiern steht ein weiterer **kleiner Festsaal** (1.13) zur Verfügung.

Eine vollständige Untersuchung des Hauses fördert zu Tage, dass hier wohl unzählige Feierlichkeiten mit auserlesenen Köstlichkeiten aber auch verbotenen Substanzen (Marbos Odem, Schwarzer Wein u.Ä.) stattfinden. Fast alle Räume sind mit einem großzügigen Diwan oder Bett ausgestattet und die zahlreichen Ketten, Peitschen und andere Folterinstrumente sprechen deutlich von den hier anwandten Praktiken. Die Bediensteten wurden mit Rauschmitteln und Versprechen gefügig gemacht und in der Rolle als schuldiger Mitwisser ob der belkelelgefälligen Aktivitäten zum Schweigen verdammt. Assad hat natürlich Hinweise auf seine engsten Vertrauten im Vorfeld aus dem Haus entfernt, um nicht alle seine Leute ans Messer liefern zu müssen.

Ein Großteil der Bruderschaft hält sich momentan im Innenhof (**0.14**) auf. Aufgeputscht durch Rauschkräuter und Predigten Tsarels verteidigen sie im Fall eines Kampfes den Auserwählten Tsarel und seine Pläne bis zum letzten Blutstropfen. Dabei genießen die Kultisten trotz eines möglichen Überraschungsangriffes den Vorteil, dass sie auf die Ressourcen der Bruderschaft (vergiftete Waffen, Gifte, Netze, Alchimica etc.) und ihre Kenntnis des Anwesen zugreifen zu können. Aufgrund der stimmungsvollen Beleuchtung gelten im Haus Sichtbehinderungen, die sich regeltechnisch in einer Erschwernis von +3 jeweils auf AT und PA für alle Beteiligten niederschlagen. Die teilweise beengten Verhältnisse im Haus erschweren den Einsatz von langen/kurzen Schwungwaffen (Kettenwaffen, Peitschen, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter und -säbel/Hiebaffen, Infanteriewaffen, Säbel und Schwerter) um jeweils AT +6/+2 und PA +2/+2.

In den beiden angeschlossenen **Separees** (0.8 und 0.9) befinden sich mit Drogen gefügig gemachte Straßendirnen. Aus diesem Bereich stammt auch der Schrei, denn zu Beginn der Feierlichkeiten hält sich dort der brünstige Mannwider *Starkad* auf und rückt den benebelten Frauen unangenehm zu Leibe. *Tsarel* kniet vor Beginn des Rituals noch vor dem Levthansschrein im Inneren Heiligtum (1.5) und ist von Schwarzem Wein und der bevorstehenden Machtübernahme berauscht. Die betörende Stimme der Herrin der blutigen Ekstase lockt ihn mit Versprechungen und Visionen, die ihn

LEVTHANS KINDER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das grünlich glühende Licht des Wandelstern Levthan und des ihn umgebenden Rings des Levschije vermischt sich hier mit dem der Feuerschalen, welche die Terrasse nur spärlich ausleuchten. Ein sanfter Frühlingswind lässt die Flammen unruhig tanzen und wirft verzerrte Schatten auf die umliegenden Büsche und Blumen. Leise flüsternd stehen mehrere Personen in kostspieligen Seidenroben und Gesichtsmasken zusammen und blicken immer wieder in die Mitte der Terrasse. Ein großer, dunkel geädert Stein, in den eine schwere Eisenkette eingelassen ist, bildet das Zentrum der Aufmerksamkeit. Aus einer der offenen Türen erklingt das schrille Lachen einer Frau, das nach einem dumpfen Schlag abrupt verstummt.





nur noch tiefer in seinen Wahn hinein und weg von seiner Göttin treiben.

Ariana ist durch die Blüten des weißgelben Lotus in ein Delirium mit starken Halluzinationen und Erinnerungslücken gefallen. Die halb besinnungslose Braut liegt in einem der Gästequartiere und wird durch den Magier *Bebahath ibn Rafid* bewacht, der sie erst zu Beginn der Zeremonie nach unten bringt.

WERTE DER ACH AL'JÄHANGÎR

Tsarel ibn Nashid

Langdolch: INI 12+IW6 AT 10 PA 13 TP IW6+2 DK H

Ringen: INI 13+IW6 AT 15 PA 13 TP IW6 DK H

Reitersäbel: INI 13+IW6 AT 11 PA 16 TP IW+3 DK N

LeP 35 AuP 36 KE 15 RS 0 WS 6 MR 6

GS 8 Ausweichen 14 SO 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausweichen I/II, Entwaffnen, Finte, Meisterparade, Waffenloser Kampf (Unauer Ringen)

Talente: Menschenkenntnis 8 (13/14/13), Selbstbeherrschung 4 (13/12/11), Sinnenschärfe 6 (13/14/14), Überreden 11 (13/14/13), Liturgiekenntnis Rahja 13 (13/14/13)

Liturgien: Neben den Üblichen außerdem noch ASCANDEARS HINGABE (III) und LEVTHANS FESSELN (III)

Bebahath ibn Rafid, Schüler des Rafim Bey (Magier)

Langdolch: INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+2 DK H

LeP 29 AuP 30 AsP 42 RS 0 WS 6

MR 8 GS 8 Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

Talente: Selbstbeherrschung 8 (13/11/10)

Zauber: Attributo 8 (15/13/Eigenschaft), Blitz 10 (15/14/12), Duplicatus 11 (15/13/12), Ecliptifactus 10 (13/15/11), Fulminatus 8 (14/12/11), Gardianum 13 (15/14/11)

Krieger der Ach al'Jähängîr

Langdolch: INI 14+IW6 AT 14 PA 13 TP IW6+2 DK H

Khunchomer: INI 14+IW6 AT 18 PA 17 TP IW6+4 DK N

Leichte Armbrust: INI 14+IW6 FK 21 TP IW6+6

Reichweite 10-15-25-40-60

LeP 36 AuP 35 RS 3 WS 7 MR 4

GS 7 Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Finte, Kampfrelexe, Niederwerfen, Wuchtschlag (Bei Fernkämpfern noch Scharfschütze, Meisterschütze)

Talente: Menschenkenntnis 6 (11/14/10), Selbstbeherrschung 8 (14/13/14), Sinnenschärfe 6 (11/14/14), Überreden 7 (14/14/10)

Streuner der Ach al'Jähängîr

Langdolch: INI 11+IW6 AT 15 PA 15 TP IW6+2 DK H

LeP 31 AuP 30 RS 1 WS 6 MR 5

GS 7 Ausweichen 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte

Talente: Menschenkenntnis 9 (13/14/12), Selbstbeherrschung 6 (13/12/12), Sinnenschärfe 9 (13/14/14), Überreden 8 (13/14/12)

Starkad, Mannwidderr,

ehemaliger Pashar des Orden des Gehörnten Gottes

Nach dem Fall des Moghulats mehr tot als lebendig dem Pöbel entkommen, hielt sein Selbsterhaltungstrieb die zerstörerische Seite des Mannwidders soweit im Zaum, dass er in der Umgebung Baburins untertauchen konnte und seine Blutlust nur hin und wieder an nichtsahnenden Reisenden stillte. Seit ihn die *Ach al'Jähängîr* aufgrund der Berichte über seine blutrünstigen Überfälle aufstöberten, schloss er sich nach Tsarels überzeugender Ansprache der Bruderschaft an und dient als Ehrenwache im Zentrum des Kultes. Denn nur hier kann er den Praktiken seines Glaubens ungestört nachgehen. Wird Starkad (Jähzorn: 11) gereizt oder fühlt sich bedroht, verwandelt sich der Halb-Dämonide in einen knapp drei Schritt großen Mannwidderr. Schmutzig rot-braunes Fell bedeckt den grobschlächtigen Körper und seine blutunterlaufenen Augen glimmen in den Höhlen des menschenähnlichen Widderkopfes unheilvoll. Zwar ist er mit seinen bocksbeinigen Widderbeinen nicht ganz so agil wie in menschlicher Gestalt, doch die hinzugewonnene brutale Kraft und seine Fähigkeiten gleichen diesen Nachteil um ein Vielfaches aus. Normalerweise dauert eine willentliche Verwandlung 3 Spielrunden, doch in einer Notlage erfolgt die Transformation unter schrecklichen Schmerzen binnen 2W6 Kampfrunden. Zeugen dieser Verwandlung muss eine MU-Probe +4 gelingen, sonst droht das Entsetzen über die widerwärtige Metamorphose jede Handlung zu lähmen (-IW6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis, Malus baut sich bei Abwesenheit des Mannwidders mit einem Punkt je Stunde ab).

Barbarenstreitaxt: INI 9/14*+IW6 AT 17/21* PA 9/11*

TP 3W6+2/+7* DK N

Raufen/Klauenangriff*: INI 11/16*+IW6 AT 19/23* PA 13/15*

TP(A) IW6+1/+4* DK H

LeP 38 AuP 42 RS 2/5* WS 8/10* MR 4/14* GS 8/6

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Waffenspezialisierung (Barbarenstreitaxt), Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5 (14/24*/15/15/25*), Sinnenschärfe 8 (10/5*/14/14)

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit gegenüber Liturgien und rahjageweihten Objekten

* Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für seine Gestalt als Mannwidderr

DIE GARDE NAHT

Da der verräterische Agha weiß, wann Tsarel das Ritual beginnen will, greift er spätestens zu diesem Zeitpunkt mit seinen Gardisten das Dar al'Dênah an. Angeblich wurde ein Gardist von besorgten Bürgern auf eine verdächtige Person aufmerksam gemacht, wodurch der Unterschupf der Bruderschaft aufgefunden werden konnte. Wenn sich die Helden von der Schuld seiner Brüder überzeugen gezeitigt und





Assad in ihre Ermittlungen einbezogen haben, wird er sie wenn möglich bei dem Angriff einbeziehen. Vor ihm ist es nur von Vorteil, wenn nicht die ihm treu ergebene Garde sondern eine relativ neutrale Partei die von ihm gefälschten Beweise zur Überführung des Kultes und der Satrapa entdeckt. Nahelegend ist auch, dass sich die Helden in Angesicht der Übermacht bei Assad Hilfe zum Erstürmen des Hauses holen. Auf Geheiß ihres Anführers gehen die Gardisten besonders brutal vor und machen keine Gefangenen (*Sinnenschärfe*-Probe +6 inmitten der Kämpfe, um dies zu bemerken). Diese Entscheidung begründet Assad mit seinem Zorn wegen des Mordanschlages und der Entführung. Gemeinsam mit den Gardisten gelingt es den Helden wesentlich einfacher, die Bruderschaft zu überwältigen und das Anwesen einzunehmen. In jedem Fall wird Assad es sich nicht nehmen lassen, sich höchstpersönlich um das Befinden seiner Schwägerin zu kümmern. Während die Helden und Gardisten noch mit der Sicherung des Anwesens und Bestandsaufnahme der Toten und Verwundeten beschäftigt sind, verschwindet Assad in einem abgeschiedenen Schlafzimmer um der apathischen Ariana etwas Privatsphäre zu verschaffen. Die Helden haben nun (mittels einer gelungenen KL-Probe) die Gelegenheit sich in aller Ruhe in dem Anwesen umzusehen und einige interessante Informationen zu erlangen:

☛ Umfangreiche Hintergründe zum Kult und dessen Zielen in Form von Pamphleten und einer umfangreichen Pergament- und Büchersammlung (siehe auch die Beschreibung der *Ach al'Jahangîr* in der Einleitung).

☛ Die vorgefundenen Dokumente über den Kult sind lückenhaft, als habe jemand die Passagen noch vor der Erstürmung des Hauses heraus gerissen (was die Helden auf die Idee bringen kann, nach versteckten Dokumenten zu suchen).

☛ Die Ressourcen des Anwesens deuten darauf hin, dass dem Kult immense finanzielle Mittel zur Verfügung stehen. Eine Befragung der Dienerschaft legt die Schlussfolgerung nahe, dass es in der Stadt mindestens eine weitere, wenn nicht sogar mehrere solcher Treffpunkte geben muss oder zumindest gegeben hat.

☛ Eine intensive Suche (20 TaP*/15 Minuten) fördert ein Geheimversteck in einer großen Blumenvase zutage. Geschützt von einem Wachstuch sind verschiedene Dokumente um einen unscheinbaren Blumentopf gewickelt worden, den man im prunkvollen Übertopf leicht übersieht. In diesen Papieren befinden sich die von Assad platzierten Beweise über die Identität der Kultisten und die Enttarnung der oronischen Agentin.

Wenn die Helden nichts finden oder gar nicht erst das Haus durchsuchen, beschlagnahmt Assad das Anwesen im Namen des Fürsten und lässt sämtliche Dokumente, Bücher und Wertsachen nach einer umfangreichen Untersuchung in die Palastmauern abtransportieren. So kann er notfalls immer noch die später ‚gefundenen‘ Beweise verwenden.

BELASTENDES MATERIAL

In den versteckten Dokumenten wird die Identität aller Ach al'Jahangîr offenbart, wenn Assad auch die Namen der ihm ergebenden Mitglieder nicht aufgeführt hat. Stattdessen ist die Liste um Namen von Vertrauten seines Bruders Erngrimms ergänzt worden. Neben dem Namen seines Bruders Wulfan ist die gefälschte Aufstellung mit dem Vermerk versehen, dass dieser ein Spitzel der oronischen Agentin sei. Hinter der als Satrapa bezeichneten Agentin verbirgt sich den Schriftstücken nach niemand anderes als die angesehen Mondsilberwesira *Shahane ay Zedrakkin*. Die belastenden Dokumente wurden von einem geschickten Fälscher mit einer fast perfekten Imitation der Handschrift Erngrimms verfasst. Um die Unterschiede der beiden Schriftbilder auszumachen, ist eine echte Schriftprobe zum Vergleich als auch eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +10 erforderlich, die bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Fälscher* nur um 7 erschert ist. Neben den Fälschungen finden sich auch echte Briefe Shananes, mit denen man der Mondsilberwesira mindestens die Kenntnis um die götterlästerlichen Praktiken des Kultes, wenn nicht sogar die Unterstützung der Ach al'Jahangîr nachweisen kann. Sobald Assad von dem Fund der Helden erfährt, schlägt er folgende Maßnahmen vor:

☛ Die Vorwürfe gegen seine Brüder würde er gerne persönlich seinem Vater vorbringen, da der Fürst den Helden ob der schwerwiegenden Anschuldigungen vermutlich schwer Glauben schenken würde.

☛ Assad stellt den Helden auf Wunsch eine *Dschadra* der Garde zur Verfügung.

☛ Gegen die Mondsilberwesira wird sofort eine Ermittlung aufgenommen.

☛ Die Helden werden darum gebeten, diese im Namen des Fürsten durchzuführen und haben vollkommen freie Hand was das Vorgehen gegen Shahane anbelangt. Ihre Aufgabe ist es, einwandfrei die Schuld oder Unschuld der Mondsilberwesira klären.

Assad selbst hält sich von der Konfrontation mit Shahane fern, um die Satrapa bis zum letzten Augenblick in Sicherheit zu wiegen.



IM AUGEN DER MADA BASARI

Suchen die Helden die Mondsilberwesira ohne fürstliche Garde auf, können sie mit Bakshîsh (1 Dinar) und guten Argumenten (*Überreden*-Probe mit 5 TaP*) trotz der angespannten Lage im Dersehalam durchaus eine Audienz erhalten. Im offiziellen Auftrag des Fürsten haben sie jedoch keine Chance auf friedlichem Weg zur Mondsilberwesira vorgelassen zu werden. Je nachdem wie weit der Bürgerkrieg in der Stadt fort geschritten ist, werden sie offen angefeindet oder gar angegriffen. Da die Phexjünger unmöglich das ganze Viertel abriegeln können, findet sich das eine oder andere Schlupfloch (*Gassenwissen*-Probe +4/+8) um einen Weg in die Karawanserei *Fürst Muzaraban* zu finden.

KARAWANSEREI FÜRST MUZARABAN

Inmitten des Basarviertels zeigt der Prunkbau der Mada Basari deutlich den Einfluss und Reichtum des Händlerordens in Baburin. Im turbulenten Treiben des Basarviertels stellt er überraschenderweise eine Oase der Besinnlichkeit dar. Doch täuscht die friedliche Atmosphäre einen Besucher darüber hinweg, dass in den luxuriösen Salons bei Wasserpfeife und Tee tagtäglich bedeutende Kontrakte und politische

Handelsbeziehungen geschlossen werden. Momentan gleicht die Karawanserei jedoch mehr einer abgeriegelten Kaserne. Einige Handelsmagnaten und einflussreichere Bürger haben sich hier mit Shahane verschanzt und planen gemeinsam den Sturz des Fürsten. Die patrouillierenden Kämpfer sind Söldlinge oder im Kriegshandwerk erfahrene Sprösslinge der Händler und Kaufleute. Im Außenbereich sind mindestens fünfzehn Kämpfer in Alarmbereitschaft und im Innern stehen weitere acht als Verstärkung zur Verfügung.

PHEXISCHE VERSPRECHEN

Wenn sich Helden zuvor auf einen Handel mit der Phexkirche eingelassen haben, fordert diese stellvertretend durch einen anwesenden Geweihten diese Schuld ein. Die Helden müssen unvoreingenommen entgegen der Befehle der Herrscherfamilie die Beweislage prüfen und im Falle des Unschuldsbeweises, den der Fürst vielleicht nicht akzeptiert, für die Sicherheit der Mondsilberwesira und die Reinwaschung ihres Namens sorgen. Verweigern die Helden sich der Forderung, kommen sofort die Folgen des gebrochenen HÄNDLERSEGENS zum Tragen.



DIE MONDSILBERWESIRA

Abhängig davon, ob die Helden durch Liste, rohe Gewalt oder eine offizielle Audienz mit der Mondsilberwesira in Kontakt treten, verhält sich Shahane mehr oder weniger entgegenkommend. Euphorisch durch die vermeintlich bevorstehende Erfüllung ihrer Ziele in Baburin, reagiert sie auf jede Störung oder vermeintliches Hindernis mit wachsender Unbeherrschtheit. Selbst wenn die Helden die Anschuldigungen diplomatisch vorbringen und der einflussreichen Frau den notwendigen Respekt zollen, erklärt sich die Mondsilberwesira zu keiner Zusammenarbeit bereit und versucht, die Helden von ihren Leibwächtern inhaftieren zu lassen. Dabei hält sie sich stets im Hintergrund und umgibt sich mit ihrer Garde von vier Leibwächtern.

Leibwächter

Langdolch: INI 14+IW6 AT 12 PA 15 TP IW6+2 DK H

Doppelkunchomer: INI 14+IW6 AT 18 PA 17

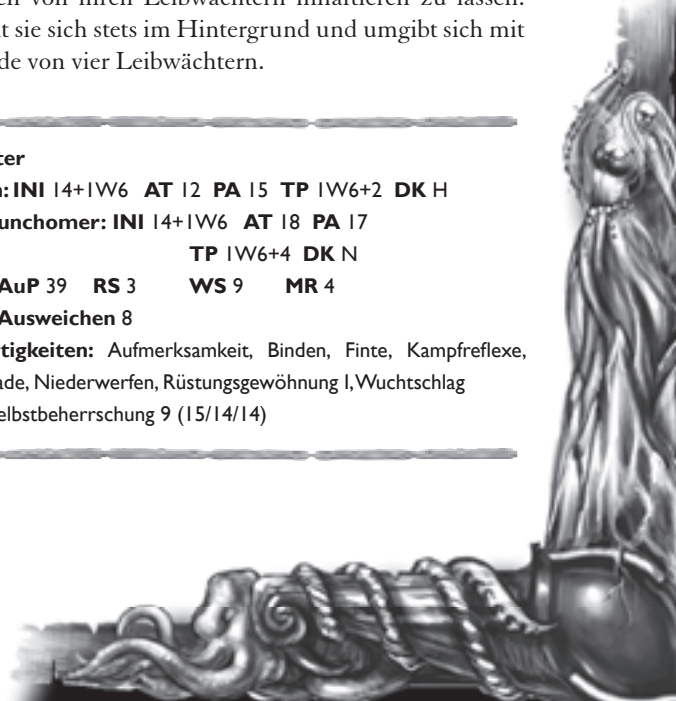
TP IW6+4 DK N

LeP 38 AuP 39 RS 3 WS 9 MR 4

GS 7 Ausweichen 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9 (15/14/14)



Sofern die eloquente aber unbeherrschte Shahane die Helden nicht durch eine vergleichende *Überreden*-Probe von ihrer Unschuld überzeugen kann, wird das Gespräch eskalieren und sie weist ihre Leibwächter an, die Helden als Anhänger des Fürsten festnehmen zu lassen. Wenn in einem wahrscheinlichen Kampf die Leibwächter den Helden unterliegen, wirft Shahane wutschäumend auch ihre letzten Vorbehalte über Bord und betritt direkt den dritten Kreis der Verdammnis mit Dar-Klajid. Die neuen Kräfte nutzt die sie, um die Helden aufzuhalten und sich der Gerichtsbarkeit zu entziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gesicht der Mondsillersultana verzerrt sich plötzlich zu einer lüsternen Fratze. Ein schmerzgefülltes und zugleich lustvolles Stöhnen entspringt ihren Lippen, die wulstig angeschwollen sind. „Es endet hier!“ Sanft wie die Stimme einer Verführerin und doch so scharf wie ein Peitschenknall erklingen ihre drei Worte. Aus den Augen laufen zwei einzelne blutige Tränen und an ihrem Hals formen sich tiefroter Wunden, die wie ein schlecht verheilte und brutaler Liebesbiss aussehen.

Shahane wird möglichst darauf bedacht sein, ihr eigenes Leben mit allen ihr zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zu retten. Denn Angesichts ihres Paktes hat sie nun noch mehr Angst vor dem Verfall oder dem Tod und so versucht sie sich den Helden zu entziehen, indem sie mittels *Dämonischer Hilfe* einen Muwallaraan herbei ruft.

Shahane

Raufen: INI 15+IW6 AT 16 PA 16 TP IW DK H
Khunchomer: INI 15+IW6 AT 13 PA 17 TP IW+5 DK N
Waqiq: INI 13+IW6 AT 16 PA 14 TP IW6+2 DK H
LeP 34 **AuP** 37 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 6
GS 8 **Ausweichen** 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausweichen I/II, Improvisierte Waffen, Finte, Waffenloser Kampf (Mecenario)

Talente: Menschenkenntnis 18 (14/15/17), Selbstbeherrschung 7 (14/13/16), Sinnenschärfe 10 (14/15/15), Überreden (Lügen) 17 (14/15/17)

Vorteile: Resistenz gegen profane, magische und geweihte Angriffe

Nachteile: Arroganz 9, Brünstigkeit 5, Rachsucht 7, Masochismus 10

Paktgeschenke: Brünstigkeit erzeugen, Dämonische Hilfe: Große Gier 12 (14/14/13) und Saturias Herrlichkeit 8(15/13/13), Verletzbarkeit durch geweihte Waffen

Muwallaraan

Hufe: INI 12+IW6 AT 14 PA 6 TP 2W6+4 DK N

LeP 50 **AuP** unendlich **RS** 4 (überall)

WS – **MR** 21 **GS** 15 **GW** 10

Beschwörung +11 **Beherrschung** +5

Besondere Kampfgregeln: Überrennen (6, 2W6+8), Großer Gegner

Eigenschaften: Präsenz I, Regeneration

Spätestens 6 Kampfrunden nach Beginn einer lautstarken Auseinandersetzung greifen weitere Kämpfer in der Karawanserei zu Gunsten Shahanes in den Kampf ein und erst das Erscheinen des Dämonenpferdes wendet das Blatt. In der Geschichtsschreibung des offiziellen Aventurien entkommt Shahane als Ergebnis der auf Conventions angebotenen **Lebendiges Aventurien Abenteuer**. Sie schlägt sich schwer verletzt, aller finanzieller Mittel und ihres Einflusses beraubt nach Uthuria durch, um dort einen Neuanfang zu starten.

ALTERNATIVES ENDE

In Aventurien hat die Paktiererin mit diesem Abenteuer ihren letzten Auftritt, so dass Sie die Konfrontation auch mit dem Tod der Satrapa enden lassen können. Beachten Sie aber bitte, dass Sie dann auch das Abenteuer **An fremden Gestaden** geringfügig anpassen müssen. Sollte Shahane lebendig gefangen werden, kann ihr bei einem Verhör die Existenz einiger oronischer Zellen und unbedeutende Namen der Schleier-Verschwörung entrisen werden.

FÜR IMMER UND EWIG – DER SCHLUSS

„Mögen die Dornen auch blutige Striemen durch unser Land gezogen haben, die Kraft dieses Bundes vor Radscha wird dem Land und den beiden Füllen Stärke verleihen. Die Wurzeln der Vergangenheit verdorren unter dem Glanz ihrer Leidenschaft und in der Harmonie ihres Bundes mag der Samen für einen Neuanfang entspringen.“

—Segensspruch des rahjageweiheten Bundsprechers Sharan Tarefsun ash'Yakuban

Nachdem Ariana aus den Klauen der Levthansjünger befreit wurde, beschließt die Fürstenfamilie die Hochzeit allen Umständen zum Trotz doch wie geplant am 1. Peraine als Höhepunkt des Saalfests zu vollziehen. Die Trauung findet nun nur noch in einem kleinen Rahmen und unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Als Ehrengäste haben sich die Helden eine persönliche Einladung des Fürsten verdient. Erngrimm sprach sich zwar wegen ihrer Beteiligung an den Anschuldigungen gegen ihn dagegen aus, doch aufgrund der Fürbitten seiner Verlobten lenkte er zähneknirschend ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen dem allgegenwärtigen Duft der Arangenbäume und Frühlingsblumen ist immer noch der Geruch verbrannten Holzes wahrzunehmen. Ascheflocken wirbeln im Frühlingswind über die Stadt und selbst die dicken Mauern der Festung vermögen nicht den Klang der Rüstungen und Schwerter in den unruhigen Straßen der Stadt zu verdrängen. Ungewöhnlich stumm und blass steht Ariana neben ihrem Verlobten, der mit einem grimmigen Gesichtsausdruck seinem Namen alle Ehren macht. Als der Geweihte mit bedächtigen Bewegungen die beiden Hochzeitsbänder miteinander verwebt und die ausgestreckten Hände des Brautpaares verbindet, erklingt in dem fürstlichen Obst Hain leise die Stimme eines Pirols.

Auch das feierliche Ereignis kann die Gedanken an die Aufstände und Anschuldigungen, welche auf dem Haus Revennis lasten, nicht verdrängen. Der unter EIDSEGGEN von der Sennmeisterin befragte Erngrimm mag vor den Kirchen und Anhängern seines Vaters seine Unschuld bewiesen haben, doch die Gerüchte um seine angeblichen Taten verstummen niemals ganz. So hat der unbeliebte Erstgeborene keine Chance mehr, die Unterstützung und Akzeptanz der einfachen Einwohner oder gar des hiesigen Adels zu erlangen. Der Grundstein der Machtergreifung des jüngsten Fürstensohnes verankert sich nach diesem Abenteuer tief im Boden Baburins und in naher Zukunft wird Asad die Position des neuen Sultan von Baburin einnehmen. *Ariana von Pfiffenstock-Ruchin* bleibt trotz der aufwühlenden Ereignisse weiterhin Kommandantin des Heer der Gerechten. Ihrem hohen Alter zum Trotz wird sie schwanger, doch die Freude

um das Tsawunder wird dadurch getrübt, dass sie aufgrund der Nachwirkungen des Gelben Lotus niemals wissen wird, wer wirklich der Vater ihres Kindes ist. Der designierte Fürst *Erngrimm von Revennis* verzichtet kurz nach den Ereignissen auf sein Erbe. Nicht nur die fehlende Unterstützung aus den Reihen des Adels sondern auch das wachsende Misstrauen seines Vaters hat ihn zu diesem Entschluss genötigt. *Wulfian von Revennis* stirbt beinahe bei dem Attentat und gerät außer sich wegen der gegen ihn gerichteten Vorwürfe. Um seinen Vater von seiner Integrität und Unschuld zu überzeugen, verlässt er *Baburin* und lässt durch die Boronkirche sein altes Leben rituell auslöschen. Nachdem er für tot erklärt wurde, begeht Wulfian in den kommenden Jahren unter dem Namen *Isegrein* zahlreiche Heldentaten und bereist als landloser Ritter die Lande.

Die Ereignisse um den Bürgeraufstand werden offiziell nicht weiter definiert und es steht Ihnen frei, diese für Ihre Spielrunde auszugestalten. Der gefallene Rahjageweihete Tsarel und die meisten der Ach al'Jähangîr sind entweder tot oder sind der Rahjakirche übergeben worden (siehe auch der Bericht im AB 156 12, 24-25).

LOHN UND BROT

Nach all den Aufregungen haben sich die Helden **300 Abenteuerpunkte** und je **1 Spezielle Erfahrung** auf *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis* und *Sinnenschärfe* sowie weitere passende nach Ihrem Ermessen verdient. Je nachdem wie diplomatisch und erfolgreich das Vorgehen der Helden war, werden sie von Assad im Namen des Haus Revennis in den Rang eines *Tschausch/a* der fürstlichen Garde erhoben oder mit dem Titel eines *Kadi* belohnt.

VON RANG UND NAMEN

Im offiziellen Aventurien geht die Geschichtsschreibung davon aus, dass die hier vorgestellten Charaktere die Ereignisse in Baburin beeinflusst haben. In den Beschreibungen der Heldenbögen (kostenlos zum Download auf www.dasschwarzeauge.de) ist jeweils ihre Motivation sowie deren Aufträge aufgeführt, die an einigen Stellen des Abenteuers Einfluss auf die weitere Handlung haben können.

👁 **Aischanka saba Nedimara:** Aranische Balayan, Designierte Nachfolgerin der Schwertgesellin Ishannah al'Kiras

👁 **Hierion Berliand:** Erster Hofmagier Baburins, adeptus minor der Schule der Austreibung

👁 **Marwamir von Revennis:** Baburiner Krieger, Bashar des Streitwagenregiments Nebachot, Haran von Ommadablabad

👁 **Rowin Wasiramahr Paligan von Perricum:** Knappe der Göttin, Hofgeweihter Perricums

👁 **Sharan Tarefsun ash'Yakuban:** Khunchomer Rahjageweiheter

👁 **Saref ibn Saiman:** Mondsilberhadjin, Vertrauter der Mondsilberwesia Shahane ay Zedrakkin

👁 **Yamira saba Yakuban:** Schöne der Nacht, Harani von Shara

👁 **Vitario Shoy'Rina:** al'anfanischer Diplomat, Mitglied der Hand Borons



PEBELSCHWADEN

von Julian Klippert

Stichworte zum Abenteuer: Eine entführte Rahjagewehte, ein unerwarteter Begleiter und ein Wettlauf gegen die Zeit.
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Ort und Zeit: Havena im Fürstentum Albernia, Praios 1035 BF

EINLEITUNG

Ein Blick durch Ymras Augen – Was Geschehen ist

Die blutigen Wogen der Charyptoroth sind seit Jahren in Bewegung. Zwar konnte die Blutige See im Osten in den letzten Götterläufen zurückgedrängt werden, doch planen die Erzdämonin und ihre derischen Diener schon lange Größeres dort (siehe Kampagnenband **Bahamuths Ruf**). Und auch im Westen gedeiht seit Jahren der havenische *Kult der Allesverschlingenden* zu Ehren der Unbarmherzigen Ersäuferrin, des Widerparts des göttlichen Efferd. Vor einigen Jahren wurden viele Mitglieder des Zirkels ausgewechselt und die düstere Prophetin *Vilai ni Vecushmar* setzte sich an die Spitze des Kultes, bis auch sie 1034 BF ihrem Ende entgegensehen musste. Die meisten Mitglieder des Havener Kultes waren nie bereit den Schritt in einen endgültigen Pakt mit der düsteren Herrin einzugehen und so nahm sich die Erzdämonin selbst Vilai und ihrem Kult an (siehe das Abenteuer **Fluch des Flussvaters**). Havena sollte dieses Mal mit einem Schrecken davon gekommen sein.

Doch aus dem Norden erreicht als bald eine neue Bedrohung die albernische Hauptstadt. Die Hranngar-Priesterin *Hjalla Hranngarsdottir* begab sich im Auftrag des Herolds der Nachtblauen Herzogin, *Iskir Ingibjarsson*, dem Kommandanten der Dämonenarche *Hornlibelle*, der vor einigen Jahren von Charyptoroth getäuscht wurde und nun in dem Glauben handelt, dass sein Volk von Swafnir um die wahre Göttin Hranngar betrogen wurde (siehe Kampagnenband **Bahamuths Ruf**). Ihr Auftrag: Zusammen mit ihren beiden Handlangern, dem Norbarden *Malmodir Fatajejj* und dem Gjalskerländer *Strundoch bren Rekdroch*, einen von den güldenländischen Priestern lügender Götter gebannten und versteinerten Diener der Göttin Hranngar zu finden und wiederzuerwecken. Bei diesem Diener handelt es sich um den viergehörnten Dämon Gorrozonoth aus Charyptoroths Domäne, der einer gigantischen Geisterkrabbe ähnelt. Er hat sich in einem skelettierten Walschädel eingenistet und harrt seit Jahrhunderten in seinem düsteren Schlummer auf seine Befreiung.

Während sich die Reste des Charyb'Yzz-Kultes verstreut hatten, entdeckte Hjalla die Geheimnisse der Unterstadt und

die dortige bedeutende Präsenz ihrer Herrin. Je länger sie sich mit den havenischen Besonderheiten beschäftigte, desto mehr verstand sie, dass die Schrecknisse der Unterstadt durch den Bennain-Damm vom Rest der Stadt getrennt werden. So richtete sich ihr Blick nicht nur auf die bloße Befreiung Gorrozonoths, sondern sie will den Dämon hier erwecken, um damit erst den Bennain-Damm zu zerstören und dann Havena ihrer Herrin und ihrem Herold zum Geschenk machen.

In den nächsten Monaten orientierte sich ihr Streben auf die Suche nach möglichen Verbündeten sowie nach dem versteinerten Leib des Unwesens, den sie in der Unterstadt vermutete. Gleichgesinnte fand sie in den beiden Händlern *Selwine Dukatajejj* und *Gwyn Rhydenach*. Beinahe zeitgleich entdeckte sie den Leib Gorrozonoths in den Tiefen der Unterstadt. Um das Wesen allerdings aus seinem Gefängnis zu befreien, bedarf es eines langwierigen Rituals, für das sie zwingend auch einen Geweihten der ‚falschen güldenländischen Götter‘ braucht, der mit Hilfe des dämonischen Giftes *Wasserwahn* gefügig gemacht werden muss, und darüber hinaus eine passende Sternkonstellation.

VOR EIPIGEN WOCHEN

In den nächsten Wochen wurden etliche Vorbereitungen getroffen, zu denen auch die Entführung des alternden Efferd-geweihten *Liano Sandström* und die Ermordung eines Thorwalers gehörte, um an dessen Herz als wichtige Zutat des Wasserwahns heranzukommen. Alle Vorbereitungen liefen hervorragend. Doch zwei Tage vor der richtigen Sternkonstellation am 24. Praios ging der entführte Geweihte vorzeitig in Efferds Wasserreich über.

Schnell musste eine Lösung gefunden werden. Deswegen wurde ein ehemaliger Akoluth der Rahjakirche namens *Cuilan*, ein Tagedieb und Samthauchsüchtiger, beauftragt einen ‚Ersatz‘ zu finden. Mit sich selbst ringend, ob er diese Tat begehen könne, erlag er der Verlockung, als er eine alte Bekannte, die Rahjagewehte *Aillil Andara Galahan*, von Bord der Rethis gehen sah. Er ergriff die Möglichkeit, erschlich sich ihr Vertrauen und brachte sie schließlich den Kultisten. Während sich die Kultisten mit der gefangenen Geweihten wieder vor der Verwirklichung ihrer Pläne ahnten, wartete der

junge *Finnian ui Bennain*, Sohn der rebellischen *Inuher ni Bennain* und zukünftiger Fürst von Albernia, auf seine Großtante Aillil, ein Treffen unter Verwandten im Geheimen, abseits des üblichen Hofzeremoniells. Etwas übermütig begab sich Finnian auf die Suche nach der Angehörigen aus dem Hause Galahan und erregte dabei schnell die Aufmerksamkeit der Kultisten. So heuerte Selwine aus Sorge, dass ihre ganze Aktion auffliegt, vier Schläger an, die ihm auflauern und mittels eines Halbgiftes unschädlich machen sollten, ohne dass sie wussten, dass es sich dabei um den designierten Fürsten handelte.

Ein Blick durch Fatas' Augen – Was (vermutlich) passieren wird

Das Abenteuer beginnt an dem Schauplatz des geplanten Attentates, als die Helden Kampfeslärm und fliehende Bürger vom Bennain-Damm bemerken. Im dichten Nebel können sie Finnian beistehen, ehe sie merken, wem sie da gerade sein Leben gerettet haben. Der dankbare Fürst bittet die Gruppe ihm zu helfen, seine Großtante aufzuspüren, von der er zu Recht befürchtet, dass ihr etwas Unheilvolles zugestoßen ist. Nun liegt es an den Helden, Aillil rechtzeitig zu retten, das Ritual zu verhindern oder zumindest den entfesselten Dämon daran zu hindern, den Bennain-Damm zu zerstören und damit den Wesenheiten der Unterstadt Zugriff auf Havena zu verschaffen.

Von Rang und Namen

Ziehen Sie es vor den Helden vorgefertigte Charaktere an die Hand zu geben, so bieten sich Figuren an, die alle mit ihrer eigenen Agenda in Havena weilen oder zum Fest erscheinen und die in Zukunft noch eine Rolle in Aventuriere spielen werden (konkretere Angaben zum Hintergrund und der Motivation der Charaktere finden sich auf den vorbereiteten Heldenbögen, die sie kostenlos auf www.dasschwarze.auge.de herunterladen können).

☛ **Adalim ya Vulpes**, Professor aus Methumis, Meisterdieb

☛ **Aigilmar von Bregelsaum**, Baronet von Mistelhausen, Ritter vom alten Schlag, Vertrauter des Warunker Markgrafen Sumudan von Bregelsaum

☛ **Brynja Lichterfeld**, berühmte Bardin, albernische Kriegsheldin

☛ **Idra Rondraige ni Llud**, Ritterin der Krone, Tochter der verstorbenen Pfalzgräfin von Berggau

☛ **Kasmine Beleneth Styper-Truning**, Gefährtin von Wind und Wogen, Nachfahrin der Heiligen Elida von Salza

☛ **Maire ‚Leanaí ni Tonnata‘**, Schülerin des Druiden Tlutasch

☛ **Sharan Tarefsun ash’Yakuban**, Sohn der Leidenschaft, Vertrauter der Hüterin des Rosengartens zu Zorgan

☛ **Raskald ‚Geysingrir‘ Gerasson**, Bruder und Vertrauter von Marada Gerasdottir, Kapitän der Otta Feuerrochen

Zeitpunkte

Um den Zeitdruck in diesem Abenteuer zu simulieren, haben wir für dieses Abenteuer so genannte *Zeitpunkte* kurz *ZP* eingeführt. Wenn Sie das Abenteuer in keine Richtung steuern wollen, kann das System benutzt werden, um den Spielern so unterschiedliche Handlungsverläufe zu bieten. Denn je länger Ihre Spieler bei der Recherche brauchen, desto schwieriger wird es zum Beispiel Aillil frühzeitig zu befreien und das Ritual zu vereiteln. Am Ende vieler Abschnitte finden Sie entsprechende ZP Angaben, die wir Ihnen für die Dauer der Szene vorschlagen. Ein Zeitpunkt stellt dabei ungefähr einem Zeitraum von einer halben Stunde da. Fühlen Sie sich aber hier frei, die Punkte nach Belieben nach oben oder unten zu korrigieren. Die Tabelle gibt Ihnen dabei einen Überblick, wie die Szenerie zu unterschiedlichen Zeitpunkten aussieht.

0 ZP: Die Helden retten Finnian ui Bennain.

bis 11 ZP: Aillil wird im Kontor festgehalten.

ab 12 ZP: Aillil wird in die Unterstadt verlagert.

bis 16 ZP: Das Ritual ist noch im Anfangsstadium.

ab 17 ZP: Das Ritual ist im fortgeschrittenen Stadium: bei Entdeckung der Helden, wird Hjalla das Ritual beschleunigen.

ab 36 ZP: Das Ritual wurde vollzogen und der Dämon wurde befreit.

Ort und Zeit der Handlung

Nebelschwaden beginnt am 24. Praios 1035 BF, fünf Tage vor dem 14. Tsatag Finnian ui Bennains. Wenn Sie möchten, können Sie das Abenteuer auch ein paar Tage oder Monate vorverlegen. Da der Epilog mit Finnians 14. Tsatag abschließt, raten wir aber davon ab, das Abenteuer zu weit vor dem Praiosmond im Jahre 1035 BF anzusiedeln. Als Einstieg bietet sich auch der Anfang des *Alberniafestes* am 14. Praios an oder aber die Helden reisen mit einer Gruppe Zahoris bis vor die Stadttore, denn diesen ist es per Magistratsbeschluss ab dem Praios 1035 BF erlaubt, vor den Toren der Stadt zu lagern.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer richtet sich primär an eine erfahrene Heldengruppe, die schon etwas in ihrer Heldenlaufbahn erlebt hat. Mit einigen Anpassungen (zum Beispiel einiger Werte und der Anzahl der Gegner) sollte es aber auch möglich sein, das Abenteuer mit noch unerfahrenen Charakteren zu meistern. Dabei kann es auch interessant sein, Charaktere aus Havena bzw. Albernia zu spielen, da die Helden eine gewisse Reputation erlangen können und mit der Verbindung zu Finnian ui Bennain auch noch zukünftig in Kontakt mit dem Fürstenhaus von Albernia kommen könnten.



Ansonsten sind die gängigen Charaktertypen passend für das Abenteuer. Gesellschaftliche Charaktere können vor allem im ersten Kapitel glänzen, wenn es darum geht, die Spur der Entführer zu verfolgen und dabei mit vielen verschiedenen Bewohnern der Stadt in Kontakt treten zu müssen. Kampferprobte Helden haben eigentlich während des ganzen Abenteuers eine Möglichkeit ihr Können unter Beweis zu stellen, während magische und klerikale Charakter nützlich sein können, aber nicht zwingend erforderlich sind. Sehr gut

aufgehoben ist allerdings ein Geweihter des Efferd oder des Swafnir, der hier seiner Rolle gerecht werden kann.

Die üblichen Exoten haben in Havena die gleichen Probleme wie in jeder anderen mittelreichischen Stadt und Sie sollten solche Helden nur nach Absprache und Spielstil zulassen. Bei magiekundigen Spielerfiguren ist außerdem noch zu beachten, dass ein strenges Magieverbot herrscht und gerade Gildenmagier mit großen Vorurteilen und Schikanen zu rechnen haben.

EINSTIEG IM MORGENGRAVEN

„Wenn Efferd den Nebel nicht zur Praiosstund’ verbannt, kehre lieber Heim, denn dann sind die finsternen Gewalten der Unterstadt besonders mächtig.“

—gehört in Fischerort, neuzeitlich

Havena

Einwohner: um 30.000

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: Residenz von Kronverweserin Idra Bennain; die Verwaltung obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne.

Garnison: 3 Schwadronen des Albernischen Leibregiments *Niamad Bennain* (Schwere und Leiche Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogts

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun (**Efferd** ist der Schutzgott der Stadt und die Kirche hat zwei Tempel in der Stadt)

Wichtige Gasthäuser: Taverne *Esche und Kork* (Q6/P5/S0; Immankneipe), Hotel *Havenapalast* (Q8/P8/S32; bestes Gasthaus der Stadt), Schenke *Oase der 1000 Freuden* (Q7/P9/S0; mit tulamidischem Flair), Hotel *Großmast* (Q5/P5/S18; bevorzugt von Kapitänen besucht), Schenke *Rondras Einkehr* (Q5/P5/S0; Stammkneipe der Kriegerakademie), Herberge *Klabautermann* (Q1/P2/S14; übelste Absteige der Stadt), Taverne *Schatzinsel* (Q3/P5/S0; Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff *Rethis* (Q7/P8/S0), Taverne *Alte Marschen* (Q3/P4/S0)

Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot, Kriegerakademie *Ruadas Ehr*, Seekadettenschule von Havena, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: „Efferd hat uns alles gegeben und uns alles genommen. So oder so, vergessen hat er uns nie. Doch nach den letzten Ereignissen sollten wir vorsichtig sein und ihn nicht weiter erzürnen.“

Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist die Stadt zum Bersten voll, denn seit dem 14. Praios findet das *Alberniafest* in Havena statt. Bei diesem Fest, das diesmal ganz im Zeichen des 14. Tsatags des Prinzen Finnian ui Bennain steht, wird ein großes alberniaweites Immanturnier im *Eschenwald* (wie das hiesige Immanstadion genannt wird) ausgetragen. Außerdem locken auch ein Bardenwettstreit zu Ehren des designierten Fürsten, ein Bogenturnier sowie mehrere kleine Veranstaltungen mit Volksfestcharakter Gäste aus allen Regionen an.

Zum Spiel in Havena empfiehlt sich die Lektüre der Stadt Havena in **Großer Fluss 73ff.**, wobei es vor allem das Flair der unterschiedlichen Stadtteile zu beachten gilt, während in **Patrizier 6ff.** allgemeingültige Informationen zum Spiel in einer aventurischen Stadt enthalten sind. Bedenken Sie dabei die Besonderheiten Havenas, wie zum Beispiel das strikte Magieverbot, mit denen Ihre Heldengruppe schnell in Berührung kommen könnte.

Für mehr Havenaflair eignet sich noch der Roman **In den Nebeln Havenas** von *Daniel Jödemann*, der inhaltlich den zerschlagenen Kult der Allesverschlingenden beleuchtet und dabei auch Hinweise zur Darstellung der Unterstadt liefert.

FESTIVITÄTEN IN DER STADT

Während sich die Helden auf die Suche nach der verschwundenen Aillil Galahan machen, herrscht in Havena eine ausgelassene Feierstimmung. Wenn Sie den Hintergrund der Feierlichkeiten noch mehr betonen wollen, können Sie diese Szenen in den Verlauf des Abenteuers einbauen und teilweise den Helden ihre Suche noch ein wenig verkomplizieren bzw. ihnen wertvolle Zeit stehlen.

👁 Die Feierlichkeiten locken nicht nur Teilnehmer und Besucher des Turniers sowie Gäste für die Tsatagsfeierlichkeiten an, sondern auch eine Menge Gesindel. So kommt es vermehrt zu Diebstählen prallgefüllter Geldkatzen und anderer Kostbarkeiten. Die Helden können selbst Opfer eines Raubes werden oder aber auch von beraubten Passanten gebeten werden den Dieben nachzusetzen. Vielleicht waren sie aber auch nur Zeugen und ein paar lästige Gardisten wollen eine langwierige Aussage von ihnen aufnehmen.

👁 Auf dem Fischmarkt findet ein spontaner Bardenwettkampf statt. Passende Charaktere können hier ihr Glück ver-

Die Hauptstadt des Fürstentums Albernia erlangt langsam wieder ihre alte Pracht. Während der kurzen Zeit der Unabhängigkeit versiegte fast der komplette Handel mit dem Mittelreich, doch langsam hat sich dieser Umstand wieder gewandelt und Havena ist erneut großer Umschlagplatz für allerlei Waren, egal ob aus dem Norden, dem Süden oder aus dem Osten den Großen Fluss hinauf.

IMMANTURNIERE IN ALBERNIA

In den letzten Jahrzehnten ist Imman zu einem der populärsten Spiele in Albernia geworden. Von den Thorwalern in den Süden getragen, fand es Anklang beim Jung-Adel (insbesondere derer, die auf thorwalsche Wurzeln zurückblicken können) und beim einfachen Volk gleichermaßen. Eines der populärsten albernischen Turniere war das *Vier-Völker-Turnier*, das traditionell in Havena ausgetragen wurde und je eine Mannschaft aus Andergast, Nostria und Thorwal empfing, die sich gegen die Havener Bullen in einem einwöchigen Turnier miteinander maßen.

Durch die Kriegswirren gab es bis heute allerdings keinen weiteren Versuch das Vier-Völker-Turnier wieder auszutragen. So gab es neben kleineren Turnieren gegen Mannschaften aus der Region nur beim Alberniafest in Honingen 1030 BF eine größere Veranstaltung dieser Art, welche nun in unregelmäßigen Abständen stattfindet und dieses Jahr in der Hauptstadt Albernias ausgetragen wird. Groß ist die Hoffnung der vielen Immanbegeisterten, dass mit der Zeit auch wieder der Kaiser-Reto Pokal ausgetragen wird, ein überregionales Immanturnier, welches sich bis zum Borbaradkrieg großer Beliebtheit erfreute. Das Bestreben geht dabei von der fürstlichen Heroldin *Eillyn ni Beornsfair* aus, welche die Kronverweserin und den fürstlichen Waffenmeister gleichermaßen davon überzeugte, dass regelmäßige Spiele zwischen Bürgerwehren nicht nur die Zufriedenheit, sondern auch die Wehrtüchtigkeit der albernischen Bevölkerung erhöhen. Mehr zum Immanspiel und seinen Regeln finden Sie im Abenteuerband **Esche und Kork**, welches außerdem das Alberniafest 1030 BF als Kulisse bietet.

suchen. Immerhin erhält der Gewinner den größten Fang des Tages als Geschenk, allerdings wird der schlechteste Barde traditionell mit einer großen Portion fauligem Fisch beworfen.

☛ Den Helden läuft ein stummer Alrik hinterher und ahmt die Gesten eines Helden nach. Nur mit Nachdruck oder einer Spende für seine ‚hervorragende Leistung‘ wird er sich wieder entfernen.

☛ In einer größeren Gasse haben sich einige Kinder zum Straßen-Imman getroffen, dabei fliegt einem miesgelaunten Bürger das Lederbällchen gegen den Kopf und er ist außer sich vor Wut.

☛ Ein adliger Rittersmann aus Greifenfurt reitet durch die Gassen, als sein Pferd durch die Feuersbrunst eines Feuerspuckers ausschlägt und mitsamt Ritter droht in eine Menschenmenge zu galoppieren.

☛ Mitten auf der Straße kommt es zu Ausschreitungen betrunkenen Immanbegeisterter. Die beiden Trupps aus dem albernischen Hinterland sind sich spinnefeind und wollen

ein für alle Mal klären, wer die bessere Mannschaft hat. Als einige Gardisten versuchen die gewaltbereiten Immanfreunde auseinander zu treiben, wendet sich die Gewalt gegen die Gardisten.

☛ Auf der Straße wird ein Gaukler der Scharlatanerie und des Verstoßes gegen das Magieverbot beschuldigt. Dieser beteuert wieder und wieder, dass er so magisch wie Koschbasalt sei. Da jedoch kein Gardist zu finden ist, beschließen die Bürger kurzer Hand die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

Verstrichene Zeit: 1 bis 2 ZP pro Szene (Eine Szene sollte mindestens stattfinden.)

EIN KAMPF IM PEBEL

Das Abenteuer beginnt am Bennain-Damm im Hafenviertel von Havena. Hierbei ist es egal, ob Ihre Heldengruppe sich schon länger kennt und zusammen reist oder ob Sie eine neue Gruppe zusammenführen wollen. Egal ob sie gerade mit einem Fischer verhandeln, vor kurzem von Bord eines Schiffes gestiegen sind oder nach einer durchzechten Nacht die Hafenspelunke verlassen, folgendes dringt an das Ohr der Helden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der morgendliche Nebel zieht von der gefürchteten Unterstadt hinauf über den Bennain-Damm und hat das halbe Hafenviertel in seinem schemenhaften Griff. Während ihr Mühe habt weiter als ein paar Schritt weit zu sehen, vernimmt euer Ohr Kampfeslärm. Bei genauerem Hinhören scheint es vom Bennain-Damm zu kommen, als euch bereits panische Bürger durch den Nebel entgegentommen.

Wollen die Helden in das Kampfgeschehen eingreifen, können sie schnell erkennen, dass ein Ungleichgewicht herrscht. Vier Gestalten mit abgewetzter Kleidung und bewaffnet mit Knüppeln und Dolchen fallen über eine Person her, die der Größe nach zu urteilen, nicht mal ausgewachsen ist. Wenn Ihre Gruppe sich nähert, wird der Jüngling (Finnian ui Bennain) auch schnell auf sich aufmerksam machen und um Hilfe bitten, während er unter den Schlägen droht niederzugehen. Durch den dichten Nebel fallen Modifikatoren von –3/–3 auf AT und PA an, außerdem sind Proben auf einige Talente (wie *Sinnenschärfe* oder *Kriegskunst*) durch die Sichtbehinderung um bis zu 6 Punkte erschwert, während ein Patzer im Fernkampf schon ab einer gewürfelten 9 auf der Patzertabelle einen getroffenen Gefährten zur Folge hat. Sobald die Helden den Kampfeslärm wahrgenommen haben, vergehen noch 3 KR, bis Finnian (3 LeP) zu Boden geht. Es steht Ihnen natürlich frei, jede KR, in der die Helden noch nicht beteiligt sind, schon auszuwürfeln. Die vorigen Angaben sollen ihnen nur den Rechenaufwand erleichtern. Finnians Werte finden sie auf Seite 85, die Werte der Schläger im folgenden Kasten. Um auf den Damm zu gelangen, müssen die Helden erst an den aufgeschreckten Personen vorbei, die im dichten Nebel versuchen, vom Bennain-Damm zu flüchten und pflichtbewusst die Garde zu verständigen. Verlangen Sie immer wieder Proben auf *Sinnenschärfe* (Personen rechtzeitig sehen), *Ausweichen* (Personen rechtzeitig ausweichen) und *Körperbeherrschung* (Stehen bleiben, falls man angerempelt wird) während des Hineilens und des Kampfes. Alternativ wäre es auch möglich, Personen mit einem kräftigen Schubs (*Raufen* oder *Athletik*) aus dem Weg zu stoßen, dies kann im schlimmsten Fall allerdings Stürze vom Damm bedeuten.

Vier Schläger (Jost, Cuano, Rokul, Adalil)**Langdolch*:** INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2 DK H**Knüppel:** INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+1 DK N**Wurfmesser:** INI 10+1W6 FK 15 TP 1W6**RW** 2/4/6/8/15 **TP+** (+1/0/0/0/-1)**LeP** 30 **AuP** 29 **MR** 4 **RS** 1 **GS** 7 **WS** 7**Ausweichen** 7 **Selbstbeherrschung** 5 (13/13/14)**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Wuchtschlag**Ausrüstung (Insgesamt):** zwei Langdolche, zwei Knüppel, Geld (4D, 15, 11H, 23K), dicke, gebrauchte Kleidung, 4 Trinkschläuche, 1 abgewetzter Ta-

schenroman *Alrique und der Kiepenkerl* von Rahjophrast Rosenkron und eine Flasche mit einem Datum (siehe **Eine zähflüssige Spur**, Seite 67)

Verhalten im Kampf: Die Schläger nutzen ihre Überzahl aus, lassen sich aber leicht überrumpeln. Erleiden sie zwei Wunden oder fallen ihre LeP unter die Hälfte, versuchen sie aus dem Kampfgeschehen zu fliehen. Für jeden Flüchtigen oder zu Boden gegangenen, können Sie eine MU-Probe (Wert 13; erste Probe unmodifiziert, jede weitere zusätzlich +2) für die restlichen Schläger ablegen, bei deren Misslingen diese auch das Weite suchen.

* Die Langdolche sind mit einer Portion Halbgift Qualität D (**WdA 51**) bestrichen. Restspuren sind auch noch nach dem Kampf deutlich sichtbar. Ob das Gift noch bei den Helden Wirkung zeigt oder beim Anschlag auf Finnian aufgebraucht wurde, bleibt Ihnen überlassen.

DER FÜRST GIBT SICH ZU ERKENNEN

Sollten alle Schläger geflohen oder zumindest kampfunfähig sein, können die Helden kurz verschnaufen, zudem sollte sich um einen vermutlich verwundeten Prinzen gekümmert werden. Helden mit einem passenden Hintergrund können spätestens bei heruntergezogener Kapuze Finnian erkennen, denn seit einigen Jahren zielt eine markante, blaue Zeichnung das Gesicht des Thronfolgers. Sollten die Helden ihn darauf ansprechen, wird er ihnen die Wahrheit erzählen, aber gleichzeitig darum bitten, seine Identität geheim zu halten und sich erst einmal vom Bennain-Damm weg zu begeben. Allerdings sollten die Helden sich vorher überlegen, was mit den Schlägern passieren soll (siehe **Ein Verhör**, Seite 63). Nachdem ein ruhigerer Ort aufgesucht wurde, kann Finnian noch sichtlich aufgewühlt erzählen, was vorgefallen ist. Es dauert einige Augenblicke bis er sich selbst wieder der Etikette entsprechend wie ein Fürst verhält.

☞ Er kannte die Attentäter nicht und ist sich nicht sicher, ob sie wussten, wer vor ihnen stand.

☞ Er war auf der Suche nach seiner Tante Aillil Galahan, mit der er sich in der Stadt treffen wollte. (Das gibt er nur preis, weil er sich um das Wohlergehen seiner Verwandten sorgt.)

☞ Sie sollte in Nostria an Bord des Vergnügungsschiffes *Re-this* und hier in Havena an Land gehen.

☞ Das Schiff legte am gestrigen Tag im Stadtteil Feldmark an, doch Aillil erschien nie beim Treffpunkt.

☞ Nach diesem offenkundigen Attentatsversuch befürchtet Finnian das Schlimmste und sucht Unterstützter, die ihm helfen, seine Großtante zu finden.

☞ Dabei möchte er nicht die Garnison informieren, in der Annahme, eine große, offizielle Suche könnte die möglichen Entführer aufschrecken.

☞ Er selber begibt sich inkognito in die Straßen, damit er keine Aufmerksamkeit erregt. (Dabei verschweigt er, dass er selber aus dem Palast getürmt ist. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 kann die Notlüge enthüllen.)

☞ Selbstverständlich soll es sich für die Helden auch lohnen. Für die Mithilfe bei der Suche nach Aillil Galahan, verspricht er ihnen Plätze in der Fürstenloge beim Immanfinale, eine Einladung zum Festbankett an seinem Tsatag sowie eine



weitere Belohnung nach Wunsch des Spielleiters. Möglich wäre zum Beispiel schnödes Gold oder eine gut geschmiedete Klinge. Magische Ausrüstung in Form von Tränken und Artefakten sind in Havena allerdings eher Mangelware. Egal für welchen Weg die Helden sich entscheiden, die Zeit rinnt ihnen durch die Finger. Nach zwei Spielrunden wird ein Trupp der Stadtgarde am Kampfplatz ankommen. Sollten alle Personen noch anwesend sein, werden sich vermutlich längere Gespräche mit der Garde anbahnen. Gleiches gilt, wenn die Helden Finnian lieber zurück in den Palast bringen und die Stadtgarde informieren wollen. Auch wenn der designierte Fürst alles versucht, die Helden zu überzeugen, ihn nicht zurück zum Palast zu bringen und ihn lieber bei der Suche zu unterstützen.

EIN VERHÖR

Wenn die Schläger nicht entkommen, bewusstlos oder gar tot sind, können die Helden sie verhören. Mit einer *Überreden* oder *Überzeugen*-Probe +5 (Dauer 6 SR-TaP*, mind. 1 SR; Finnians Autorität, Folter oder Geld erleichtern die Probe) teilen sie den Helden Folgendes mit:

☛ **bis 5 TaP***: Sie wurden in der Taverne *Alte Marschen* angeheuert, haben 12 Goldstücke im Voraus bekommen und sollten noch 28 weitere Dukaten bei Erledigung erhalten. Der Auftrag war einen jungen Spitzel eines Handelsunternehmens auszuschalten. Ihr Auftraggeber war unscheinbar, trug einen neuwertigen Mantel, darunter einen typisch albernischen Gul und die Stimme klang nach einer weiblichen Person.

☛ **ab 6 TaP***: Nach getaner Arbeit sollten sie sich in der Taverne *Alte Marschen* treffen. Außerdem wurde ihnen ein Gift (Halbgift Stufe D) mitgegeben, mit dem sie den Schnüffler erledigen sollten.

Magische Mittel wie BANNBALADIN oder IMPERAVI und klerikale Mittel führen zu ähnlichen Ergebnissen.

Während des Verhörs werden sie immer wieder ihr Bedauern über die Geschehnisse äußern und um Gnade bitten. Sollten die Helden selber eher zwielichtig sein, werden sie auch anfangen darum zu feilschen, dass sie nicht bei der Garde abgeliefert werden.

Verstrichene Zeit: 0,5 ZP (eventuell länger, wenn die Helden sich ungeschickt anstellen)

RECHERCHE IN HAVENA

Neben den auf den folgenden Seiten präsentierten Recherchemöglichkeiten können die Helden auch sich erst mal ganz allgemein in der Stadt umhören und Informationen sammeln. Dazu finden Sie hier einige Gerüchte, die sie bei der Recherche einstreuen können. Darunter befindet sich sogar eine interessante Spur: die des verschwundenen Thorwalers. Die hier vorgeschlagenen Regeln zur Recherche können auch bei den detaillierteren Wegen benutzt werden oder zum Beispiel bei der Suche nach Cuilan (siehe Seite 71). Ob Sie

DAS SPIEL MIT DEM PRINZEN

Das Abenteuer geht davon aus, dass Finnian ui Bennain die Helden durch das Abenteuer begleitet. Alternativ ist es aber auch möglich, auf den jungen Fürsten zu verzichten. Allerdings bevorzugen wir die Variante, in der Finnian die Helden begleitet und die Charaktere und Ihre Spieler den jungen Herrscher Alberbias kennenlernen können.

Dabei soll der junge Herrscher als sympathischer Junge wahrgenommen werden mit eigenen Fähigkeiten und Stärken und nicht nur ein Klotz am Bein der Helden sein. Zwar wird Finnian den Helden in einigen Fertigkeiten unterlegen sein, doch wurde ihm in den letzten Jahren schon vieles gelehrt und einiges hat er sich auch selber beigebracht, wie den Großteil seiner Segelkünste.

Im Folgenden ein paar Anregungen, wie die Interaktion zwischen Finnian und Ihrer Heldengruppe am Spieltisch stattfinden könnte.

☛ Die Gruppe gerät aus Versehen an einige Gardisten/Höflinge/Kinder, die in ihrem Begleiter den jungen Fürsten erkennen. Die Helden sollten sich schnell etwas zurechtlegen, wenn sie nicht durch die Gassen flüchten wollen. Was natürlich für noch mehr Aufmerksamkeit sorgen könnte.

☛ Finnian ist sehr belesen: Ein Gelehrter kann mit Finnian freundschaftliche Dispute über die Götter und Aventurien führen. Gleiches gilt für die Seefahrt und seine Heimat (inklusive der Welt der Feen).

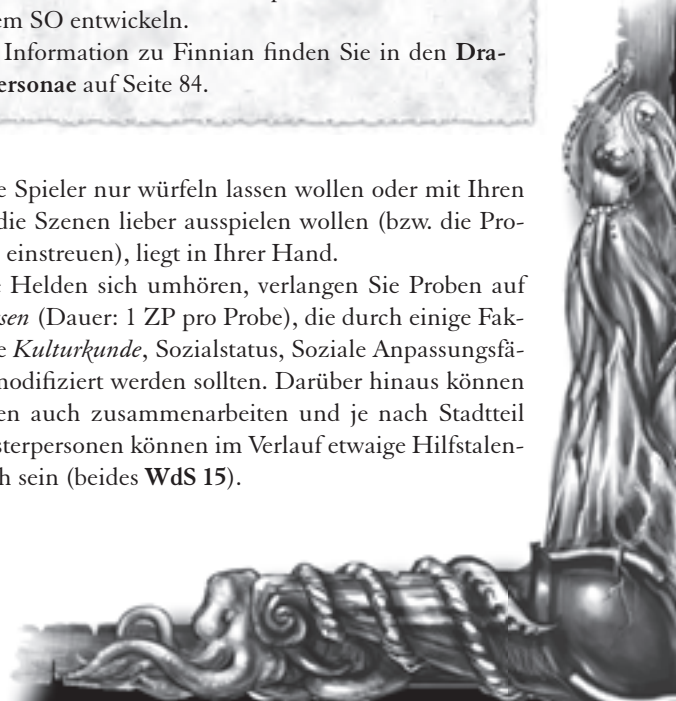
☛ Auch wenn er der designierte Fürst ist, wird er sich als Tarnung natürlich nicht mit seiner korrekten Anrede (Euer Allerprinzlichste Durchlaucht) betiteln lassen. Seit längerer Zeit hat er sich für solche Fälle den Namen *Cuanu aus Oberfluren*, nach seinem Großvater, zugelegt.

☛ Wenn die Helden sich mit Finnian im Orkendorf umhören, kann Finnian auch Gespräche über die Lebensumstände beginnen. Zwar ist er sich seines Standes bewusst und ist auch öfters in den Gassen Havenas unterwegs, doch ist die Konfrontation mit den elenden Lebensbedingungen im Stadtteil für ihn ungewohnt. Hier können sich interessante Gespräche mit Helden mit niedrigem SO entwickeln.

Weitere Information zu Finnian finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 84.

dabei Ihre Spieler nur würfeln lassen wollen oder mit Ihren Spielern die Szenen lieber ausspielen wollen (bzw. die Proben dabei einstreuen), liegt in Ihrer Hand.

Wenn die Helden sich umhören, verlangen Sie Proben auf *Gassenwissen* (Dauer: 1 ZP pro Probe), die durch einige Faktoren (wie *Kulturrkunde*, Sozialstatus, Soziale Anpassungsfähigkeit) modifiziert werden sollten. Darüber hinaus können die Helden auch zusammenarbeiten und je nach Stadtteil oder Meisterpersonen können im Verlauf etwaige Hilfstalente nützlich sein (beides **WdS 15**).



Möglicher Einsatz von Hilfstalenten:

- **Barden, Gaukler, Rahjageweihte:** Betören, Musizieren, Zechen
- **Bedienstete, einfache Bürger:** Handwerkstalente ja nach Profession
- **Bewohner des Fischerdorfs:** Fischen/Angeln, Sagen/Legenden, Zechen
- **Bewohner des Orkendorfs, Immananhänger, Träger:** Raufen, Zechen
- **Bewohner der Krakeninsel:** Etikette, Götter/Kulte
- **Gardisten:** Kriegskunst
- **Geweihte (allgemein):** Götter/Kulte, passende Talente ja nach Gottheit
- **Händler, gut betuchte Bürger:** Etikette, Handel, Überzeugen

Bei der Recherche lassen sich folgende Gerüchte aufschnappen:

- ☞ Im Hafen soll ein Matrose verschwunden sein, angeblich aus der Mannschaft vom alten Kapitän *Mynwaic* (wahr, siehe Seite 68).

- ☞ Seit ein paar Tagen wird ein Efferdgeweihter aus dem Alten Efferdtempel vermisst (wahr).

- ☞ Vor einigen Monden wurde ein großer Zirkel der Charyptoroth zerschlagen. Unter den Kultisten waren auch bedeutenden Bürger der Stadt. (wahr, siehe **Der Fluch des Flussvaters**)

- ☞ Der designierte Fürst soll aus dem Fürstenpalast getürmt sein. (wahr, allerdings passiert das häufiger, so dass der Wahrheitsgehalt Zufall ist).

- ☞ Die berühmten Bardinnen *Yanna ni Rianod* und *Brynna*, die *albernische Posaune* *Lichterfeld* sollen um die Gunst der Fürstenfamilie streiten (vielleicht, aber eher unwahrscheinlich).

- ☞ *Rhys Burrigh*, Spitzenspieler der Havener Bullen, hat sich beim gestrigen Spiel gegen die Abilachter Auerochsen eine Verletzung zugezogen (wahr).

- ☞ Durch die vielen Besucher in der Stadt ist die Garde vollkommen ausgelastet, Beutelschneider und anders Gesindel haben leichtes Spiel (teilweise wahr).

- ☞ Die Kaiserin *Rohaja von Gareth* kehrt ihrem Verwandten Finnian ui Bennain den Rücken und nimmt aus Verachtung nicht an den Tsafeierlichkeiten teil (unwahr, die Kaiserin ist aus anderen Gründen verhindert nach Albarnia zu kommen, siehe Kampagnenband **Mit Wehenden Bannern**).

- ☞ Der Schriftsteller *Rahjophrast Rosenkron* nutzt die Stimmung des Albarniafestes für sein neuestes Werk (vielleicht).

- ☞ Efferds Zorn wird Havena am 16. Ingerimm 1035 BF erneut ereilen, genau 333 Jahre nach der Großen Flut (wer weiß).

- ☞ Buuuuuullen! Buuuuuullen! Buuuuuullen! (ein begeisterter Immananhänger ...)

IHR SOLLTET DOCH NICHT ...

DIE STADTGARDE

Sollte die Stadtgarde am Bennain-Damm eintreffen oder die Helden von sich aus die ganzen Geschehnisse einer offiziell

HILFE EINES UPBEKAППTEH

Sollte der Fall eintreten, dass Ihre Spieler alle Spuren verloren haben und nicht mehr weiter wissen, gibt es noch einen Kniff, um doch noch halbwegs erfolgreich zu sein. Der Vogtvikar des geheimen Phextempels, *Imo Wolter*, erfährt im Laufe des Tages von der Suche der Helden und dem Verschwinden der Personen (Aillil, Gerolf und Liam). Den Helden lässt er in Gestalt eines einbeinigen Bettlers mit Holzbein und Krücken folgende Nachricht zukommen. Die Nachricht ist dabei mit allerlei Wachs überzogen:

*Wenn der Nebel eure Aug' verschleiert hat,
sucht beim alten Kaiser Rat.*

*Er ward jung verschollen vor einig' Zeit,
doch erst vor kurz' zur letzten Schlacht bereit.*

Er weilt jetzt auch an diesem Ort

Und geht gewiss nicht wieder fort.

Sein stolzer Blick wacht übers Land,

euer Schicksal hält in seiner Hand.

Mit Phexens List deponiert er einen wichtigen Hinweis im Wachsfigurenkabinett der Stadt. Genauer gesagt in den Händen des vorigen Kaiser des Mittelreiches: Hal von Gareth. In seinen Händen hält er ein Stück Pergament auf denen Lagerbestände des Rhydenach-Kontors gelistet sind. Ein Hinweis auf Aillils Aufenthaltsort.

Verstrichene Zeit: mindestens 2 ZP

len Stelle bekanntmachen, werden sie erst mal zur Gardestube geleitet. Noch vorhandene Schläger werden mitgeschleift und zwielichtige Charaktere oder gar Magiekundige werden gröber angepackt und schnell mitverdächtigt. Hier können vor allem Adlige und Geweihte sich für diesen Helden verbürgen und sollte sich Finnian zu erkennen geben, werden die Helden nicht weiter verdächtigt.

Allerdings werden die Helden nach den genauen Umständen befragt und es wird schnell ein Bote zum Palast der Fürstin geschickt. Ist keiner der Schläger geschnappt worden, können sie auf den Steckbriefen in der Gardestube ein Gesicht wieder erkennen. Dabei handelt es sich um *Jost* einen kleinen Ganoven, der wegen Schmuggels gesucht wird.

Die Garde kann noch berichten, dass vor einer Woche der Efferdgeweihte Liam Sandström aus dem Alten Efferdtempel verschwunden ist. Ein Umstand, der die Gardisten beunruhigt, da Havena noch immer unter Schock, durch die Aufdeckung eines großen Kultes der Charyptoroth, steht (siehe Abenteuer **Fluch des Flussvaters**). Da der Kult als zerschla-



gen gilt, denken sie zwar eher nicht, dass ein Zusammenhang besteht, doch ausschließen tun sie es nicht. Zu tief sitzt der Schrecken über den Kult, der so lange Zeit im Geheimen agieren konnte.

Nach gut 3 SR wird der junge Prinz mit einer Kutsche und einigen Leibwächtern von der Gardestube abgeholt. Den Helden wird mitgeteilt, dass sie sich auf ausdrücklichen Wunsch der Kronverweserin im Palast einfinden sollen.

Verstrichene Zeit: 2 ZP

DIE KRONVERWESERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Palast befindet sich von der Garnison aus die Fürsten-Allee entlang. Nach ungefähr 100 Schritten könnt ihr schon den Prunkbau in seiner ganzen Pracht erblicken. Über dem Eingangstor winden sich zwei Türme im eslamidischen Stil in die Höhe und übertrumpfen dabei die weiteren acht Türme des oktogonalen Mauerbaus. Auf diesen beiden Zwiebeltürmen wehen die Banner Albernias im Wind.

Schon vor den Toren hört ihr ein Zwitschern, Trällern und Schnattern und es klingt so, als würden Myriaden von Vögeln hinter diese Pforte warten. Nach einem kurzen Gespräch mit den Wachen geleitet euch eine Wache in das Innere und führt euch durch eine prächtige Gartenanlage mit freilaufenden Vögeln, Volieren, Blumenbeeten und kleinen, angelegten Teichen.

Schließlich erreicht ihr eine Person, die einem Pfauenhahn beim Balztanz mit seinen fünf Hennen zuschaut. Der Pfau schlägt ein majestätisches Rad vor seinen Kandidatinnen und als ihr euch nähert, drückt er seinen Schwanz gegen den Boden und stößt einen lauten Schrei aus. Die in ein schlichtes, aber wertvolles blaues Kleid gewandete Person dreht sich mit einem Lachen um: „Entweder das Männchen fühlt sich von euch empfindlich in seinem Tanze gestört oder ein efferdgefalliger Guss wird kommen. Zumindest erzählte Uns einst ein tulamidischer Haimamud, dass der Schrei eines Pfau einen kommenden Wolkenbruch zur Folge hat.“ Mit den albernischen Insignien ist die Dame vor euch wahrlich als Idra Bennain, die Kronverweserin von Albernias zu erkennen.

Nachdem der Etikette Genüge getan wurde, erkundigt sich die Kronverweserin (eine Beschreibung finden Sie in den **Dramatis Personae**, Seite 86) noch einmal ganz genau, was in den Morgenstunden am Bennain-Damm vorgefallen ist. Nach einer ausführlichen Erklärung bedankt sich die Fürstin für die Rettung und fragt mit sorgenvoller Miene, ob die Helden jemanden verdächtigen und ob sie sich für das Fürstenhaus nach den Drahtziehern umhören würden. Wenn sie die Informationen über Aillil Galahan auch bekanntgeben,

wird sie sie noch eindringlicher bitten, die Drahtzieher zu enttarnen und die mehrfache Geliebte der Göttin zu finden. Selbstverständlich sollen die Charaktere auch entlohnt werden. Idra selbst schweigt sich über die Art der Entlohnung allerdings aus. Wer der Etikette zum Trotz nachhakt, dem verspricht sie, dass es sein Schaden nicht sein soll. Reicht auch das nicht, so werden ihm bei Erfolg 20 Dukaten pro Person versprochen. Die eigentliche Belohnung fällt ähnlich wie die von Finnian aus (Seite 62).

Der Charakter mit der höchsten Intuition sowie denen, den eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingt, bemerken während des Gesprächs mit der Kronverweserin, dass sie vom Palastinneren aus beobachtet werden. Hinter einem Fenstervorhang lugt der designierte Fürst hervor und versucht zu erfahren, worum es in dem Gespräch geht, bis er schließlich von einem seiner Erzieher zurückgerufen wird.

Wenn die Helden es wünschen, kann Idra ihnen ein paar

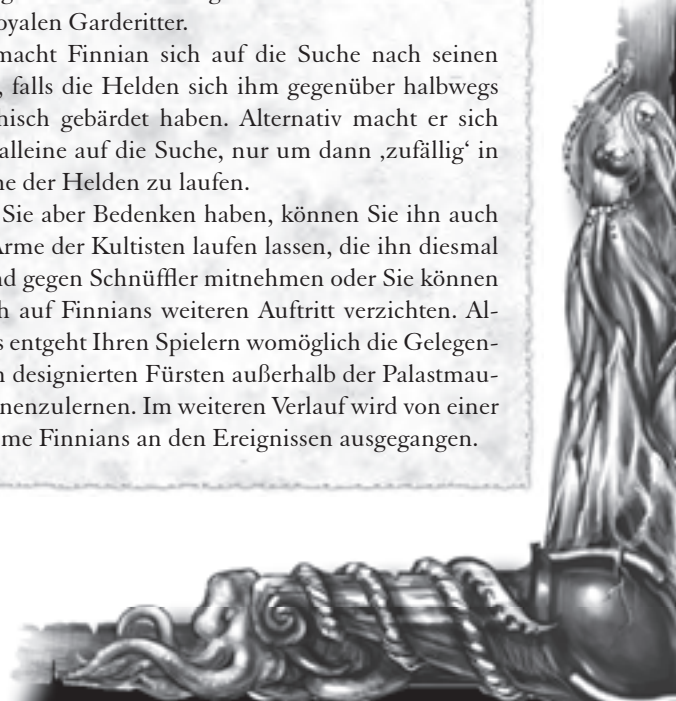
DIE HELDEN OHNE FÜRST?

Haben die Spieler diesen Weg eingeschlagen, ist der junge Spross der Familie Bennain eigentlich nicht mehr bei der Heldengruppe. Wenn Sie glauben, dass Ihre Heldengruppe ihn nicht gleich wieder zurück zum Palast bringt, können Sie auf folgendes Geschehnis zurückgreifen: Da Finnian sich nämlich immer noch um Aillil sorgt, wird er sich nach seiner Lehrstunde zurückziehen und ein weiteres Mal erfolgreich aus dem Palast türmen.

Dieses Mal gelingt dem Prinzen seine Flucht durch die Ritter der Krone, denn Finnian versucht seit längerem Kontakt zur Drachenschildkröte *Lata* (**Großer Fluss 175f.**) aufzunehmen, um auf Rat seines Onkels *Ruadh ui Bennain* von ihr sein Schicksal zu erfahren. Deswegen entkommt er gedeckt von den loyalen Kronenrittern immer wieder aus dem Palast. Bisher hatte diese Unternehmung allerdings kein Erfolg, da Lata auf Efferds Weisung an einem anderen Ort weilt. Dass in gehörigem Abstand stets ein Ritter der Krone dem Prinzen folgt, ist allerdings eine stillschweigende Vorsichtsmaßnahme dieser loyalen Garderitter.

Dann macht Finnian sich auf die Suche nach seinen Rettern, falls die Helden sich ihm gegenüber halbwegs sympathisch gebärdet haben. Alternativ macht er sich wieder alleine auf die Suche, nur um dann ‚zufällig‘ in die Arme der Helden zu laufen.

Sollten Sie aber Bedenken haben, können Sie ihn auch in die Arme der Kultisten laufen lassen, die ihn diesmal als Pfand gegen Schnüffler mitnehmen oder Sie können gänzlich auf Finnians weiteren Auftritt verzichten. Allerdings entgeht Ihren Spielern womöglich die Gelegenheit den designierten Fürsten außerhalb der Palastmauern kennenzulernen. Im weiteren Verlauf wird von einer Teilnahme Finnians an den Ereignissen ausgegangen.









Mittel zur Verfügung stellen, zum Beispiel Waffen und Munition, Geld für ‚Spenden‘ bei zwielichtigen Personen oder vier Gardisten (alternativ zwei Ritter der Krone). In jedem Fall bekommen sie ein gesiegeltes Schreiben der Kronverweserin, was den Charakteren in Havena etliche Türen öffnet,

allerdings keine alchemistischen Tränke, Artefakte oder illegale Besitztümer wie Gifte. Letzteres kann auch zu einer kleinen Maßregelung ihrerseits führen.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

KAPITEL I – DURCH DEN NEBEL

In diesem Abschnitt finden Sie nacheinander die vier wichtigsten Spuren, die dann in das nächste Kapitel führen. Allgemeine Infos zur Recherche finden sich im vorigen Kapitel. Für einen besseren Überblick finden Sie an entsprechenden Stellen für jeden Weg eine bestimmte Symbolik, die aufzeigt welcher Weg über welche Szene folgen kann. Dabei steht  für die Spurensuche über das Vergnügungsschiff,  für die Recherche nach dem Gift,  für die Suche nach dem vermissten Thorwaler und  für den Weg über die Auftraggeberin des Attentats.

SCHIFFSVERGNÜGEN ()


Eine naheliegende Spur ist es, sich beim Vergnügungsschiff *Rethis* umzuhören und zu versuchen von dort aus weitere Hinweise auf den Verbleib der Rahjageweihten zu finden.


SEI HIER GAST

Der Nachfolger der zerstörten *Thetis* ist ein äußerst teures Etablissement und wird daher vor allem von reichen Bürgern und Adligen besucht. Das seetüchtige Schiff verfügt über einen Speise- wie auch einen Spielsalon sowie über vier exklusive Kabinen für Gäste, die mit dem Vergnügungsschiff Fahrten entlang der Küste unternehmen wollen.


Ab Mittag herrscht auf dem Schiff reger Betrieb und es werden bis in die Nacht Gäste im Speise- und Spielsalon bedient. Vorher ist das Personal mit Aufräumarbeiten und Vorbereitungen für den Tag beschäftigt. Neben der Besitzerin *Asa Anjuhal* (*982 BF, 1,85 Schritt, wallendes, rotes Haar, skrupellos, kompetente Verführerin) arbeiten zurzeit ein Dutzend Angestellte auf der *Rethis* (5 für den Speisesalon, 3 für den Spielsalon sowie 4 weitere Personen für alltägliche Arbeiten und Säuberungen).


Die Schiffseigentümerin empfängt die Helden persönlich, fragt nach ihrem Begehr und ob sie nicht Lust auf ein Spielchen hätten. Einem gut aussehenden Helden mag sie dabei schöne Augen machen und ihm ein Getränk auf Kosten des Hauses spendieren. Auf Aillils Verbleib angesprochen, gibt sie ihnen bereitwillig Auskunft.

 Bei einer Beschreibung von Aillil bestätigt sie, dass eine ähnlich aussehende Person an Bord des Schiffes gewesen ist, allerdings sei dies keine Geweihte der Rahja gewesen.


 Sie nannte sich *Lilial Rosenblatt* und ging in Nostria an Bord. (Bei dem Vornamen handelt es sich um ein Anagramm von Aillil, während der erdachte Beiname auf das Seerosen-

blatt anspielt, welches sie damals nach einem Schiffunglück vor dem Ertrinken schützte.)

 Normalerweise fährt das Schiff nur kurze Küstenstrecken, weswegen sie einen gehörigen Aufpreis zahlte.

 Den Aufpreis bezahlte sie bereitwillig und geizte auch während der Fahrt nicht mit ihrem Geld.

 Das Schiff legte gestern Morgen in der Feldmark an und die Kundin ging einige Zeit später von Bord.


 Ihr Zimmer wurde von *Naike* betreut, die schon seit einigen Jahren auf dem Schiff arbeitet.


Erkundigen sie sich nach *Naike*, verweist *Asa* sie in die Kabinen unter dem Deck. Nach dem Gespräch verabschiedet sie sich, allerdings nicht ohne bei einem charmanten Helden nochmal ihr Glück zu versuchen und ihn auf ein Abendessen auf die *Rethis* einzuladen.

DIE FRAU MIT DER SEEROSENBROSCHÉ

Unter Deck finden sie neben weiteren Gehilfen die gesuchte Person. *Naike* (*1008 BF, 1,79 Schritt, schwarze, schulterlange Haare, hohlwangig, dürr, auffällig teure Seerosenbrosche) wirkt sehr verschlossen, beantwortet aber bereitwillig die Fragen der Helden. Ihr Wissen gleicht dem von *Asa*, allerdings befürchtet sie, dass *Lilial Rosenblatt* etwas zugestoßen ist und ihr Liebhaber darin verwickelt ist. Auf die Seerosenbrosche angesprochen fühlt sie sich in die Ecke gedrängt und gerät etwas in Panik. Schnell wird sie versuchen, die Helden loszuwerden, in dem sie vorgibt, noch viel Arbeit vor sich zu haben.

Mit Hilfe einer *Überreden*-Probe +5 (Auspielen von Autorität, Bestechung, Drohung) oder *Überzeugen*-Probe+3 (Appellieren an ihre Vernunft) gesteht sie ihre schlimmen Befürchtungen.

 **misslungene Probe:** Die Brosche ist ein Erbstück ihrer verstorbene Mutter, die damals beim Dämonenangriff 1021 BF ums Leben kam (falsch). Mit einem Heulkampf endet das Gespräch. Bedienstete versuchen sie zu trösten, aber von ihr ist nichts Sinnvolles mehr zu erfahren.

 **1 TaP*:** Die Brosche hat sie gestern Abend von ihrem Geliebten *Cuilan* bekommen. Es war als ein Versöhnungsgeschenk gedacht, allerdings wusste sie, dass es seine finanziellen Mittel bei Weitem übersteigen musste. Doch entzückt von der Schönheit der Brosche ließ sie sich hinreißen und stellte *Cuilan* keine weiteren Fragen. Ihrer Befürchtung nach gehörte die Brosche eventuell *Lilial Rosenblatt* und sie ahnt, dass *Cuilan* der Dame die Brosche geraubt hat. Entführung oder gar Mord traut sie ihrem *Cuilan* aber bei Weitem nicht zu.



☛ **2 TaP***: Bevor sie mit der *Rethis* von Havena nach Nostria segelte, gab es einen größeren Streit zwischen dem Paar. Cuilan stahl ihr vier Silbertaler, damit er sich wieder berauschen konnte. (Wegen seiner Samthauchsucht kommt es vermehrt zu Streitereien zwischen den Beiden.)

☛ **3 TaP***: Sie ist sich ziemlich sicher, dass die Brosche von dem Gast an Bord stammt. Wie Cuilan an die Brosche gekommen ist, vermag sie nicht zu sagen, da sie ihn nicht gefragt hat. Allerdings fühlt sie sich ernsthaft schuldig, vor allem wenn ihr die Helden sagen, dass es sich bei der Dame Rosenblatt vermutlich um die Geweihte Aillil Galahan handelt.

Als letzte Information kann Naike ihnen eine Beschreibung von Cuilans Äußerem geben sowie Orkendorf als Cuilans Wohnort nennen. Wo genau seine Wohnung zu finden ist, weiß sie aber nicht.

Je mehr die Helden von Naike in Erfahrung bringen, desto niedergeschlagener ist sie. Sie ist entmutigt, enttäuscht und ihr sitzt die Angst im Nacken, bei der Garde verraten zu werden, mindestens aber ihre Anstellung auf der *Rethis* zu verlieren. Sollte sich keiner dafür einsetzen, so wird nichts von beidem passieren. Freiwillig möchte Naike nicht zur Garde gehen und Asa Anjuhal ist die Angelegenheit egal, solange es nicht auf sie und das Vergnügungsschiff zurückfällt. Ein feinfühligster Held mag sich vielleicht um ihren seelischen Zustand kümmern (*Heilkunde Seele*-Probe +3, Dauer: 2 Stunden abzüglich TaP*, mindestens jedoch eine Stunde, für kurzzeitige Stabilität).

Verstrichene Zeit: 2 ZP (Zusätzlich 2 bis 4 ZP, sollte ein Held sich mittels *Heilkunde Seele* um Naike kümmern.)

EINE ZÄHFLÜSSIGE SPUR (☛)

Eine weitere mögliche Spur klebt an den Waffen der Schläger. Helden mit passender Kenntnis oder Hintergrund (hoher TaW in *Geographie*, *Magiekunde* oder *Rechtskunde*, Ortskenntnis (Havena), Nandusgefälliges Wissen), wissen, dass in Havena ein striktes Magieverbot herrscht. Dieses schließt auch den Handel mit alchimistischen Tinkturen und Substanzen ein. Die Reste der braunen, zähfließenden Flüssigkeit mit dem Hauch von Lotosgeruch, können mit einer gelungenen *Alchimie* oder *Heilkunde Gift*-Probe +6 als Spuren von Halbgift (**WdA 51**) identifiziert werden. Gleichzeitig braucht es für die Herstellung mindestens die Laborstufe Hexenküche. Die Etikettierung des Fläschchens (befindet sich bei der Ausrüstung der Attentäter) gibt Aufschluss darüber, dass das Gift erst vor einer Woche gebraut wurde, weswegen es vermutlich in Havena selbst hergestellt und auch die Zutaten (unter anderem 12 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Alraune, 3 Blüten Roter Lotos) hier in Havena erworben worden sein könnten.

Eine *Gassenwissen*-Probe +5 (5 TaP* ansammeln) enthüllt, dass als mögliche Anlaufstellen neben den verschiedenen Kontoren eigentlich nur drei Orte in Frage kommen: *Kevendochs exotische Kräuterwaren* im Stadtteil Marschen sowie

Runwalds Kuriositätenladen und *Imo Wolters Krämerladen*, die beide im Orkendorf zu finden sind. Erstere Adresse ist hierbei ein Treffer. Nachfolgend finden sie erst Information zu den beiden Sackgassen und danach die Beschreibung von Kevendochs Kontor.

IMO WOLTERS KRÄMERLADEN

Zwar ist Imos Lädchen der falsche Ort, allerdings kann der Ladeninhaber später noch als Ass im Ärmel dienen. Denn in Wahrheit ist Imo Wolter (*971 BF, 1,79 Schritt, braungefärbtes, strubbeliges Haar, zieht sein Bein nach, schlagfertig) der Vogtvikar des geheimen Phextempels und ist deswegen über viele Vorkommnisse in der Stadt im Bilde bzw. kann auch sehr schnell wichtige Informationen beschaffen. Sollten Ihre Helden sich wirklich im Nebel verirrt haben, können Sie auf die **Hilfe eines Unbekannten** auf Seite 64 zurückgreifen. Erkundigungen nach alchimistischen Substanzen oder auch eine direkte Konfrontation sind wenig erfolgsversprechend. Hier gibt es interessanterweise Gegenstände, die es nicht überall zu kaufen gibt und vor allem solche, die keiner in einem Laden mitten im Orkendorf erwarten würde, sei es Chorphoper Tinte oder Elfenbauschdecken, Imo Wolter führt sie oder kann sie auf Bestellung besorgen.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

RUNWALDS KURIOSITÄTENLADEN

Während Imos Krämerladen auch wertvolle Gegenstände verkauft, gibt es beim alten *Doto Runwald* (*962 BF, 1,74 Schritt, Glatze, etliche Altersgebrechen, stur) vor allem wundersame Dinge, die inzwischen in jedem Regal des verwinkelten Geschäfts verstauben. Bei dem ganzen Kram, den Doto über die Jahre von Seeleuten abgekauft hat, verliert er immer mehr den Überblick, was sich überhaupt in seinem Sortiment befindet. Während er zu einigen Kuriositäten teilweise eine sentimentale Bindung aufgebaut hat und vom Kauf abrät und versucht lieber andere Gegenstände feilzubieten.

Haben die Helden kein Interesse an Räucherdämonen aus Hot-Alem, einem ‚echten‘ Hippogriffen-Ei oder verfluchten Waldmenschnitzereien, kann ihnen Doto wenig weiterhelfen. Denn von alchimistischen Substanzen weiß er nichts und sollte sich doch etwas in sein Sortiment verirrt haben, dann ist er sich selber nicht im Klaren, worum es sich genau handelt. Auch ein Blick in seine Bücher offenbart, dass keiner der Käufer in den letzten Monden alchimistische Substanzen gekauft hat.

Verstrichene Zeit: 2 ZP (1 bis 2 ZP zusätzlich, sollten die Helden seine Bücher durchgehen.)

KEVENDOCHS EXOTISCHE KRÄUTERWAREN

In den letzten Jahren hat sich aus dem kleinen Kontor ein anscheinliches Geschäft entwickelt. Neben vielen seltenen Waren fällt auch der Handel mit alchimistischen Substanzen in den Geschäftsbereich des Kontors. Egal wann das Kontor aufgesucht wird, die Besitzerin *Rondriane Kevendoch* ist momentan unabkömmlich, da sie im Moment einigen Handelsbeziehungen nachgeht. Vielleicht begegnen die Helden ihr allerdings





noch im späteren Verlauf des Abenteuers. Nach einer kurzen Wartezeit begrüßt stattdessen *Lynn Lyaman* (*1006 BF, 1,85 Schritt, Pagenschnitt, Praiossprossen, vorsichtig) als ihre Stellvertreterin die Helden und heißt sie im Namen Keven dochs willkommen. Tragen die Helden ihr Anliegen vor, wird sie selbstverständlich alles bestreiten. Sie verbürgt sich im Namen der Frau Keven doch, dass in diesem Kontor niemals mit illegalen Waren gehandelt werden würde. Um die Lüge zu durchschauen, ist eine vergleichende Probe zwischen Lynns Wert auf *Überreden* und der *Menschenkenntnis* der Helden von Nöten. Gewinnt mindestens ein Held den Vergleich, merkt er, dass etwas an Lynns Aussagen nicht ganz stimmt. Die Wahrheit wird sie allerdings nicht ohne weiteres preisgeben. Hilfreich wären hier *Überreden* (es geht um das Leben einer Rahjageweiheten; Drohungen), *Betören* (Lynn steht nur auf Frauen) oder Finnian gibt sich vor Lynn zu erkennen.

Lynn Lyaman

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

LeP 28 AuP 29 MR 3 RS 0 GS 8

WS 6 Ausweichen 8

Talente: Betören 5 (11/14/14), Menschenkenntnis 5 (12/11/14), Überreden 7 (12/11/14), Selbstbeherrschung 3 (12/12/12)

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver (Gerade, Schwinger)

Sollten die Helden Lynn zu einem Geständnis bewegen, erkundigt sie sich, um welche Substanzen es sich genau handelt und kann ihnen anhand eines Auftragsbuches die Adresse preisgeben: eine kleine Fischerhütte im Stadtteil Fischerort, bewohnt von einem *Lienell*. Dort sind unter anderem ein Bündel roter Lotos und mehrere Flaschen Vitriol beim Fischer hinterlegt worden. Ein Einschalten der Garde bezüglich der illegalen Aktivitäten wird von wenig Erfolg gekrönt sein. Rondriane Keven doch hat gute Kontakte zu einzelnen Gardisten, so dass sich keine weiteren Spuren auf den Handel mit illegalen Substanzen finden lassen werden.

Verstrichene Zeit: 2 ZP

DER VERSCHWUNDENE THORWALER (🐳)

Erkundigen sich die Helden vermehrt nach dem verschwundenen Thorwaler, geraten sie im Fischerort an seinen Kapitän, dem die *Sturmtrutz* gehört, ein etwas in die Jahre gekommenes Handelsschiff aus Albernia. Kapitän Mynwaic (*968 BF, 1,75 Schritt, gedrunken, raucht am Land ständig Pfeife) ist ein alter Haudegen, der schon vieles in seinem Leben gesehen hat und dem jede Person auf seinem Schiff viel bedeutet. Mit Bedauern wird er ihnen von dem Verschwinden seines Matrosen *Gerolf* erzählen, nicht ohne seine Trauer mit einigen Tropfen Schnaps runterzuspülen und immer wieder Anekdoten über seinen Matrosen zum Besten zu geben.

Empört kann er berichten, dass sich die Garde nicht um die Angelegenheit kümmern möchte und stattdessen denkt, Gerolf sei vermutlich einfach aus Havena verschwunden, da das öfters vorkomme. Daran will er aber nicht glauben, denn noch nie ist jemand unter seinem Kommando einfach geflohen. Deswegen befürchtet er einen furchtbaren Zwischenfall. Über jede Hilfe von Seiten der Helden wäre er dankbar und würde als Dank jeden Helden eine freie Schiffs Passage Richtung Süden zugestehen. Seine bester Anhaltspunkt ist momentan die Taverne *Rahjas Lobgesang*, dort soll er wohl des Öfteren gesehen worden sein. Das sind zumindest seine Informationen nach ein paar Tagen des Umhörens.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

UNZÜCHTIGES VERHALTEN

Direkt an den blühenden Ausläufern des Rahjaparks liegt die gesuchte Taverne. Hier treffen sich Tänzer, Sänger und Artisten zu bühnenreifen Darbietungen und ausschweifenden Feiern. Unter dem Publikum finden sich vor allem Schöngerister und Geweihte der Rahja, was bei der Nähe zum Rahjatemple nicht verwunderlich ist.

Die Besitzerin *Arlaine Raidric* (*991 BF, 1,89 Schritt, lange blonde Haare, lebhaft) hegte selber den Wunsch in den Dienst Rahjas zu treten, versprach ihrer Mutter nach ihrem Tod aber, die Taverne zu übernehmen und verrichtet nun auf diese Weise ihren Dienst an der Göttin.

Während draußen reisende Barden und Gaukler ihre Stücke proben, herrscht bei Ankunft der Helden drinnen ein großer Disput. Denn *Riganne* (*992 BF, 1,84 Schritt, strenger Blick und lautes Organ), eine Bewohnerin der Krakeninsel, hat ihre Tochter, die ebenfalls *Riganne* (*1019 BF, 1,82 Schritt, schwarze Locken, leichte weibliche Rundungen) heißt und auch verschämt anwesend ist, gerade noch davor bewahren können, 'unzüchtige Dinge' mit dem auch anwesenden *Falkris* (*1017 BF, 1,79 Schritt, tulamidischer Einschlag, gewinnbringendes Lächeln) zu tun. Der Charmeur arbeitet in der Taverne und steht hinter dem Tresen, während Arlaine als Besitzerin versucht, die Mutter zu beruhigen. Was wiederum dadurch erschwert wird, dass *Riganne* (die Mutter) gleich einige Nachbarn der Krakeninsel mitgebracht hat. Wenn die Helden es schaffen, zwischen den ungleichen Parteien zu vermitteln, (wobei sich herausstellt, dass das 'unzüchtige Verhalten' nur auf einem Kuss beruht,) wird sich Arlaine dankbar an die 'Retter in der Not' wenden und ihnen erst mal ein Essen auf Kosten des Hauses servieren. Den Helden teilt sie auch mit, was sie über Gerolf weiß:

👁 Gerolf ist Stammgast in der Taverne und ist eigentlich bei jedem Landgang hier anzutreffen. Sie weiß auch zu berichten, dass der Thorwaler ihr von seinen Fahrten immer Geschenke mitbrachte. Ihr ist bewusst, dass Gerolf sich in sie verguckt hatte. Auch selbst scheint sie dem Thorwaler nicht abgeneigt zu sein.

👁 Es muss vier bis fünf Tage her gewesen sein, seit sie ihn das letzte Mal gesehen hat.



☞ Da die meisten Abende voller Betrieb herrscht, kann sie nicht genau sagen, mit wem er sich alles unterhalten und wann er das Lokal verlassen hat.

Falkris, der das Gespräch belauscht hat, weiß allerdings mehr:

☞ Der Thorwaler hat den Abend über gezecht und hat sich mit Cuilan, einem weiteren Stammgast und Rahjaakoluthen unterhalten. In den letzten Monden war Cuilan aber nur noch selten in der Taverne anzutreffen.

☞ Der Grund für sein Zechgelage war wohl eine Verwandte aus seiner Heimat. Die Begegnung schien ihn irgendwie verstört zu haben, so dass er sich darüber ausschwie. (die Rede ist von Hjalla und ihren Begleitern)

☞ Sie verließen zusammen das Gasthaus, nachdem Gerolf schon ziemlich betrunken war. Cuilan musste ihn stützen. Zum Glück wirkte wenigstens er recht nüchtern.

☞ Wo er wohnt, weiß er nicht genau zu sagen, verweist die Helden aber an den Rahjatempel.

Verstrichene Zeit: 2 ZP (Eventuell mehr, je nachdem wie schnell die Krakeninselbewohner beruhigt werden konnten.)

DER TEMPEL DER SCHÖNEN GÖTTIN

Auf dem Weg zum Rahjatempel kommen die Helden mit der eigentlichen Festtagsstimmung in Berührung. Barden feilen an den angelegten Teichen an ihren Stücken, Feuerspucker geben ihre ersten Probevorführungen begleitet von dem begeisterten Klatschen der Zuschauer, während es sich einige Freigeister mit einem Krug im Park gemütlich gemacht haben. Sollten schon 12 Zeitpunkte vorangeschritten sein, wird der Park langsam vom Nebel eingehüllt und Sie sollten die Beschreibung entsprechend anpassen.

Erkundigen sie sich schließlich im Tempel nach dem Akoluthen Cuilan, werden sie an die Rahjageweihte *Raidige* verwiesen, die sich im Getümmel des Rahjaparks finden lässt. *Raidige* (* 983 BF, 1,84 Schritt, braune Lockenpracht, tiefe Stimme) erzählt den Helden gerne alles über Cuilan, wirkt dabei aber sichtlich betrübt.

☞ Cuilan war Akoluth des Tempels und sozusagen ihr Zögling. Vor einem Jahr bemerkte sie, dass er Rahjas Rausch nicht kontrollieren konnte.

☞ Sie führte etliche Gespräche mit ihm und versuchte ihr Möglichstes, doch auch die Kraft der Herrin vermochte ihm nicht zu helfen.

☞ Angeblich soll er jetzt im Stadtteil Orkendorf leben. Wo genau, weiß sie allerdings nicht.

Erzählen ihr die Helden den Grund der Erkundigungen, wird *Raidige* versuchen, die Helden zu begleiten. Denn noch immer empfindet sie tiefe Schuldgefühle, dass sie bei Cuilan versagt hat. Die Suche nach Cuilan finden Sie auf Seite 71.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

DES SCHLÄGERS TREFFPUNKT (☛)

Eine weitere Möglichkeit an die mutmaßlichen Entführer heranzukommen, lässt sich durch ein Verhör der Schläger (siehe Seite 63) in Erfahrung bringen.

BEI DER 'ALTE'

Die Alte Marschen wird von den Gästen eigentlich nur ‚die Alte‘ genannt und das Klientel besteht vor allem aus Streunern. Vor den Nachmittagsstunden ist in der Taverne noch kein großer Betrieb, spricht der Wirt *Gharn Morgain* (*982 BF, 1,83 Schritt, inzwischen Glatze, buschige Augenbrauen) muss erst mal durch vermehrtes Klopfen geweckt werden. Nach einiger Zeit der Stille, die durch Klirren, Fluchen, Poltern, Aufschreien und nochmaliges Fluchen aufgelockert wird, öffnet Gharn schließlich die Tür.

Bei einem Becher Schnaps und einem kargen Frühstück ist der Besitzer bereit einige Fragen zu beantworten. Je nach sozialer Stellung der Helden wird er aber versuchen, die eine oder andere Münze für sich zu gewinnen. Mit seinem Gauernercharme gelingt ihm dies sogar recht häufig.

☞ Finnians Attentäter sind Gharn wohl bekannt, denn die vier sind Stammkunden und keine verkehrten Leute. Sie waren auch am gestrigen Abend da und hatten ein Treffen im Hinterzimmer.

☞ Das Hinterzimmer wurde gegen einen Aufpreis von einer stark verhüllten Person in Anspruch genommen. Sie trug Kleidung der einfachen Leute, allerdings so neuwertig, dass sie sich nur gut betuchte Bürger leisten würden.

☞ Er glaubt auch zu wissen, wer sich hinter der Maskerade versteckt. (Hier wird er nochmal versuchen zu feilschen.) Sehr wahrscheinlich handelt es sich um die ‚Norbardin‘, eine norbardische Händlerin namens *Selwine Dukatajeff*.

☞ Warum er sich so sicher ist, wird er nicht preisgeben, versichert aber, dass er ein zuverlässiger Geschäftsmann ist. (Die Wahrheit ist, Gharn ist nicht nur ein zuverlässiger, sondern auch ein gerissener Geschäftsmann mit Kontakten in alle Stadtteile und Schichten Havenas.)

☞ Das Dukatajeff-Anwesen befindet sich in den westlichen Marschen in der Nähe der Mauer. Dort lebt sie mit alleine mit ihrer Tochter, seitdem ihr Mann vor einigen Jahren verstorben ist.

Verstrichene Zeit: 2 ZP

DAS DUKATAJEFF-ANWESEN

Selwines Anwesen befindet sich im Osten des Stadtteils Marschen und gehört damit zu den wohlhabenderen Häusern der Stadt. Das Grundstück wird von ein Schritt hohen Büschen abgegrenzt, und durch ein kleines Tor (nicht abgeschlossen) kann man dem Weg zu dem zweistöckigen Fachwerkhause folgen. Ein weiterer Weg führt am Haus vorbei zu den Grünflächen mit einigen Blumenbeeten und einem Schuppen.



Nach mehrmaligem Klopfen öffnet der aalglatte Diener *Travien* (*988 BF, 1,87 Schritt, sehr dürr, herablassend) und fragt kurz und knapp mit gerümpfter Nase, wer da sei und was für ein Anliegen man vorzutragen habe. Wollen sie mit der Dame des Hauses sprechen, vertröstet sie der Hausdiener, denn die Hausdame verweilt nicht im Hause und ist erst in ein paar Tagen wieder anzutreffen. Konfrontieren sie Travien mit den Vorwürfen einer Entführung oder eines Attentates, schluckt er unweigerlich, teilt ihnen mit, dass sie nun gehen sollten und schließt die Tür. Sollten die Helden ihn verzaubern wollen: Die paranoide Norbardin hat ihm vor Jahren einen PSYCHOSTABILIS-Ring anfertigen lassen, der allerdings nicht sonderlich potent ist (Auslöser: Nutznießer wird Opfer eines entsprechenden Zaubers, 3 Ladungen, MR +3, einmalig). Vermutlich werden die Helden nun vor verschlossener Tür stehen. Um trotzdem in das Anwesen hineinzugelangen, gibt es mehrere Möglichkeiten, weswegen Sie an dieser Stelle ein wenig improvisieren müssen, möglich wären aber folgende Wege:

- Es ist möglich mit einem reinen Kraftakt in das Anwesen zu gelangen. Die Haupteingangstür (50 StP, 8 H, 14 S), die beiden Seiteneingangstüren (35 StP, 6 H, 10 S) oder eines der vielen Glasfenster (6 StP, 1 H, 6 S) sind die naheliegenden Möglichkeiten. Die Regeln für Strukturschaden finden Sie in **WdS 191f**.

- Das Haus verfügt über einen kleinen Balkon im oberen Stockwerk. Ein geschickter Kletterer kann mit einer *Klettern*-Probe +5 auf den Balkon und von dort ins Innere gelangen.
- Selwine verfügt über ein Personal von sechs Dienern. Über den Tag verteilt betreten immer wieder Diener über die Seiteneingänge das Anwesen. Wobei bei Weitem nicht alle so loyal wie Travien sind.
- Sollten sie im Auftrag von Idra Bennain unterwegs sein, kann die Gruppe offiziell die Stadtgarde informieren und zusammen ins Innere gelangen.

Travien hat sich währenddessen mit einer wertvollen Windenarmbrust im Haus versteckt. Das gute Stück des verstorbenen Hausherrn tut immer noch seine Dienste und kann auch in der Hand des Dieners durchaus gefährlich werden.

Travien Stranwyn

Fäuste: INI 10+1W6 AT 8 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Windenarmbrust: INI 10+1W6 FK 17 TP 2W6+6*

RW 10/30/60/100/180 **TP+** (+4/+2/0/-1/-3)

LeP 27 **AuP** 25 **MR** 4 **RS** 0 **GS** 8

WS 6 **Ausweichen** 7

Talente: Menschenkenntnis 8 (13/13/12), Überreden 12 (13/13/12), Selbstbeherrschung 8 (13/12/13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Trotz Windenarmbrust wird sich Travien schließlich ergeben, denn auf einen richtigen Kampf wird er sich nicht einlassen. Mit dem Versprechen auf körperliche Unversehrtheit

und der deutlichen Aussage, dass er nur seine Arbeit getan hat und gar nicht genau weiß, was seine Herrin für Geschäfte am Laufen hat.

Für eine Beschreibung des Anwesens reicht der Platz dieses Abenteuers nicht aus. Wenn Sie möchten, orientieren sie sich an einer kleinen Variante der *Villa Meppenheimer* in **Ritterburgen 133f**, allerdings ohne Geschäftsräume, diese befinden sich in ihrem Kontor. Die für das Abenteuer relevanten Informationen finden sich in Selwines Arbeitszimmer. Allerdings nur nach einer ausgiebigen Recherche, denn in dem Arbeitszimmer gibt es eine Unzahl an Dokumenten zu durchforsten. Um etwas Auffälliges unter den eher trockenen Handelspapieren zu entdecken, müssen 14 TaP* in Proben auf *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)* (Dauer: 1 ZP pro Probe; Hilfstalente: *Rechnen, Handel* oder *Hauswirtschaft*) angesammelt werden. Dabei dürfen allerdings nur so viele Proben abgelegt werden, wie der höchste TaW der beteiligten Talente. War die Überprüfung der Papiere erfolgreich, lassen sich zwei Seltsamkeiten ausmachen: Zum einen wurden seit drei Monden vermehrt Zahlungen an den Konkurrenten Gwyn Rhydenach getätigt, obwohl sie selber eine resolute Handelskauffrau ist, zum anderen gab es eine einmalige Zahlung von 200 Dukaten an einen Mann namens Lienell, mit dem Vermerk Fischerort.

Eine Entdeckung der anderen Art lässt sich im Keller des Anwesens machen. Dort unten ist es recht feucht, die Wände und der Boden bestehen aus Stein und der Raum mündet in einem großen mit Wasser gefüllten Becken. Von dort führt noch eine Tür ab, die von außen einfach zu öffnen ist (von innen allerdings keine Klinke besitzt). Hinter der Tür befindet sich ein fensterloser Raum, der wie ein gutbürgerliches Zimmer eines jungen Mädchens eingerichtet ist. Auf dem Bett sitzt Selwines Tochter *Libana* (*1026 BF, 1,24 Schritt, blass-bläuliche Haut, ausdruckslose Mine) und wartet, dass sie wieder ins Wasserbecken darf. Ihre Haut wirkt wie Pergament und scheint aufgekratzt, was sie verschämt zu verheimlichen versucht. Wenn die Helden sich mit ihr unterhalten, wird sie bitten ins Becken gehen zu können. Auf Fragen bezüglich ihrer Mutter oder ihrer Haut kann sie nichts Hilfreiches entgegnen. Sie benimmt sich wie eine liebevolle 8-jährige Tochter, die allerdings, wie ihre Mutter immer sagt, etwas Besonderes sei. Eine magische Untersuchung mittels ODEM +5 enthüllt eine leichte magische Aura und ab 7 ZfP* eine dämonische Verunreinigung in den magischen Fäden. Merkwürdigerweise enthüllt eine tiefergehende Analyse (ANALYS oder OCULUS) auch keine weiteren Erkenntnisse. Nur wenn ein Magier sich die Zeit nimmt und 12 ZfP* erlangt, lässt sich ein feines magisches Band erkennen, welches von ihrem Körper abgeht (und zu ihrer Mutter führt, sollte Libana sterben wird auch Selwine in Siechtum sterben). Libana ist weder in der Lage charyptides Wirken herbeizuführen, noch ist sie eine Paktiererin. Die Bitte Selwines an Charyptoroth das Leben ihrer Tochter zu retten (siehe Seite 88), hat zu dieser Verunstaltung geführt. Ein erfahrener Exorzist oder der Efferdtempel könnten dem Mädchen helfen, die dämonische Aura zu beseitigen, was jedoch an Libana mindestens seelische Spuren hinterlassen wird.



Wenn Travien nichts zugestoßen ist, wird er, wenn er sich in Sicherheit wiegt, den Helden in den Rücken fallen. Seine Loyalität beruht alleine darauf, dass er sich schon seit einigen Jahren mit der Witwe ein Bett teilt. In der Hoffnung irgendwann ihr ein Ehemann sein zu können, wird er alles für sie tun, auch wenn er selber nicht genau weiß mit welchen Personen sie ihren Umgang pflegt. Er selber vermutet dahinter nur illegalen Schmuggel. Begeben sich die Helden nicht sofort nach Verlassen der Villa in Richtung Rhydenach Kontor, wird Travien zuerst dort ankommen und die Kultisten warnen. Dies führt dazu, dass Aillils Verschiffung nun spätestens bei der aktuellen Zeit der Helden +1 stattfindet.

Verstrichene Zeit: 1 ZP (zusätzlich der Recherchedauer sowie 1 ZP, sollte der Keller durchsucht werden)

WEITERE SPUREN

DIE DIENER DES LAUNENHAFTEN

Für weitere Erkundungen bezüglich des verschwundenen Efferdgeweihten bietet sich ein Besuch im Alten Efferdtempel (**Großer Fluss 75**) an. Empfangen werden die Helden von einem Novizen, der erklärt, dass der Bewahrer von Wind und Wogen *Graustein* sich in Meditation befindet und

die restlichen Geweihten außerhalb des Tempels bei den Fischern sind. Allerdings kann er ihnen Informationen zum Verschwinden von Liano Sandström geben: Der Geweihte ist vor 12 Tagen nach der Messe nicht wieder im Tempel aufgetaucht. Zwar gelten Geweihte des Launenhaften teilweise als so unergründlich wie ihr Gott, doch befürchtet der Tempelvorsteher, die düsteren Ereignissen der letzten Monde (siehe **Fluch des Flussvaters**) seien noch nicht vollends überwunden.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

TEMPELSUCHE

Den Phextempel in Havena zu finden, ist ein schwieriges Unterfangen. Schon seit Jahren beißt sich der Stadtrat die Zähne daran aus, den Standort des geheimen Tempels zu ermitteln, bisher allerdings ohne Erfolg. Innerhalb des Abenteuers ist es eher schwierig in der vorgegebenen Zeit den Standort ausfindig zu machen. Sollten sie über eine passende Verbindung oder andere Kenntnis verfügen, kann der Phextempel als ähnliches Ass im Ärmel fungieren, wie das Eingreifen des Vogtvikars im nächsten Abschnitt. Mehr zum Phextempel, der sich unter Imo Wolters Krämerladen befindet, finden sich in **Großer Fluss 195**.

Verstrichene Zeit: variabel

KAPITEL II – EIN WEG DURCH DEN NEBEL

Nach einiger Zeit kristallisieren sich weitere Anhaltspunkte heraus: Zum einen konnten mehrere Quellen eine Person namens Cuilan beschreiben, die im Orkendorf leben soll, zum anderen führen einige Spuren auch zu einer Fischerhütte. Beide Wege in diesem Kapitel führen schlussendlich zum Rhydenach Kontor, wo die Helden eventuell die erste Chance erhalten, die Rahjageweihte Aillil Galahan zu befreien.

DIE SUCHE NACH CUILAN (🐳)

Hat die Heldengruppe genug Informationen über Cuilan, kann sie sich im Orkendorf umhören. Greifen Sie dabei auf die Regeln auf Seite 63f. zurück. Dabei sind insgesamt 7 TaP* in *Gassenwissen* (Probe +5) erforderlich, um Cuilans Wohnung zu finden. Mit weiteren 3 TaP* lässt sich auch Cuilans letzter Aufenthaltsort herausfinden: die Taverne *Esche und Kork*.

Verstrichene Zeit: 1 ZP pro Wurf auf Gassenwissen

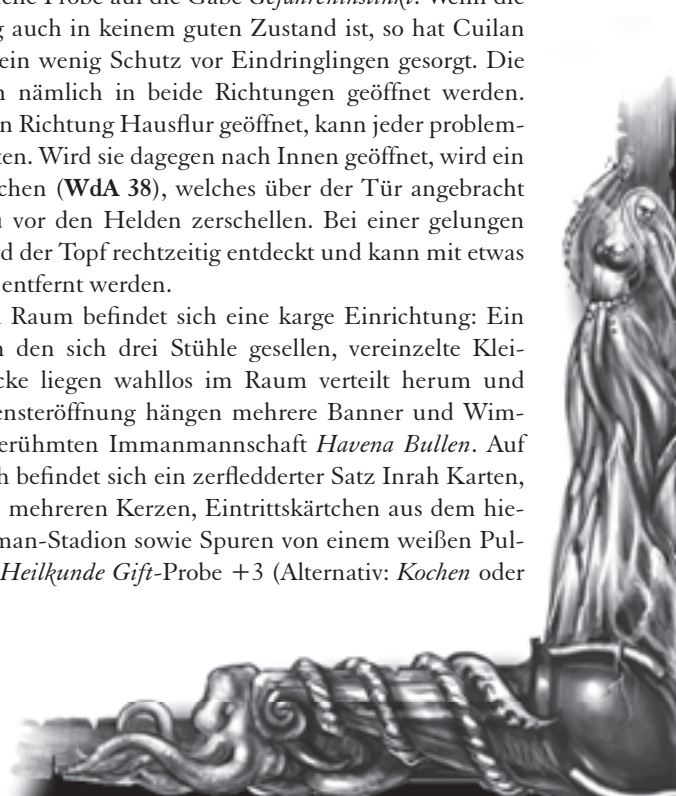
CUILANS ABSTIEG

Der Wohnsitz des Gesuchten befindet sich mitten im Orkendorf. Die dreistöckige, ehemalige Mietskaserne gehört zu einem der vielen auffälligen (sprich: einsturzgefährdeten) Gebäude des Stadtteils. Neben Cuilan wohnen in dem Bau noch gut zwei Dutzend andere Mietparteien. Von der Hafendirne über die verarmte Großfamilie mit fünf Kin-

dern hin zum armlosen Kriegsveteran und seiner stets benebelte Frau.

Von einem dieser Bewohner können die Helden Cuilans Wohnung in Erfahrung bringen. Seine Wohnung besteht aus zwei Zimmern, deren Trennwände dürrig mit Vorhängen geflickt worden sind. Die Tür ist nicht verschlossen und lässt sich mit einem beherzten Ruck öffnen. Verlangen Sie beim Öffnen der Tür eine IN-Probe +3 oder, falls vorhanden, eine einfache Probe auf die Gabe *Gefahreninstinkt*. Wenn die Wohnung auch in keinem guten Zustand ist, so hat Cuilan doch für ein wenig Schutz vor Eindringlingen gesorgt. Die Tür kann nämlich in beide Richtungen geöffnet werden. Wird sie in Richtung Hausflur geöffnet, kann jeder problemlos eintreten. Wird sie dagegen nach Innen geöffnet, wird ein Stinktopfchen (**WdA 38**), welches über der Tür angebracht ist, genau vor den Helden zerschellen. Bei einer gelungenen Probe wird der Topf rechtzeitig entdeckt und kann mit etwas Geschick entfernt werden.

Im ersten Raum befindet sich eine karge Einrichtung: Ein Tisch um den sich drei Stühle gesellen, vereinzelte Kleidungsstücke liegen wahllos im Raum verteilt herum und an der Fensteröffnung hängen mehrere Banner und Wimpel der berühmten Immanmannschaft *Havena Bullen*. Auf dem Tisch befindet sich ein zerfledderter Satz Inrah Karten, Reste von mehreren Kerzen, Eintrittskärtchen aus dem hiesigen Imman-Stadion sowie Spuren von einem weißen Pulver. Eine *Heilkunde Gift*-Probe +3 (Alternativ: *Kochen* oder



Alchimie-Probe +8, bei Charakteren aus Meridiana *Etikette*-Probe+3) führt zu Tage, dass es sich um Samthauch (**Zoo-Botanica 264**) handelt, ein suchterzeugendes Rauschmittel. Im Schlafzimmer finden sich neben einem Strohbett, einem Kästchen unter dem Bett (Inhalt: 2D, 5S, 5H, 11K; Beutel mit 10 Balestrinakugeln), einer Kleidertruhe (Gegenstände täglichen Gebrauchs) und einem Eimer als Abort nichts weiter von Wert oder Interesse.

Verstrichene Zeit: 1 ZP

AUSWÄRTSSPIEL

Ob durch Befragen der Bewohner oder nach der Durchsuchung seiner Wohnung, ein Abstecher in der Schenke *Esche und Korķ* ist der richtige Weg um Cuilan zu finden. Einen Tag nach seiner Tat verbringt er seine Zeit damit, seinen ‚Lohn‘ in dem Lokal runterzuspülen. Die Schenke ist brechend voll, doch momentan liegt Trauerstimmung in der Luft, da der Spielführer der Havena Bullen, Rhys Burrough, sich im gestrigen Spiel des Turniers verletzt hat. Dass dann auch noch ausgerechnet ein paar Anhänger der Honinger Wölfe (die Erzrivalen der Havena Bullen) sich hier zu einem Umtrunk getroffen haben, bringt das Fass fast zum Überlaufen. Mehr Informationen zu den Havena Bullen sowie der Vereinsschenke *Esche und Korķ* finden Sie in **Gemeinsame Pfade 71ff.** und **Großer Fluss 77.**



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon bevor ihr die Taverne betretet, schallen euch lautes Gegröle, Sangeschöre und lautstarke Diskussionen in verschiedenen Dialekten entgegen. [Held] fällt ein torkelnder Immananhänger fasst in die Arme und kann nur knapp von seinen Begleitern abgehalten werden, noch Schlimmeres anzustellen. Das ist sie also: die Immantaverne *Esche und Korķ*. Die Wände sind geschmückt mit Wimpeln, Bannern, Mannschaftshemden, -tüchern und -bändern sowie eine Vielzahl an Pokalen der Havener Bullen.

Es dauert ein bisschen bis der Gesuchte ausfindig gemacht werden kann. Cuilan sitzt halbschief auf einem Hocker am Tresen, pafft an einem Zigarillo und starrt in einen Becher Brand. Wird er konfrontiert, reagiert er ziemlich schnell, mit einem lautstarken: „Was meint ihr!? Rhys hat es verdient, dass er verletzt ist!? ... Und die Havener Bullen werden die Wölfe nie schlagen können!“, kippt die Stimmung schlussendlich und die angespannten Gäste schaukeln sich mit weiteren Sprüchen hoch bis schließlich ein Gast mit einem Immananschläger einem anderen Besucher eine überzieht und sich die Immananhänger versuchen unter anderem an den angeblich pöbelnden Helden zu vergreifen.

Durchschnittlicher Immananhänger*

Fäuste: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Immanschläger:** INI 10+1W6 AT 11 PA 6 TP 1W6+2 DK N

LeP 27 AuP 28 MR 3 RS 0 GS 8

WS 6 Ausweichen 11

Selbstbeherrschung: 3 (15/11/12)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Verhalten im Kampf: Die stark angetrunkenen Immananhänger sind auf Ärger aus. Wenn es dann einmal eskaliert ist, lässt sich die Situation kaum mehr entschärfen.

* Die meisten Anhänger sind alkoholisiert, weswegen ihr Mut um einen Punkt erhöht ist, ihre anderen Eigenschaften aber um zwei Punkte verringert sind. Alle veränderten Werte sind schon oben eingerechnet.

** Immanschläger gelten als improvisierte Waffen und werden mit dem Talent *Hieb Waffen* geführt. Da der Schläger nicht als Schlagwaffe ausgelegt ist, wird bei jeder zweiten (Re-)Aktion mit dem Immanschläger ein Bruchfaktortest (BF 3) fällig.

Während eine zünftige Schlägerei mit Fäusten, Immananschlägern und Mobiliar in der Taverne ausbricht, versucht Cuilan schnell das Weite zu suchen und in den Gassen von Orkendorf unterzutauchen. Die Helden sollten schleunigst versuchen der Schlägerei zu entkommen. Sei es mit magischen Tricks, geschickten Schlägen oder anderen Ideen. Eine weitere Möglichkeit wäre das Ziehen einer blanken Waffe,



das wird unter den Besuchern schnell für Ruhe sorgen, Ihren Helden aber auch Probleme mit der Stadtgarde einhandeln. Vergessen Sie nicht, sich die KR zu notieren, die die Helden benötigen, um aus der Taverne zu entkommen. Sollten sie dabei länger als 10 KR benötigen, ist Cuilan entkommen und wird nicht mehr zu fassen sein. Nach einigen Tagen wird er tot und ausgeraubt in den Gassen Orkendorfs aufgefunden. Ob er Opfer der rauen Sitten im Stadtteil wurde oder der letzte Rausch sein allerletzter sein sollte, interessiert dort niemanden mehr. Wenn die Helden es aber vorher aus der Taverne schaffen, geht es mit Cuilans Flucht über die Dächer weiter.

Verstrichene Zeit: 1 ZP (eventuell mehr je nach Vorgehen der Helden)

FLUCHT ÜBER DIE DÄCHER

Konnten die Helden schnell genug der Kneipenschlägerei entkommen, müssen sie nur noch Cuilan stellen. Dieser zieht sich auf die maroden Dächer des Stadtteils zurück und versucht seinen Häschern zu entkommen. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgungsjagd über den Dächern des Orkendorfs. Sollten Ihre Spieler gute Ideen haben Cuilan zu verlangsamen oder gar zu stoppen, lassen Sie sie gewähren, aber machen Sie es ihnen nicht zu leicht. Cuilan kennt sich im Orkendorf aus und hat vermutlich einen taktischen Vorteil gegenüber den Helden.

Für den Ablauf bietet sich folgendes System an: In jeder Runde müssen die Helden eine Talent-Probe (zum Beispiel *Athletik*) würfeln. Sollte die Probe misslingen, ist in der nächsten Runde ein Rettungswurf notwendig, um die Verfolgung wieder aufnehmen zu können. Sollte auch diese Probe scheitern, stürzt der Charakter zum Beispiel vom Hausdach, weil er endgültig die Balance verliert. Auf jeden Fall scheidet er aus der Verfolgung aus. Sollten alle Charaktere scheitern, wird Cuilan entkommen und sein oben genanntes Schicksal wird sich erfüllen.

Sollte Ihnen dieses System nicht zusagen, nehmen Sie den Ablauf als Inspiration und gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd.

Bedenken Sie bei Cuilans Flucht, dass ihre Charaktere vielleicht Möglichkeiten besitzen, die ihnen einen Vorteil verschaffen, wie zum Beispiel die Vorteile *Flink* oder *Balance*, die Sonderfertigkeit *Standfest*, der Zauber *AXXELERATUS* usw. Diese Charaktere sollten Erleichterungen nach Ihrem Ermessen auf die Szenen erhalten.

☛ Der Flüchtige klettert über einige Fässer auf die Häuserdächer des Stadtteils (*Klettern*-Probe, Rettungswurf: *Körperbeherrschungs*-Probe).

☛ Er läuft über ein Brett, welches zwei Dächer miteinander verbindet, und tritt dieses hinunter. Die Helden müssen darüber springen (*Athletik*-Probe, Rettungswurf: *Klettern*-Probe).

☛ Auf einem Wegstück fehlt das Dach, doch auch das Obergeschoss ist einsturzgefährdet (GE-Probe +3, Rettungswurf: *Körperbeherrschungs*-Probe +3).

☛ Cuilan setzt auf das nächste Dach über (*Athletik*-Probe +3, Rettungswurf: *Klettern*-Probe) und versucht über die

roten Dachziegel emporzuklettern. Dabei lösen sich immer mehr Dachschindeln und fallen auf die Hinterherkletternden (*Klettern*-Probe +3, Rettungswurf: *Körperbeherrschungs*-Probe +5).

☛ Er springt in ein offenes Fenster an dem nächsten Haus hinüber (*Athletik*-Probe +3, Rettungswurf: *Klettern*-Probe), eine dort lebende resolute Hausfrau geht mit dem Nudelholz auf die Helden los (*Ausweichen*-Probe +2, Rettungswurf: *Raufen*-Parade ansonsten 4 TP).

☛ Cuilan zieht sich an der nächsten Dachkante hoch (*Klettern*-Probe, Rettungswurf: *Körperbeherrschungs*-Probe), dabei scheucht er eine Gruppe Tauben auf (*Ausweichen*-Probe +2, Rettungswurf: *Körperbeherrschungs*-Probe).

☛ Als nächstes läuft er auf der anderen Seite des Daches wieder hinunter und springt in die Gassen des Orkendorfs (*Körperbeherrschung*-Probe +5, bei Misslingen: Sturzscha-den **WdS 144**).

☛ Gehetzt läuft er durch die Gassen und stößt dabei achtlos Passanten aus dem Weg (GE-Probe, Rettungswurf: *Körperbeherrschung*-Probe +3).

☛ An der nächsten Ecke erkennt er einige Bekannte. Er schreit um Hilfe, die Freunde eilen den Helden entgegen (*Raufen*-Parade +3, bei Misslingen: 1W+1+(GS des Helden) TP (A), bei einem Patzer wird der Held niedergeworfen).

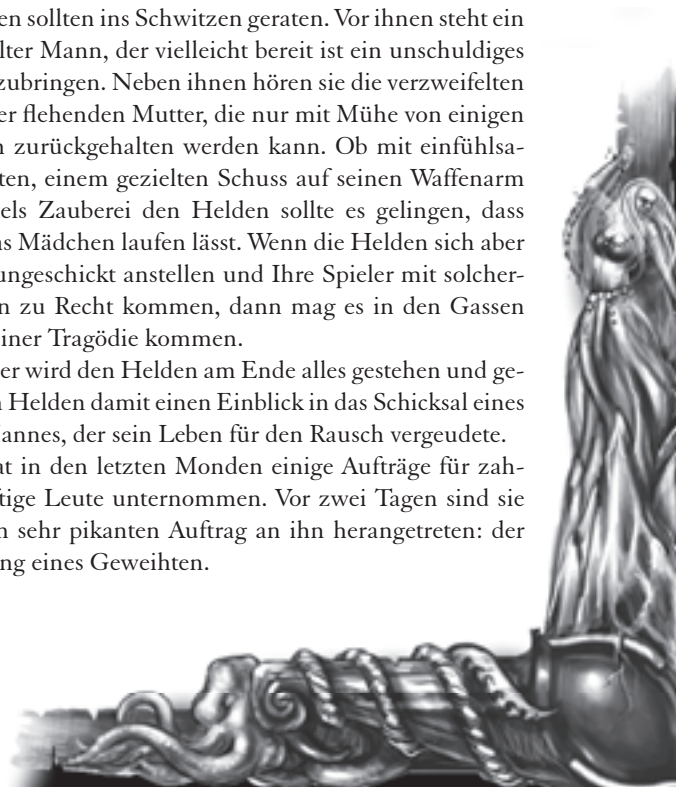
☛ In einem panischen Moment wirft er eine Hand voll Silbermünzen hinter sich, sogleich stürzen sich mehrere Anwohner auf die Münzen, es gilt unbeschadet durch das Gewirr zu gelangen (*Ausweichen*-Probe, Rettungswurf: *Raufen*-Attacke).

☛ Cuilan biegt in die falsche Gasse ein und landet in einer Sackgasse. Verzweifelt versucht er noch an einen der wenigen neueren Bauwerken hochzuklettern, doch das ist vergebens. Als allerdings ein kleines Kind nicht schnell genug von einer Mutter eingefangen werden kann, schnappt sich Cuilan das kleine Mädchen und hält sie schützend vor sich und eine Balustrade (oder Dolch sollte er keine Zeit zum Laden haben) an den Kopf (bzw. den Hals).

Die Helden sollten ins Schwitzen geraten. Vor ihnen steht ein verzweifelter Mann, der vielleicht bereit ist ein unschuldiges Kind umzubringen. Neben ihnen hören sie die verzweifelten Schreie der flehenden Mutter, die nur mit Mühe von einigen Nachbarn zurückgehalten werden kann. Ob mit einfühlsamen Worten, einem gezielten Schuss auf seinen Waffenarm oder mittels Zauberei den Helden sollte es gelingen, dass Cuilan das Mädchen laufen lässt. Wenn die Helden sich aber wirklich ungeschickt anstellen und Ihre Spieler mit solcherlei Szenen zu Recht kommen, dann mag es in den Gassen auch zu einer Tragödie kommen.

Egal wie, er wird den Helden am Ende alles gestehen und gewährt den Helden damit einen Einblick in das Schicksal eines jungen Mannes, der sein Leben für den Rausch vergeudet.

☛ Er hat in den letzten Monden einige Aufträge für zahlungskräftige Leute unternommen. Vor zwei Tagen sind sie mit einem sehr pikanten Auftrag an ihn herangetreten: der Entführung eines Geweihten.





☞ Zwar war die Verlockung in Höhe von 50 Goldstücken groß, doch lehnte er erst ab. Als er dann am nächsten Morgen auf der *Rethis* Aillil erkannte, kam ihm sein Ziel so nah vor.

☞ Er nutzte den Augenblick und überredete Aillil, die er aus seiner Zeit als Akoluth recht gut kannte, mit zu ihm zu kommen, da er den Rat einer Freundin bräuchte.

☞ Mit Hilfe eines Betäubungsgiftes machte er die Geweihte handlungsunfähig und brachte sie zur Baustelle des Rhydenach-Kontors. Die Personen waren zufrieden und zahlten ihm ohne weitere Fragen die 50 Goldstücke in Form eines hochkarätigen (entweihten) Aquamarins.

☞ Vorher nahm er Aillil die Seerosenbrosche ab und schenkte sie Naike.

☞ Auf Fragen nach dem Verbleib des verschwundenen Thorwalers, gesteht er, dass er auch diesen entführt habe und zu einer Fischerhütte im Stadtteil Fischerort brachte. Mit dem Verschwinden des Efferdgeweihten hat er allerdings nichts zu tun.

Nach diesem vollständigen Geständnis ist von dem einstigen Akoluthen nicht mehr viel übrig. Auf Grund seiner götterlästerlichen Taten ist er am Boden zerstört und wird versuchen sich mit den restlichen Portionen Samthauch den Göttern und seinem Schicksal nahe zu bringen. Für die Helden sollte es allerdings kein großes Problem sein, Cuilan davon abzuhalten. Von ihm ist keine große Gegenwehr mehr zu erwarten und er versinkt in einem kaum verständlichen Gewimmer und Anflehnungen an die Göttin Rahja.

Sollte ein Held ihm wirklich beistehen wollen, ist eine *Heilkunde Seele*-Probe +7 (Dauer: 2 Stunden abzüglich TaP*, mindestens jedoch eine Stunde) erforderlich. Damit ist es möglich ihn zumindest soweit zu helfen, dass er nicht bei der nächsten Gelegenheit den Freitod wählt. Übergibt die Gruppe Cuilan der Garde, wird er in den nächsten Tagen zum Tode durch Ersäufen verurteilt.

Verstrichene Zeit: 2 ZP (zusätzlich 2 bis 4 ZP, sollte ein Held sich mittels *Heilkunde Seele* um Cuilan kümmern)

FISCHFANG (🐟🐟🐟)

Ein Großteil der Spuren, welche die Helden verfolgen, bringt sie zurück nach Fischerort. Je nach verstrichener Zeit ist der Stadtteil wie leergefegt, da die Fischer allesamt ihrem Tagewerk nachgehen (bis 10 ZP), oder die Straßen sind überfüllt mit Menschen. Die Fischer entladen ihren Fang des Tage und verkaufen ein Groß ihres Fangs direkt von Bord oder auf dem Fischmarkt (ab 11 ZP). Mit dem Namen Lienell können die meisten Bewohner des Stadtteils etwas anfangen und schnell den Weg zu der Fischerhütte des Mannes erklären.

Das Haus ist eines der größeren Hütten im Stadtteil, ist aber genauso reetgedeckt wie die anderen seiner Art. Vor 11 verstrichenen ZP ist niemand beim Haus anzutreffen und wenn sie sich nicht mit Gewalt Zutritt verschaffen wollen, was allerdings ohne Probleme möglich ist, dann müssen sie eine

Zeit lang warten, bis der alte Lienell (*978 BF, 1,81 Schritt, schlohweißer Bart, Augenklappe, geschwätzig, breiter Alberned-Akzent) mit einem Paken frischen Fisch kurz bei seinem Haus erscheint.

Der greise Fischer hat schon sein ganzes Leben in Havena verbracht und hat dementsprechend den Helden bei einer Pfeife viel über sich, den Fischfang und den Launenhaften zu erzählen. Forschen die Charaktere allerdings nach den alchemistischen Ingredienzien, Selwines stattlichem Geldbetrag oder sonstigen Vorkommnissen dieser Art nach, wird der geschwätzige Fischer recht schnell wortkarg. Mit etwas gutem Zureden ihrerseits erzählt er den Helden dann aber bereitwillig was er weiß.

☞ Er hat ein Paket mit alchemistischen Ingredienzien entgegengenommen. Der Inhalt war aber nicht für ihn bestimmt, sondern für ein paar Reisende. Er versichert aber, dass es sich um harmlose Kräuter handelte.

☞ Auch versichert er, dass es nur eine einzige Lieferung gab und diese schon einige Monde her sei.

☞ Die Reisenden beschreibt er als einfache Seeleute.

☞ Von einem verschwundenen Thorwaler weiß er nicht mehr, als dass ein Matrose namens Gerolf verschwunden sein soll.

Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe –3 fällt einem sofort auf, dass der Mann etwas zu verbergen hat. Er druckst allerdings rum und möchte dringend wieder seinem Tagewerk nachgehen, weswegen eine *Überreden*-Probe +3 (bei Efferd schwören, an seine Aufrichtigkeit appellieren) nötig ist, damit er nun aber wirklich alles preisgibt.

☞ Im Peraine des letzten Jahres klopfen drei Nordleute an seine Tür und wollten bei der Herrin Travia um ein Quartier für die Nacht bitten, was er selbstverständlich gewährte.

☞ Während sie anfänglich recht zuvorkommend und freundlich waren, wurden sie mit der Zeit immer geheimnisvoller und zogen sich im kleinen Kreis zu Gesprächen zurück. Er wollte sie nach einer Woche auch aus seiner Hütte haben, doch überredete ihm Malmodir, der Charismatischste unter ihnen, dass sie noch eine Weile bleiben dürften und sie ihm auch unter die Arme greifen würden.

☞ Mit der Zeit kamen Pakete, die nur für die drei bestimmt waren und die ungeöffnet an sie übergingen. Er vermutete schon alchemistische Zutaten, da er den Botenjung von Rondriane Kevendoch kennt.

☞ Allerdings kamen mit der Zeit auch andere Umschläge und kleine Kisten. (Hierbei handelt es sich um das Geld der ‚Norbardin‘.)

☞ Eine genaue Beschreibung der drei Personen und ihrer Namen kann er ihnen geben. (Die Beschreibungen der Personen finden Sie im **Anhang** ab Seite 86).

☞ Vor einer Woche hörte er in der Nacht einen Schmerzensschrei aus seiner Wohnung. Er konnte in den nächsten Tagen aber keine Verletzungen oder Verbände bei den Gästen sehen.

☞ Seit gestern kam keiner mehr zurück in die Wohnung. Allerdings haben sie sich weder verabschiedet, noch ihr Rei-



vordergründig ist mehr von lügenden Göttern die Rede, deren Blendwerk gebrochen werden muss, damit der versklavte Diener der wahren Göttin des Meeres wieder frei sein kann. Sind die Talentvoraussetzungen erfüllt, deuten die Schriften auf ein unheiliges Ritual hin, welches nur zu einer bestimmten Sternkonstellation gewirkt werden kann. Eine gelungene *Sternkunde*-Probe +5 enthüllt den heutigen Tag als passendes Sternbild. Außerdem lässt sich zwischen dem ganzen Durcheinander noch ein weiterer Zettel finden: In einem formlosen Brief teilt der Schreiber mit, dass die gelieferte Kiste den Ansprüchen genügen sollte. Unterzeichnet mit G. Rhydenach. Der wichtige Hinweis auf Aillils (vermutlichen) Aufenthaltsort ist gefunden.

DAS LABOR

Im Wohnraum wurden alle Gebrauchsgegenstände zur Seite geräumt und auf einem Esstisch wurden allerlei alchemistische Gerätschaften aufgebaut (entspricht der Laborstufe Alchimistenlabor). Hier befindet sich auch das einzige offene Fenster, das als Abzug dient. Neben allerlei alchemistischen Grundlagen, Zutaten und einfachen Elixieren (orientieren Sie sich an den Tabellen in **WdA 31f.**), finden sich auch hier stapelweise Pergamente mit wirren Aufzeichnungen. Zwischen weiteren Lobpreisungen lassen sich bei genauerer Untersuchung und entsprechender Kenntnis (ab *Alchimie* 5 oder *Kochen (Tränke)* 7) einige alchemistische Rezepturen, wie die Elixiere der Tugenden, aber auch leichtere Gifte (unter anderem Halbgift) ausfindig machen. Tiefgreifender ist allerdings die vorhandene Rezeptur des Wasserwahns (**WdA 53**), ein gefährliches dämonisches Einnahmegift, das vorrangig unter Charyptoroth-Paktierern bekannt ist. Das Rezept erhält auch eine ziemlich genaue Beschreibung, was mit dem Opfer bei Einnahme geschieht. Auf einem Tisch, der mit einigen Tüchern verdeckt wurde, lässt sich allerdings der grausigste Fund entdecken: unter den Decken befindet sich die Leiche eines Thorwalers, dessen Brustkorb weit geöffnet worden ist. Eine gelungene *Anatomie*-Probe +3 (Alternativ *Heilkunde Wunden* +5) lässt erkennen, dass fachkundig das Herz des Thorwalers entfernt worden ist. Der bloße Anblick sollte eine einfache *Selbstbeherrschungs*-Probe erfordern, während Helden mit dem Nachteil Totenangst das Bedürfnis verspüren, den Raum zu verlassen (*Selbstbeherrschungs*-Probe + Totenangst). Haben die Charaktere sich über Gerolf informiert, können die Helden davon ausgehen, dass es sich um den verschwundenen Thorwaler handelt. Ein Vergleich mit der Rezeptur des Wasserwahns lässt den Grund für die Tat erkennen: Für die Mixtur wird unter anderem wahlweise das Herz eines Goblins oder eines Thorwalers benötigt.

segepack mitgenommen, weswegen er glaubt, dass sie noch in der Gegend weilen.

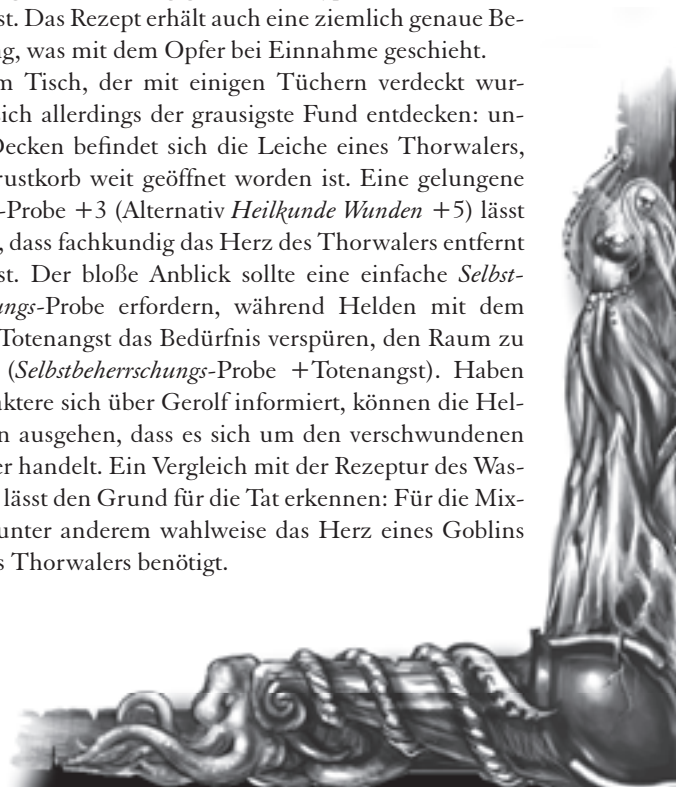
☛ Er selbst schläft nur noch im Vorraum, da es ihm verboten worden ist, in die hinteren Räume zu gehen.

Mehr Informationen hat Lienell nicht für die Helden parat. Er selber macht sich schwere Vorwürfe, wenn die Helden erklären, wem er dort vermutlich Obdach gewährt hat. Ein Grund für ihn seine Sorgen erst mal mit einem Krug billigen Schnaps hinunterzuspülen.

DAS VERSTECK

Wollen die Helden Lienells Wohnung durchsuchen, wird der Besitzer sie zögerlich durch die Wohnung führen.

Schon beim Eintreten kommt einem der Geruch von geräuchertem Fisch entgegen, der im hinteren Teil einem beißenden Geruch von Schwefel und Verwesung weicht. Alle Fenster sind mit Leinen bedeckt, so dass kaum Licht in das Haus fällt. Von einem Flurstück gehen drei Türen ab: Links geht es in den Wohnraum, rechts in das Schlafzimmer und geradeaus zu einem abgeriegelten Hinterausgang. Auf den ersten Blick fallen die Unordnung sowie die große Zahl abgebrannter Kerzen in den Zimmern auf. Rechterseits, im Schlafzimmer, haben die drei Personen wohl genächtigt. Neben dem durchgelegenen Bett für zwei Personen liegt ein großes Tierfell auf dem Boden, während ansonsten im ganzen Raum Klamotten und Schriftstücke verteilt sind. Die Schmierereien auf den Pergamenten sind zum Großteil in Kusliker Zeichen (Thorwalsch) oder in Hjaldingschen Runen verfasst. Sie erfordern auf Grund ihrer Komplexität mindestens einen TaW von 7 in der Schrift und 12 in der Sprache. Dann lassen sich nach genauem Studium der Notizen auf den zweiten Blick Anrufungen an Charyptoroth erahnen (ab *Magiekunde* 7). Denn





In Raidris Arbeitszimmer und dem Abort finden sich keine weiteren nennenswerten Hinweise.

Verstrichene Zeit: 3 ZP

WEPPUNG BEIM RHYDENACH-KONTOR

Egal welchen Weg sie einschlagen, irgendwann sollten die Hinweise auf das Kontorgebäude von Gwyn Rhydenach deuten. Was die Helden vorfinden, hängt allerdings maßgeblich von den verstrichenen Zeitpunkten ab.

Das Kontorgebäude gleicht mehr einer riesigen Baustelle als einem richtigen Kontor. Die Hälfte des Gebäudes ist von einem großen Gerüst umsäumt und ein Dutzend fleißige Handwerker und Tagelöhner Schuften, Tragen und Hämmern hier täglich. Während der Bauarbeiten läuft das normale Tagewerk allerdings wie gehabt weiter. Im vorderen Teil werden Güter verladen und in einer kleinen Schreibstube werden Verträge ausgehandelt.

Der hintere Teil besteht aus einer großen, abgesperrten Zeltkonstruktion, bis aus dem umgebenden Gerüst wieder ein fertiges Kontor entstanden ist. Mit Hilfe etlicher Kisten wurde das Kontor so in den öffentlichen Bereich und einen privaten Bereich getrennt. Den zweiten Raum nutzten die Kultisten immer wieder für ungestörte Treffen miteinander. Genauso wurden die beiden Geweihten hier in Kisten eingepfercht.

DIE HELDEN ERREICHEN DAS KONTOR NACH II ZP

Wenn die Helden mit einem Verantwortlichen sprechen wollen, müssen sie sich einen Augenblick gedulden. Nachdem Gwyns Mutter und Stellvertreterin *Nuraine Rhydenach* (*965 BF, 1,78 Schritt, ergrautes Haar, überkorrektes Auftreten) ein Handelsgespräch mit einigen auswärtigen Händlern vertagt hat, nimmt sie sich für die Gruppe Zeit. Sie ist in die Machenschaften ihres Sohnes involviert, denkt allerdings, dass er sich einer Art dunklen Feenkult verschrieben hat. Zwar missfällt ihr die Situation, trotzdem wird sie sich hinter ihrem geliebten Sohn stellen, der gleichzeitig auch ihr letztes Familienmitglied ist.

Da Nuraine allerdings keine gute Lügnerin ist, wird sie sich den Helden schnell anvertrauen (außer sie sollten allzu forsch sein) und ihnen von dem ‚Feenkult‘ berichten. Vermischen Sie bei ihrer Geschichte das Wissen um den Kult mit den vielen Mythen, die sich um die verschiedenen Arten von Feenwesen ranken. Informationen zu den verschiedenen Arten von Feenwesen und ihren Welten finden Sie in **Großer Fluss 151** und **WdZ 363f**. Dabei erzählt sie ihnen von einem geheimen Platz in der Unterstadt sowie von der Nutzung des hinteren Bereiches des Kontors als oft genutzten Treffpunkt, in dem sich die Helden selbstverständlich umschauen können.

Schaut die Gruppe sich im hinteren Bereich um, finden sie vor allem gestapelte Kisten, die ein wahres Labyrinth erge-

ben. Ansonsten ist auf den ersten Blick nichts Auffälliges auszumachen. Nur eine gelungenen *Sinnschärfe*-Probe +3 auf den Geruchssinn enthüllt einen leicht süßlichen Verwesungsgeruch in der Luft. Folgen Sie dem Geruch, gelangen sie zu einer Kiste in der sich die Überreste des Efferdgeweihten Liamo Sandström befinden (Totenangst-Probe). Eine *Heilkunde Wunden*-Probe +3 enthüllt, dass der Geweihte ohne äußere Einwirkung verstorben ist.

Verstrichene Zeit: 1 ZP für das Gespräch und 1 ZP sollte der hintere Teil durchsucht werden.

DIE HELDEN ERREICHEN DAS KONTOR VOR II ZP

Die Szenerie ist ähnlich wie nach 11 Zeitpunkten, allerdings hält sich Gwyn noch im hinteren Teil des Gebäudes auf. Er ist sichtlich angespannt, geht die meiste Zeit im abgesperrten Bereich auf und ab und starrt immer wieder auf ein Stunden-glas. Nach 11 ZP erscheinen zwei Träger, die denken, dass Gwyn im Schmuggelgeschäft tätig ist, bringen zusammen mit ihrem Arbeitgeber die Kiste mit der geknebelten Aillil in Richtung des Bennain-Damms und legen in die Unterstadt ab. Sollte es zum Kampf kommen, wird Gwyn zwei Träger (bei kampferprobten Helden Anzahl der Helden + 2) zu sich rufen, um die Helden auszuschalten. Gwyns Werte finden Sie bei den **Dramatis Personae** auf Seite 89.

Beziehen Sie bei einem Kampf die Umgebung mehr ins Kampfgeschehen mit ein. Leere Kisten können als Wurf-waffen benutzt werden, Helden können auf das Gerüst gedrängt und der Kampf in die Höhe verlagert werden oder ganze Kistenstapel werden über den Helden zum Einsturz gebracht, während Gwyn sich im Labyrinth aus Kisten versteckt und versucht aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Droht er den Helden zu unterliegen, scheut er auch nicht davor zurück, einen weiteren Kreis der Verdammnis zu betreten und wird sehr wahrscheinlich im Kampf den Tod finden.

Träger

Fäuste: INI 10+1W6 AT 16 PA 12 TP(A) 1W6+3 DK H

Knüppel: INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+1 DK N

LeP 31 AuP 36 MR 3 RS 1 GS 8

WS 9 Ausweichen 7

Selbstbeherrschung: 6 (13/14/14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Ausrüstung: je 2H und 4K, Schlagringe

Verhalten im Kampf: Die beiden Träger gehorchen Gwyn und werden versuchen die Helden schnell in ein Kampf im Handgemenge verwickeln. Sollte das nicht möglich sein, benutzen sie ihre Knüppel und wenn möglich, versuchen sie einen Gegner in eine Unterzahlsituation zu verwickeln. Sollte ihre Lebenspunkte unter 1/3 fallen oder sie an einer Stelle drei Wunden davontragen geben sie sich geschlagen.



Neben der Leiche des Efferdgeweihten Liam Sandström kann in einer der vielen Kisten die gesuchte Aillil gefunden werden. Dabei wird sich die Geweihte durch unterdrückte Hilferufe verständlich machen. Sie ist in keinem guten Zustand, ist aber froh über die Rettung durch die Helden und ebenso erfreut darüber, Finnian heil und munter zu sehen. Sie berichtet den Helden unverzüglich, was ihr zugestoßen ist, bricht dabei aber immer wieder fast erschöpft zusammen. Aillil ist durch die Geschehnisse etwas neben sich und bräuchte am besten Ruhe. Ob die Helden dafür sorgen, liegt an ihnen, denn sie selber wird der Gruppe nämlich mitteilen, dass sie einige Leute im Gespräch belauscht habe und von einem Treffpunkt in der Unterstadt die Rede war. Sie wird ungehalten über die ganzen Geschehnisse auf jeden Fall drängen, gemeinsam in die Unterstadt aufzubrechen, um den Schurken das Handwerk zu legen. Eigentlich verliert Aillil hier die Beherrschung und ist mehr auf Rache an ihren Peinigern aus. Nur wenn klar ist, dass es sich um mögliche Paktierer handelt, ist ihre Intention eine andere. Außerdem können die Helden in einer Art Schreibpult einen alten Bericht der Stadtgarde finden, der ihnen einige Indizien liefern kann, wo in der Unterstadt der Ritualplatz zu finden sein mag.

Verstrichene Zeit: 3 ZP

ТРАВІЕН, ДЕР ТРЕВЕ ДІЕНЕР

Sollten die Helden im Dukatajeff-Anwesen gewesen sein und Travien danach noch unbehelligt sein, ist auch dieser anwesend. Er wird, sofern Gwyn noch anwesend ist, ihn über die Helden informieren, wodurch Gwyn hektisch aufbrechen wird. So können die Helden hier ein zweites Mal auf den hochnäsigen Diener treffen und vielleicht hat er ja noch die Windenarmbrust aus dem Anwesen dabei.

Abschlussbericht

... haben wir die Delinquenten festsetzen können. Bei diesen handelt es sich, so scheint es, um einen relativ kleinen Schmugglerring, der die Schatten der Unterstadt nutzte, um seinen zwielichtigen Geschäften nachzugehen. Die Delinquenten wurden zum Verhör zur Gardestube geschafft. ... ganz offensichtlich mehr, als wir zuerst dachten. Heute Vormittag gelang es uns, einem der Schmuggler ein Geständnis abzurufen. Unter Tränen berichtete er von ihrem Versteck in der Unterstadt. Der Delinquent gestand weiterhin, dass die Bande sich mit Menschenopfern dämonische Hilfe erkaufte habe. Wir werden heute Nachmittag mit den Fähigsten zum beschriebenen Ort in der Unterstadt aufbrechen.

... schlimmer noch als erwartet. Schon während der Fahrt durch die zwölfmal verfluchte Unterstadt haben wir Weibelin Schwertwacker und zwei weitere unserer Leute verloren. Nicht unweit vom Turm der Nahema erhob sich die Weibelin einfach und stürzte sich in das Wasser. Sie versank wie ein Stein, ganz als hätte etwas sie in die Tiefe gezogen. Gardist Barighan verloren wir, als wir die geborstene Kuppel einer Art Palast durchquerten. Wie aus dem nichts wurden wir von dichtem Nebel umhüllt, als der Nebel wieder verschwunden war, war Barighan nirgendwo mehr zu sehen. Stewir fiel einem Rotaugenangriff ganz in der Nähe des Schmugglerversteckes zum Opfer. Die Götter mögen ihrer Seelen gnädig sein.

Beim Anblick der Kultstätte der Schmuggler blieb uns beinahe der Atem weg, Gardist Aberdan fiel gar in Ohnmacht. Ich habe daraufhin sofort die Rückkehr nach Havena veranlasst und die Angelegenheit der Efferdkirche übertragen.

Hauptfrau der Stadtgarde, Dairdre Rothair, 17. Efferd, 823 BF

КАПІТЕЛ ІІІ – ПЕБЕЛСЧЛІЕРЕН

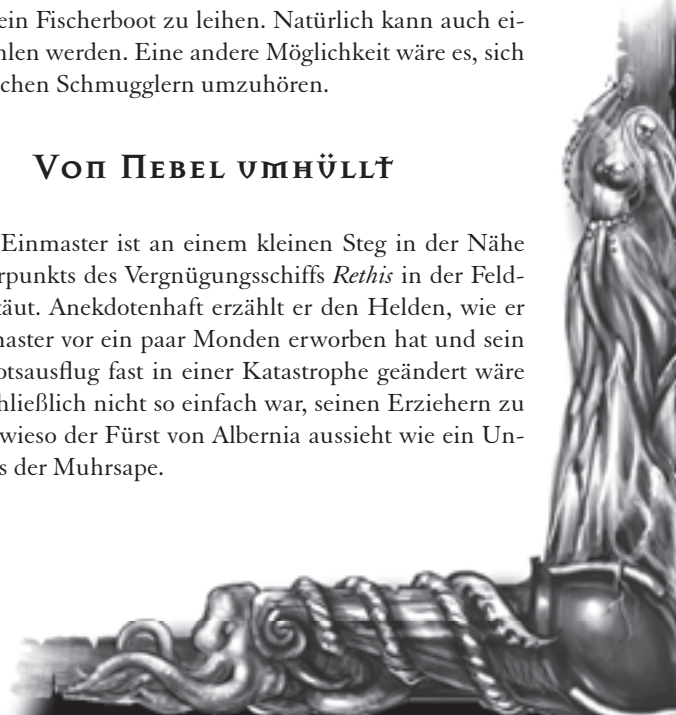
Am Anfang des Kapitels sollten die Helden alle wichtigen Informationen haben und wissen, dass sie sich nun beeilen müssen. Vermutlich wissen sie, dass noch am heutigen Tag ein Ritual der Herrin des verdorbenen Wassers durchgeführt werden wird, und zwar in der von den Einwohnern der Stadt gemiedenen Unterstadt von Havena. Um in die Unterstadt zu kommen, benötigen Ihre Helden vor allem eines: ein Boot.

Hier kann sich Finnian nützlich machen, denn er besitzt schon seit längerem insgeheim einen kleinen Einmaster. Sollte der Prinz nicht bei den Helden sein, müssen sie sich nach einer anderen Möglichkeit umhören, ansonsten können sie auf Finnians Einmaster fahren. Gegen ein entsprechendes Entgelt (und Überredungskünste, sollten sie von ihrem Zielort berichten) ist es möglich, sich von den hiesigen

Fischern ein Fischerboot zu leihen. Natürlich kann auch eines gestohlen werden. Eine andere Möglichkeit wäre es, sich nach örtlichen Schmugglern umzuhören.

ВОП ПЕБЕЛ УМНІЛІТ

Finnians Einmaster ist an einem kleinen Steg in der Nähe des Ankerpunkts des Vergnügungsschiffs *Rethis* in der Feldmark vertäut. Anekdotenhaft erzählt er den Helden, wie er den Einmaster vor ein paar Monden erworben hat und sein erster Bootsausflug fast in einer Katastrophe geändert wäre und es schließlich nicht so einfach war, seinen Erziehern zu erklären, wieso der Fürst von Albernia aussieht wie ein Ungetüm aus der Muhrsape.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht weit vom Anlegeplatz der Rethis entfernt befindet sich eine kleine Fischerkate, an der ein morscher Steg anschließt. Vor dem Häuslein sitzt ein graubärtiger Mann in einem knarzenden Schaukelstuhl und streichelt gedankenverloren einen schlohweißen Kater. Als ihr euch nähert, beginnt er aus seinem nahezu zahnlosen Mund zu sprechen: „Na, meen Jung’, ziehets de wieda rauf auf’n Fluße? Oh, geb ach’ meen Jung’, in de Nebel werds de verschlinge!“

Mit diesen erbaulichen Worten, kann die Reise in die Unterstadt losgehen. Informationen zur Unterstadt und möglichen optionalen Schrecken finden sie in **Großer Fluss 83ff.** Das Abenteuer sieht aber vor, dass die Helden eher unbeschadet den Ritualplatz finden. Vielmehr ist es die unheimliche Stille, der dichte Nebel und die Ungewissheit was die Gruppe erwarten wird, die den Teil dominieren. Um das Mysterium der Unterstadt nicht gänzlich aufzudecken, wurde auf eine genaue Verortung des Kultplatzes verzichtet. Er sollte dabei aber nicht gleich auf Höhe von Nahemas Turm, sondern schon etwas tiefer in der Unterstadt gelegen sein.

Verstrichene Zeit: 2 ZP

Drosseln Sie hier ein wenig das Tempo. Schildern Sie in ruhigen Sätzen wie der Einmaster in die Unterstadt hineinsteuert, sich einen Weg durch den Nebel schneidet und die Zeit nur mühsam verrinnt. Ob durch Efferds Wohlwollen oder einem guten Orientierungssinn, die Helden sollten letztlich Hjallas Ritualplatz finden. Wollen Sie den Weg dorthin trotzdem regeltechnisch abdecken, verlangen Sie vereinzelte Proben auf *Boote Fahren* (Hilfstalente: *Sinnenschärfe, Orientierung*), wobei vermutlich Finnian die Hauptprobe ablegen wird, bei denen Sandbänke und durch den Nebel erst spät sichtbar Ruinenteil umschiff werden müssen.

Außerdem könnten noch weitere optionale Begegnungen stattfinden:

☛ Die Schmugglerbande unter *Wolach Wollen* (*992 BF, 1,52 Schritt kleiner Giftzwerg, ständige Triefnase) hat einfach kein Glück. Ausgerechnet an diesem Tag versuchen sie Schmuggelgut durch die Unterstadt nach Havena zu überführen. Die Helden können ihre Aktivitäten mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 wahrnehmen. Ob sie die Schmuggler für vermeintliche Kultisten halten oder einfach für Recht und Ordnung sorgen wollen, ist ihnen überlassen. Sollten sie allerdings nicht einfach weiterfahren, kann es sie wertvolle Zeit kosten.

☛ Noch eine weitere Schmugglerbande treibt sein Unwesen in der Unterstadt, allerdings um einiges geplanter als die Wolach-Bande. Denn die *Nebelgeister* bringen ihr Schmuggelgut immer im Schutze des Nebels nach Havena. Dabei sind die Nebelgeister um einiges geschickter und nicht so leicht zu ertappen. Sollte es zu einem Aufeinandertreffen mit den Helden kommen, kann mit etwas Geschick sogar ein

Pakt ausgehandelt werden, denn die Nebelgeister haben ihre Probleme mit den aktuellen Charyptoroth-Kulten, da sie die Unterstadt unsicherer machen und damit ihre Geschäfte gefährden. Machen die Helden sie auf die Kultisten aufmerksam, könnten sie mächtige Verbündete an ihrer Seite wissen. Mehr zu den Nebelgeistern und ihrer Anführerin finden sie in **Großer Fluss 93.**

☛ Durch den dichten Nebel lassen sich kleine, leuchtende Punkte ausmachen. Handelt es sich dabei bloß um ein paar Glühwürmchen oder doch um ein Irrlicht (**WdZ 205**), welches die Helden auf eine gefährliche Sandbank locken will?

☛ Ist der Nebel so schon ungewöhnlich dicht und beklemmend, so kann es passieren, dass der Nebel langsam nach der Heldengruppe zu greifen vermag. Ob es sich um eine dämonische Erscheinung oder ein schauerliches Phänomen handelt, liegt in Ihrer Hand.

☛ Während der Einmaster vorsichtig zwei Ruinen passiert, funkeln plötzlich rote Augenpaare aus dem Nebel hervor. Plötzlich greift eine Sumpfranze (**ZooBotanica 68**) aus dem heraus Nebel Finnian an, bis sich rasch bis zu 10 weitere Sumpfranzen durch den Nebel stürzen und die Helden angreifen.

Verstrichene Zeit: 1 ZP pro Szene (Eine Szene sollte mindestens stattfinden.)

DIE RUHESTÄTTE

Nach der schaurigen, aber eher ruhigen Bootsfahrt, heißt es für die Helden nun, sich für das (vorläufige) Finale bereit zu machen. Wie die Helden genau vorgehen wollen, ist schwer vorauszusagen, deswegen finden Sie zuerst eine allgemeine Beschreibung des Ritualplatzes und weitere allgemeine Informationen, gefolgt von drei Abschnitten, welche die Besonderheiten nach entsprechend vergangener Zeit skizzieren unterteilt in Ausgangssituation, Verhalten der Kultisten und Aillils Zustand. Damit sollten Sie alle relevanten Informationen für Ihre Spieler parat haben. Im **Anhang** ab Seite 86 finden Sie die ausführlichen Beschreibungen der Antagonisten und weiter unten eine Karte des Ritualplatzes, die allgemeingültig gehalten ist und in jeder Szene als Handout für die Spieler dienen kann.

DER SCHAUPLATZ

Hjalla und ihre Verbündeten haben sich eine alte, halbverfallene Ruine ausgesucht, die einstmals ein prächtiges Anwesen gewesen sein muss, auch wenn nur noch wenige Spuren heute davon zeugen. Nun ragt nur noch ein Teil des Erdgeschosses, eine ungefähre Fläche von ehemals 10 mal 10 Schritt, aus dem Wasser heraus, sowie eine Treppe, die in die wenigen Überbleibsel des ersten Stockwerkes führt. Türen sind keine mehr vorhanden und nur zwei von vier Mauern stehen noch und wehren sich gegen Satinavs Hörnern, während eine morsche Bodenluke noch von unterhalb des Wassers erreichbar ist.

Ansonsten liegt ein übelriechender Modergeruch in der Luft und bis zu einem Schritt Höhe haben sich Algen und Moosgeflechte an der Ruine ausgebreitet. Herausstechend sind die abscheulichen Dekorationen, die der Kult an der Ruine angebracht hat: An Lederbänder befestigte Gwen-Petryl Steine, von denen unentwegt Blut hinunterrinnt, ein aufgespanntes Stück Haut, die einem lebendigen Delfin vom Leibe gezogen wurde oder Splitter von zerborstenen Aquamarinen, die überall in der Ruine unheilvoll schimmern. Auffällig ist, dass hier kaum Nebel vorhanden ist. Vielmehr scheint es, als würde der Nebel den Platz vor einer Entdeckung zu schützen versuchen. Hjalla wird sich am mittleren Rand der Ruine aufhalten und schon früh in düstere Litaneien vertieft sein, die mit ihren gutturalen Lauten zum Ende des Rituals den Höhepunkt erreichen werden. Die weiteren Kultisten befinden sich ins Gebet vertieft auf drei Ruderbooten und bilden zusammen mit ihrer Anführerin eine Art Kreis. Im Gegensatz zu Hjallas Anrufungen können sie mit ihrem Gebet sofort aufhören, ohne dass es Konsequenzen für das Ritual hat. Im größten Boot befindet sich der Gjalskerländer Strundoch bren Rekdorch, im mittleren Selwine Dukatajeff, während im dritten Boot der Norbarde Malmodir Fatajeff und der Händler Gwyn Rhydennach zu finden sind. Im Kreis der Kultisten wurde Aillil an Ketten ins Wasser gelassen und kann mit letzter Kraft kaum noch ihren Kopf über Wasser halten.

Vermutlich wird es zu einer direkten Konfrontation der Helden mit den Paktierern kommen. Bedenken Sie dabei den schwankenden Untergrund der Boote (-2/-4 auf AT und PA) sowie die Größe der Boote, wodurch es unmöglich ist, nebeneinander zu kämpfen, weswegen Überzahlsituationen nicht möglich sind. Weiterhin können alle Kultisten höhere Kreise eingehen und so kampfstärke Heldengruppen mehr fordern. Dieses kann von der Beschwörung eines Dämons, dem Rufen eines Krakenmolchs, bis hin zu dämonisch pervertierten Zaubersprüchen mit dem Merkmal Elementar (Wasser) oder auch vereinzelt Umwelt reichen.



ABER AILLIL WURDE SCHON BEFREIT?

Hat sich die Gruppe geschickt angestellt, konnte Aillil schon im vorigen Kapitel gerettet werden. Hjalla, deren Bemühungen der letzten Monde kurz vor der Vollendung stehen, wird sich dadurch nicht abhalten lassen. Als niederes Blutopfer werden nun Selwine, die dazu gezwungen wird, und Malomodir, der sich in seiner Liebe zu Hjalla bereitwillig opfern lässt, fungieren, während die Magierin selbst unwissentlich einen Kreis der Verdammnis beschreiten wird. Diese Faktoren sollten Sie bei den Szenen bedenken, ansonsten ändert sich am eigentlichen Plan und Vorgehen nichts weiter.

Bis 16 ZP:**Das Ritual hat noch nicht begonnen**

Ausgangssituation: Hjalla hat schon vor Stunden mit rituellen Gesängen und weiteren Vorkehrungen begonnen, ein Ende des Rituals ist aber noch nicht in Sicht.

Verhalten der Kultisten: Werden die Helden entdeckt, werden die Kultisten versuchen, die Gruppe schnellstmöglich auszuschalten und als weitere Opfer zu verwenden. Auch Hjalla wird in den Kampf eingreifen und ihre astralen Kräfte einsetzen, damit das Ritual unter allen Umständen vollzogen werden kann.

Aillils Zustand: Den Umständen entsprechend geht es ihr zwar nicht sonderlich gut, doch ist sie noch körperlich unversehrt und das Gift des Wasserwahns wurde ihr noch nicht eingeflößt.

17 bis 35 ZP:**Nur noch einige Herzschräge ...**

Ausgangssituation: Die Helden kommen gerade noch rechtzeitig. Noch ist das Ritual zu verhindern und auch Aillil kann noch gerettet werden. Allerdings wird Hjalla mit aller Kraft bei Ankunft der Helden das Ritual beschleunigen und es sind nur noch 7 KR bis zur Vollendung des Rituals. Gelingt das Ritual, beginnt das Wasser zu brodeln und es bilden sich kleine Blasen bis 3 KR später die unheilvolle Gestalt der Geisterkrabbe mit einem Ruck aus dem Wasser emporsteigt, wobei die Boote umzukippen drohen. Schleunigst wird Hjalla dem Dämon den Befehl geben, den Bennain-Damm zu zerstören (siehe Seite 81f.), bevor sie selber in das Kampfgeschehen eingreift.

Verhalten der Kultisten: Wenn die Heldengruppe entdeckt wird, werden die Anhänger Charyptoroths vor allem eines versuchen: Hjalla zu beschützen. Die Vollendung des Rituals dauert noch 7 KR. In dieser Zeit darf Hjalla nicht bewusstlos geschlagen werden oder kampfunfähig (sprich: LeP unter 5) werden. Sie kann sich Treffern der Helden nicht erwehren und wird nur mittels *Selbstbeherrschung* versuchen, den Gewaltakt der Helden zu ignorieren. Allerdings löst der erste Angriff auf Hjalla einen EISESKÄLTE (10 ZfP*) aus, der in einem Hornreif um ihren linken Arm gespeichert ist. Malmodir, Gwyn und Strundoch werden bis in den Tod kämpfen (und bei kampfstarken Helden noch einen Kreis der Verdammnis eingehen), während Selwine versuchen wird zu fliehen, sollten die Kultisten zu unterliegen drohen. Gegebenenfalls wird sie in der Not stoischen Schrittes über das Wasser gehen, um dem Kampf zu entkommen (Paktgeschenk *Wasserbrücke*, was sie einen weiteren Kreis kostet).

Aillils Zustand: Die Geweihte hängt mit rostigen Ketten gefesselt halb im Wasser und beginnt zu ertrinken, da sie auf Grund zweier Wunden am Kopf (Schnittwunde am Hals) und den Auswirkungen des Wasserwahns das Bewusstsein fast verloren hat und sich nicht mehr über Wasser halten kann. Nur die Ketten (die am Ufer festgemacht sind) verhindern ein Versinken. Bei Ankunft der Helden hat sie noch 17 LeP und 15 AuP. Jede KR verliert sie 1W6 AuP. Fallen





dabei ihre AuP auf einen Wert von 0, verliert sie komplett das Bewusstsein, beginnt langsam zu ertrinken und verliert jede weitere KR 1W6 LeP bis sie stirbt. Ein Held kann Aillil soweit aus dem Wasser ziehen, dass der Kopf wieder über Wasser ist. Allerdings müssen die Ketten (50 StP, 13 H, 12 S) zerschlagen werden, damit Aillil vollkommen aus dem Wasser gezogen werden kann. Die Schlüssel für die Ketten trägt Malmudir bei sich.

AB 36 ZP: ZU SPÄT ...

Ausgangssituation: Bei ihrer Ankunft können die Helden noch einen Anblick auf den grotesken Körper des Dämons erhaschen. Mit den Worten: „*Hvelspellar mach dich auf und zerstöre mit all deiner Kraft den Bennain-Damm. Was dir dabei in dem Weg kommt, vernichte! Dann kehre unverzüglich zu mir, deiner Befreierin, zurück!*“, erteilt Hjalla dem Wesen ihren Befehl, welches seinen Leib in das Wasser zurückfallen lässt und verschwindet. Auch wenn die Kultisten hochofren sind, brodeln die Emotionen nicht gerade, nur Selwine entkorkt eine Flasche tulamidischen Sandwein zur Feier des Tages, was bei den eher religiösen Nordleuten auf Unbehagen stößt.

Verhalten der Kultisten: Die Kultisten verhalten sich ähnlich wie vor dem Ritual, nur dass Hjalla nun, nachdem sie innerhalb von 5 Aktionen einen Zaubertrank (Qualität E) aus ihrer Robe zu sich genommen hat, mit vollen Kräften kämpft. Sollte die Heldengruppe lieber gleich den Dämon verfolgen wollen, werden die Kultisten warten bis der Dämon zurückkehrt und dann die Unterstadt verlassen. Sollte das Monstrum nicht wiederkommen, verlassen sie die Unterstadt, um nach dem Rechten zu schauen.

Aillils Zustand: Die Rahjageweichte ist beim Ritual verblutet und unwiederbringlich tot. Aillils Seele wurde in die Niederhöllen gerissen und ihr Leichnam treibt sanft auf der Wasseroberfläche. Der Samen des Schwarmschwamms aus dem Gift des Wasserwahns sinkt derweil langsam nach unten und findet in einer Schnecke einen Wirtskörper. In einigen Wochen wird so die Ruine vom Schwarmschwamm (**ZooBotanica 265**) überwuchert und verwandelt sich in ein Insanctum der Charyptoroth, während nach und nach das Wasser um das Insanctum herum durch den Schwarmschwamm vergiftet wird.

KAPITEL IV – ES ENDET DORT, WO ES ANFING (OPTIONAL)

Wenn die Helden schnell genug waren, wird dieses Kapitel übersprungen und Sie können mit dem Epilog fortfahren. Sollte der Dämon allerdings befreit und auf den Bennain-Damm losgelassen worden sein, geht es in diesem Kapitel darum, Havena vor einer großen Katastrophe zu bewahren.

WAS DER HVELSPELLAR TUN WIRD

Nach seiner Befreiung erhält der Dämon den Auftrag, den Bennain-Damm zu zerstören, damit die Schrecknisse der Unterstadt bis nach Havena vordringen können. So schwimmt das Unwesen durch die Unterstadt zum Bennain-Damm, wofür es 5 KR braucht.

Der Bennain-Damm hat eine Länge von ungefähr 100 Schritt, die wir für die Berechnung der Zerstörung in 20 Abschnitte einteilen. Jedes Teilstück umfasst ca. eine Länge von 5 Schritt, besitzt 140 Strukturpunkte, eine Härte von 3 und eine Struktur von 14. Wenn Sie nicht jeden Angriff des Hvelspellars auswürfeln wollen, dann nehmen sie als Richtwert 20 Trefferpunkte pro KR, die der Dämon an dem Bauwerk anrichtet. Wenn der Damm mehr als 10 Abschnitte verliert, gilt der Damm als zerstört. Dann sieht der Dämon seine Aufgabe als erfüllt an und kehrt zu seinem Beherrscher zurück. Für die Havener würde der Wiederaufbau einige Monde in Anspruch nehmen, eine Zeitspanne die unheilvolle Konsequenzen nach sich ziehen könnte.

WAS DIE HELDEN TUN KÖNNEN

Die Helden müssen überhaupt erst mal vom Ritualplatz zum Bennain-Damm gelangen. Zu ihrem Vorteil verzieht

sich langsam der Nebel vom Bennain-Damm, so dass Talentproben die Sicht benötigen nur noch um 2 Punkte erschwert sind und AT/PA nur noch Modifikation von -1/-1 erhalten. Um mit dem Boot den Bennain-Damm zu erreichen sind 20 KR von Nöten, deren Anzahl Sie durch gelungene bzw. misslungene *Boote Fahren-* oder *Orientierungs-*Proben anpassen können. Der Dämon hat also 15 KR + Anzahl der KR die die Helden beim Ritualplatz verweilen Zeit den Bennain-Damm ungehindert zu bearbeiten.

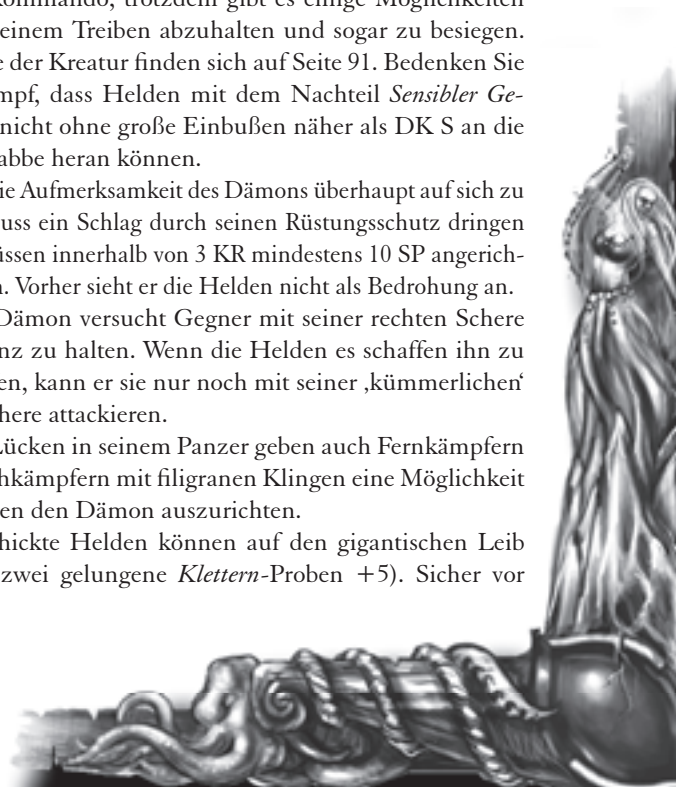
Natürlich gleicht ein Angriff auf den Viergehörnten einem Alveranskommando, trotzdem gibt es einige Möglichkeiten ihn von seinem Treiben abzuhalten und sogar zu besiegen. Die Werte der Kreatur finden sich auf Seite 91. Bedenken Sie beim Kampf, dass Helden mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* nicht ohne große Einbußen näher als DK S an die Geisterkrabbe heran können.

☞ Um die Aufmerksamkeit des Dämons überhaupt auf sich zu lenken, muss ein Schlag durch seinen Rüstungsschutz dringen und es müssen innerhalb von 3 KR mindestens 10 SP angerichtet werden. Vorher sieht er die Helden nicht als Bedrohung an.

☞ Der Dämon versucht Gegner mit seiner rechten Schere auf Distanz zu halten. Wenn die Helden es schaffen ihn zu unterlaufen, kann er sie nur noch mit seiner ‚kümmerlichen‘ linken Schere attackieren.

☞ Die Lücken in seinem Panzer geben auch Fernkämpfern sowie Nahkämpfern mit filigranen Klingen eine Möglichkeit etwas gegen den Dämon auszurichten.

☞ Geschickte Helden können auf den gigantischen Leib klettern (zwei gelungene *Klettern-*Proben +5). Sicher vor





seinen Schlägen kann man sich hier um die Schwachstellen zu kümmern. Allerdings muss jede KR eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 bestanden werden, ansonsten fällt der Held auf dem riesigen Leib. Fehlen ihm dabei sogar mehr als 5 Punkte zum Bestehen der Probe, fällt er vom Leib.

☞ Vorteil der Helden ist ihre Überzahlsituation gepaart mit der Trägheit des Dämons. Geschickte Taktiker können z.B. versuchen erst den Angriff des der Dämonenkrabbe auszuweichen, ihn einen Schlag parieren und dann den Kämpfer mit der wuchtigsten Klinge angreifen zu lassen.

☞ Natürlich könnten die Helden auch versuchen, Hilfe zu holen. Gerade die Nähe des Efferdtempels ist in der Situation hilfreich. Ein schneller Sprinter braucht ungefähr 12 KR bis zum Tempel. Von da an dauert es allerdings noch 15 KR bis die ersten der insgesamt fünf Geweihten am Damm eintreffen. Ähnlich lange dauert es, bis die ersten Gardisten gefunden werden können, ein Trupp von drei Gardisten braucht dann noch 12 KR bis zum Damm, während alle 10 KR ein neuer Trupp am Kampfplatz eintrifft.

☞ Bedenken sie immer den Damm als Schauplatz mit einzubeziehen. Unter den Schlägen des Hvelspellars können Teile des Damms wegbrechen und ein Held herunterstürzen. Genauso kann durch einen Schlag des Dämons ein Held in eine Bresche oder ins Wasser fallen.

☞ Durch die voranschreitende Zerstörung ist es möglich, dass während des Kampfes Gruppenmitglieder voneinander getrennt werden. Eventuell geraten dadurch weniger kampfstarke Charaktere in Bredouille.

☞ Möglicherweise taucht der Dämon auch in das Wasser der Unterstadt, nur um dann an einer anderen Stelle des Bennain-Damms außerhalb der Reichweite der Helden wieder aufzutauchen. Dies ist besonders brenzlich, wenn sich gerade ein Held auf des Dämons Leib befindet.

Natürlich eignet sich das Finale auch für einen fulminanten Heldentod, sei es die Rondrageweichte die mit THALIONMELS SCHLACHTGESANG sich dem Monstrum entgegengestellt oder der Magier der mit Hilfe der *Verbotenen Pforten* seine letzten Astralkräfte auf den Dämon fokussiert. Jedoch sollten Sie je nach Spielstil den Spieler kurz zur Seite nehmen und die Option mit ihm besprechen.

Wenn die Helden scheitern sollten oder sich der Kampf in die Länge zieht, wird nach 100 KR (ab Ankunft des Hvelspellars) die Geweihtenschaft des Alten Efferdtempels am Damm erscheinen und mit Hilfe des Schutzsegen versuchen das Wesen an seinem Treiben zu hindern, während Tempelvorsteher Graustein einen Exorzismus vorbereitet.

EPİLOG

An dieser Stelle ist nicht vorherzusehen, wie die Geschehnisse ausgegangen sind, aber es ist zu hoffen, dass wenigstens die dämonische Geisterkrabbe aufgehalten werden konnte. Im Epilog finden sich noch einige optionale Szenen, die durch bestimmte Ereignisse von Relevanz sein könnten, zum Beispiel wenn Aillil Galahan ihr Leben gelassen haben sollte. Außerdem gibt es für die Helden natürlich noch die eine oder andere verdiente Belohnung.

OPTIONALE EREIGNISSE

ZUKUNFT DER SCHURKEN

Es kann sein, dass die Helden sich lieber um den Dämon gekümmert und die Kultisten nicht sofort gestellt haben. Deswegen ein möglicher Ausblick auf das Handeln der Antagonisten nach dem Ritual: Selwine wird noch in der Nacht hastig einige Sachen zusammen packen und mit ihrer Tochter auf einem Handelsschiff die Stadt verlassen. Sie hadert mit ihren Entscheidungen und möchte anderswo mit ihrer Tochter ihr Leben verbringen. Gwyn wird selbstsicher zum Kontor zurückkehren. Erfährt er, was seine Mutter den Helden gestanden hat, wird er sie im Zorn erschlagen. Die drei Fremden werden zum Haus des Fischers zurückkehren und (falls geschehen) bemerken, dass ihre Bleibe betreten wurde und sich wieder in die Unterstadt begeben (wenn der Dämon

lebt) oder mit dank eines großzügigen Bestechungsgeldes mit einem Schiff die Stadt verlassen und zu Iskir zurückkehren (wenn der Dämon ‚tot‘ ist).

Selbstverständlich kann sich durch die Aktionen der Helden einiges ändern. Haben die Helden genug Beweise, können sie zusammen mit der Garde das Rhydenach-Kontor stürmen und Gwyn stellen. Gleiches gilt für Selwine, wenn die Helden noch in der Nacht handeln oder ihre Tochter an einen anderen Ort gebracht haben. Ohne ihre Tochter scheint ihr Leben sinnlos und ihr aufgedunsener Leichnam kann im Wasserbecken des Anwesens aufgefunden werden. Nur die drei Fremden haben die größten Erfolgsaussichten lebendig zu entkommen.

DIE VERWELKTE SEEROSE

Sollte Aillil Galahan nicht mehr gerettet werden können, findet zwei Monde nach ihrem Tod ihre Beerdigung statt. Im Gegensatz zu der üblichen Vorgehensweise in Havena, wird Aillils Leichnam nicht bei einer Seebestattung beigesetzt, sondern nach einer Zeremonie beim Rahjatempel von Havena im angrenzenden Park im Erdboden bestattet. Der Ort der Beisetzung war die Entscheidung von Finnian ui Bennain, dessen Wunsch es war, dass seine Großtante hier in Havena in seiner Nähe bestattet werden soll. Den Helden wird ihrerseits angeboten, der Bestattung beizuwohnen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein trister Tag, der 26. Efferd des Jahres 1035 BF. Viele Adlige des Reiches, darunter etliche Anverwandte der Aillil Andara Galahan und noch mehr Bürger und Bewohner der Stadt Havena haben sich in und um den Rahjatempel versammelt, um ihr die letzte Ehre zu erweisen. Die Gastgeberin der Leidenschaft von Havena *Broinnfind Necht* erinnert in einer melancholischen Rede an die Taten Aillils und wie die Göttin ihr auf einem Seerosenblatt den Weg zu Ihr aufzeigte.

Nach der Rede begibt sich die Trauergemeinde aus dem Tempel heraus in die Parkanlage, wo Aillil ihre letzte Ruhestätte finden soll. Vorneweg tragen Diener der Göttin Aillils Sarg aus Rosenholz mit etlichen verspielten Rahjaschnitzereien, gefolgt von nahen Anverwandten der Verstorbenen, die schweigend auf einem rosengestreuten Weg den letzten Schritten Aillils folgen. Auch Finnian ui Bennain ist zu erkennen und jeder von euch sieht, dass etwas in dem jungen Fürsten sich verändert hat. Zwar wirkt er äußerlich gefasst, doch eure gemeinsamen Stunden lassen euch ahnen, dass der Fürst von Schuldgefühlen geplagt wird.

Nach einer abschließenden Rede, wird der Sarg von einem begleiteten Regen aus roten Rosen hinabgesetzt. Abschließend findet im Fürstenpalast für geladene Gäste, darunter auch die Helden, ein Essen zu Ehren der mehrmaligen Geliebten der Göttin statt. Nur Finnian lässt sich nach kurzer Zeit entschuldigen, ob der Fürst mit seinen Gewissensbissen umgehen kann, wissen nur Fatas' Augen.

DAS IMMANTFINALE

Selbstverständlich gab es neben Finnians Tsatag, noch eine weiteres besonderes Ereignis in Havena: das Immanturnier. Als Dank für ihr heldenhaftes Eingreifen wird die ganze Gruppe eingeladen, sich das Finalspiel zwischen den Havener Bullen und den Honinger Wölfen in der Fürstenloge anzusehen, mitsamt der fürstlichen Familie, den Kronräten, den Vorstehern des Ältestenrat und Rat der Kapitäne sowie dem Stadtvogt, welches die Havener Bullen in einem spannenden Spiel für sich entscheiden können.

BELONNUNGEN

Neben den besten Plätzen beim Finale des Immanturniers kann sich die Belohnung für die Helden ganz unterschiedlich bemessen: Je nach Erfolg der Helden und was sie für ihre Runde als angemessen erachten. Möglich wäre eine Truhe mit Gold und Edelstein (Wert nach Ermessen des Meisters), die Skraja *Ceocutea* (**TP** 1W6+5, **TP/KK** 11/3, **BF** 0, **INI** 0, **WM** 0/0), die *Aevheran ui Bennain*, Urgroßsohn des Hetmanns *Djannan ui Bennain* (erste namentlich erwähnte Person der Bennain-Familie) zu Lebzeiten schwang, den baufälligen Rhydenach-Kontor oder zumindest eine verbilligte

Kaufoption auf das Gebäude wären ein paar Möglichkeiten. In jedem Fall übergibt Finnian ui Bennain jedem Helden einen geschwungenen Ring in Form eines Drachenkopfes, der sie als Freunde des Hauses Bennain ausweist und ihnen einen Bonus von einem Punkt auf ihren Sozialstatus (mindestens 7) in Albernia einbringt und auch außerhalb von Albernia die eine oder andere Tür öffnen kann. Sollte Aillil Andara Galahan das Abenteuer überleben, ist sie den Helden auch zu tiefsten Dank verpflichtet und verspricht, dass ihnen die Rahjakirche immer helfen wird. Sie lädt die Heldengruppe auf ihre Kosten zum Fest der Freuden im Rahja 1035 BF nach Belhanka ein. Ihr Versprechen hält sie auch wirklich ein, Aillils Rettung spricht sich in der Rahjakirche herum und Rahjadiener werden den Helden zukünftig gerne helfend zur Seite stehen (regeltechnisch: Guter Ruf 3 (Rahjakirche)).

LOHN DER MÜHEN

Schlussendlich fehlt nur noch die Belohnung von höheren Mächten. Für das Bestehen des Abenteuers gibt es **350 Abenteuerpunkte**. Dazu gibt es weitere **25 AP** für die Ergreifung von Cuilan, **50 AP** für die Rettung des Bennain-Damms sowie **50 AP**, wenn die Helden den aufstrebenden Kult gänzlich zerschlagen konnten. Dazu sollten sich noch mindestens **3 Spezielle Erfahrungen** gesellen, die Sie nach dem Spielstil Ihrer Gruppe vergeben sollten. Passende Talente wären zum Beispiel ein Waffen-Talent, *Raufen*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Gassenwissen*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *Boote Fahren*, *Heilkunde Seele* und sinnvoll genutzte Zauber.

NEBELSCHWADEN IM LEBENDIGEN AVENTURIEN

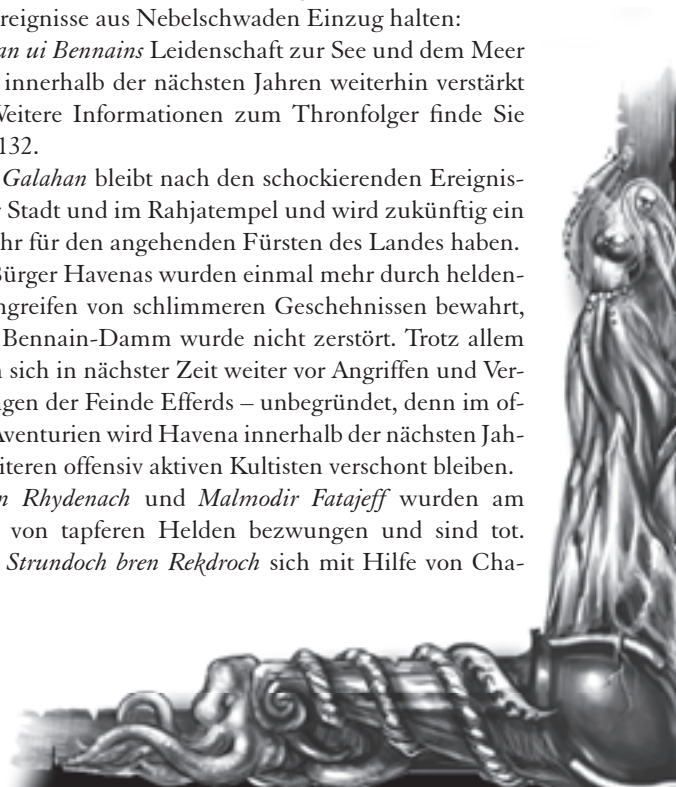
Als Ergebnis der **Lebendiges-Aventurien**-Abenteuer werden in der offiziellen Geschichtsschreibung Aventuriens die folgenden Ereignisse aus Nebelschwaden Einzug halten:

👁 *Finnian ui Bennains* Leidenschaft zur See und dem Meer wird sich innerhalb der nächsten Jahren weiterhin verstärkt zeigen. Weitere Informationen zum Thronfolger finde Sie auf Seite 132.

👁 *Aillil Galahan* bleibt nach den schockierenden Ereignissen in der Stadt und im Rahjatempel und wird zukünftig ein offenes Ohr für den angehenden Fürsten des Landes haben.

👁 Die Bürger Havenas wurden einmal mehr durch heldenhaftes Eingreifen von schlimmeren Geschehnissen bewahrt, denn der Bennain-Damm wurde nicht zerstört. Trotz allem sorgt man sich in nächster Zeit weiter vor Angriffen und Verschwörungen der Feinde Efferds – unbegründet, denn im offiziellen Aventurien wird Havena innerhalb der nächsten Jahre von weiteren offensiv aktiven Kultisten verschont bleiben.

👁 *Gwyn Rhydenach* und *Malmodir Fatajeff* wurden am Kultplatz von tapferen Helden bezwungen und sind tot. Während *Strundoch bren Rekdroch* sich mit Hilfe von Cha-





ryptoroths Macht in die dunklen Tiefen retten konnte und bald an *Iskirs* Seite wieder auftauchen wird.

☞ **Hjalla Hrangarsdottir** wird von den Helden im Kampf besiegt und ihr Leib verschwindet in den Tiefen der Unterstadt. Einen Mond später taucht die Paktiererin wieder aus den Fluten auf, bereit Iskir und der wahren Göttin weiter dienen zu können.

☞ **Selwine Dukatajeff** ging einen Kreis der Verdammnis ein und floh übers Wasser in die Stadt und von dort aus mit einem Teil ihrer Besitztümer aus der Stadt. Ihre Tochter *Libana* jedoch wurde von Helden in den Efferdtempel gebracht, wo sich um sie gekümmert wird. Doch wird Selwine alles dafür tun, um ihre Tochter wieder in ihren Händen halten zu können.

☞ **Cuilan** wird von den Helden an den Rahjatemple übergeben, wo er seine Schuld begleichen und auch darüber hinaus weiter im Dienste der Rahjakirche stehen wird, ob seine Beziehung zu *Naike* noch Bestand hat, wird sich zeigen müssen.

HELDEN DES LEBENDIGEN AVENTURIENS

☞ **Adalim ya Vulpes**: Der gerissene Phexensjünger nutzte die Einladung zu den Tsatagsfeierlichkeiten, um seine eigentlichen Pläne zu verfolgen: Der Raub der Schwarzen Perle von Havena – was ihm auch erfolgreich gelungen ist, ohne etwaigen Verdacht auf sich zu lenken.

☞ **Aigilmar von Bregelsaum**: Auf Grund der tiefschürfenden Ereignisse verweilt der Baronet noch länger am Hof als geplant, und verinnerlichte für sich, dass die Schrecken der Niederhöhlen nicht immer so offensichtlich sind wie in den Schattenlanden.

☞ **Brynia Lichterfeld**: Die Kriegsheldin genießt die Gastfreundschaft der Familie Bennain und verbleibt einige Monate am Hof, bis es sie wieder hinauszieht, denn nur dort warten weitere Abenteuer darauf, in Verse gefasst zu werden.

☞ **Heldar von Pandlaril**: Der junge Knappe und Finnian

ui Bennain retteten sich in der Unterstadt gegenseitig das Leben. Zwar trennt sie eine größere Entfernung doch zwischen den beiden wächst durch die Erlebnisse in Havena und ihre Gemeinsamkeiten eine Freundschaft heran.

☞ **Idra Rondraige ni Llud**: Von Idra Bennain wird sie für die Ereignisse gleichzeitig gerügt und gelobt, und bleibt weiterhin die Leibwächterin des designierten Fürsten. Finnians Hochzeit, einige Monate später, betrübt sie, doch wird sie dies nicht in ihrer Aufgabe beeinträchtigen.

☞ **Kasmine Beleneth Styper-Truning**: Nach den Ereignissen wird sie sich im Alten Efferdtempel vermehrt dafür einsetzen, dass den Schrecknissen der Unterstadt Einhalt geboten wird. Außerdem wird sie vermehrt im Umfeld des Fürstenpalastes gesehen und steht ebenso wie Aillil Galahan dem angehenden Fürsten zur Seite.

☞ **Maire ,Leanai ni Tonnata'**: Die gemeinsame Zeit mit Finnian hat sie gründlich über ihren eigentlichen Auftrag nachdenken lassen und sie beschließt, erst mal nur einen Teil der Informationen an ihren Lehrmeister weiterzugeben, da sie sich im Unklaren darüber ist, was Tlutasch von baldigen Fürsten und Bori-Shan möchte.

☞ **Sharan Tarefsun ash'Yakuban**: Der Rahjageweihte ist der Hauptgrund, dass sich des Gauners Cuilan angenommen wurde und kümmert sich in den Folgemonaten um den Verfehlten. Später beschließt er nach einem längeren, tiefen Gebet mit Aillil Galahan, dass er für einige Monde seiner Intuition folgen und vielleicht nicht sofort nach Aranien zurückkehren wird.

☞ **Raskald ,Geysingrir' Gerasson**: Erst nach den Feierlichkeiten und der Bestattung von *Gerolf*, wird sich Raskald zusammen mit seinem Schiff wieder gen Norden begeben. Dort wird er sich mit seiner Schwester *Marada* neuen Gefahren stellen müssen. Trotzdem wird er versuchen, den liebgewonnenen Finnian auch zukünftig einen Besuch abzustatten.

ΑΠΗΛΟΓ

DRAMATIS PERSONAE

ΦΙΝΝΙΑΝ ΟΙ ΒΕΡΡΑΙΝ

Erscheinung: Der zukünftige Fürst von Albemia ist ein freundlicher Heranwachsender (*29. PRA 1021 BF, 1,55 Schritt, braune mittellange Haare), dessen Augen teilweise eine nicht greifbare Melancholie ausstrahlen. Sein auffälligstes Merkmal ist allerdings eine bläuliche Gesichtszeichnung, die seit einigen Jahren sein Antlitz ziert und sich nicht mehr entfernen lässt.

Geschichte: Geboren als erstes Kind der ehemaligen Königin *Invher ni Bennain* und ihres Prinzgemahl *Romin Galahan von Kuslik* (☛ 1033 BF) war Finnian schon immer von nachdenklicher Natur und erinnerte damit sehr an seine Mutter. Schon früh lernte er Lesen und Schreiben, verkroch sich gerne hinter Büchern und lauschte den Geschichten seiner Erzieher. Im Laufe der Zeit lernte er *Bori-Shan* (Großer Fluss

174f.) kennen und verbrachte, wenn er entfliehen konnte, sehr viel Zeit mit der geheimnisumwobenen *Blauen Frau*.

Nach dem Tod seines Vaters und einem längeren Aufenthalt an den Westküsten Aventuriens, entfernt von den Wirren des Bürgerkrieges, entdeckte der Thronfolger langsam eine Leidenschaft für das Meer und die Seefahrt in sich.

Charakter: Finnian wirkt wankelmütig. Auf der einen Seite liegt in seinen Augen der Schwermut seines Großvaters, doch wenn sich Finnian für eine Sache begeistert und er so wirkt, als hätte er nie etwas anderes getan, ist von diesem Kummer nichts mehr zu ahnen.

Moral: Seine Vorstellungen wurden bisher vor allem durch seine Erzieher bestimmt, die ihn zu einem gerechten und götterfürchtigen Herrscher erziehen wollen. Allerdings ist er, wie seine Mutter, von freiheitsliebender Natur. Ein Grund weswegen er sich auf dem Meer so heimisch fühlt.

Zukunft: siehe Seite 135



Zitat: „Es gibt eine Zeit der Diplomatie und eine Zeit der Waffen, aber manche Situationen erfordern wohl diplomatische Maßnahmen mit einer Waffe in der Hand.“

Finnian ui Bennain

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 17

Schwert (personalisiert): INI 11+1W6

AT 10 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 27 **AuP** 28 **MR** 6 **RS** 1 (dicke Kleidung)

GS 8 **WS** 6 **Ausweichen** 7

Vorteile/Nachteile: Feenfreund, Hohe Magieresistenz III / Neugier 7 (Reiz des Unbekannten), Schlafstörungen I (seit dem Tod seines Vaters)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Meer), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Havena – Oberfluren), Aufmerksamkeit

Talente: Raufen 3 (0/3), Schwerter 6, Athletik 4, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Etikette 9, Gassenwissen 5, Sich Verkleiden 6, Überreden 4, Götter/Kulte 6, Sagen/Legenden 8, Staatskunst (Diplomatie) 9 (11), Boote Fahren (Segeln) 8 (10), Seefahrt 7

Ausrüstung: Heiltrank (D), Mindoriumbrosche in Form eines Ouoboros (Schutzamulett der HesindeKirche, MR+6 bei Verzauberung), Kurzschwert (personalisiert: INI +1, TP +1, WM 0/+1), Siegelring (den er an einem Lederband um den Hals trägt, wenn er unerkannt bleiben möchte), Südweiser mit efferdgefälligen Motiven



Aíllil Andara Galahan

Erscheinung: Die ‚Comtessa von Honingen‘ Aíllil Andara Galahan (*996 BF, schwarzes, langes Haar, charmant, schöngeistig) ist von Rahja mit einer makellosen Gestalt gesegnet worden, die von der Tracht einer Rahjageweihten und einigem Arm-, Hals und Ohrschmuck abgerundet wird.

Geschichte: Das Bastardkind von *Gewen Cebir Galahan* war schon immer ein Schöngest mit Hang zu Luxus und leichtem Leben. Erst als sie 1019 BF als politische Geisel auf die Zyklopeninsel verschleppt wurde, auf dem Weg in ihre Heimat Schiffbruch erlitt und als einzige auf einem riesigen Seerosenblatt von Rahja selbst an Land gespült wurde, erhielt sie kurze Zeit später die Spätweihe und wurde 1021 BF zum ersten Mal zur Geliebten der Göttin gewählt. Im Albernia-Nordmarken-Konflikt hat sie zwischen Honingen und Havena Nachrichten übermittelt und hat so auf ihre Art alles für ihre Heimat getan. Zwar war sie glücklich über den noch glimpflichen Ausgang des Konfliktes, doch war sie Inneren doch enttäuscht über ihre Bemühungen, so dass sich die emotionale Geweihte aus Havena zurückzog und die letzten Jahre auf Reisen verbrachte. Dabei hielt sie stetig Kontakt mit ihrem Großneffen, welches nun zu einem gemeinsamen Treffen abseits des Hofzeremoniells unter zwei freiheitsliebenden Verwandten führen sollte.

Charakter: Eigentlich ist die Rahjageweihte eine Frohnatur und ist mit ihrer offenherzigen Art stets willkommen, allerdings kann sie durch ihre Präsenz für manche Leute ein wenig einschüchternd oder gar arrogant wirken.

Moral: Aíllil ist moralisch gefestigt und lebt die Lehren der Rahjakirche. Dabei vergisst sie allerdings nie ihr Land und ihre Familie, was sie für eine Geweihte ein wenig voreingenommen wirken lässt.

Zukunft: siehe Seite 83

Zitat: „Vergesst niemals die vielen angenehmen Dinge im Leben, damit auch ihr in Zeiten der Not Rahjas Gaben nicht vergessen möget.“

Aíllil Andara Galahan

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 16

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 13

Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 15 **TP(A)** 1W6 **DK** H

LeP 29 **AuP** 33 **KaP** 39 **MR** 6 **RS** 0

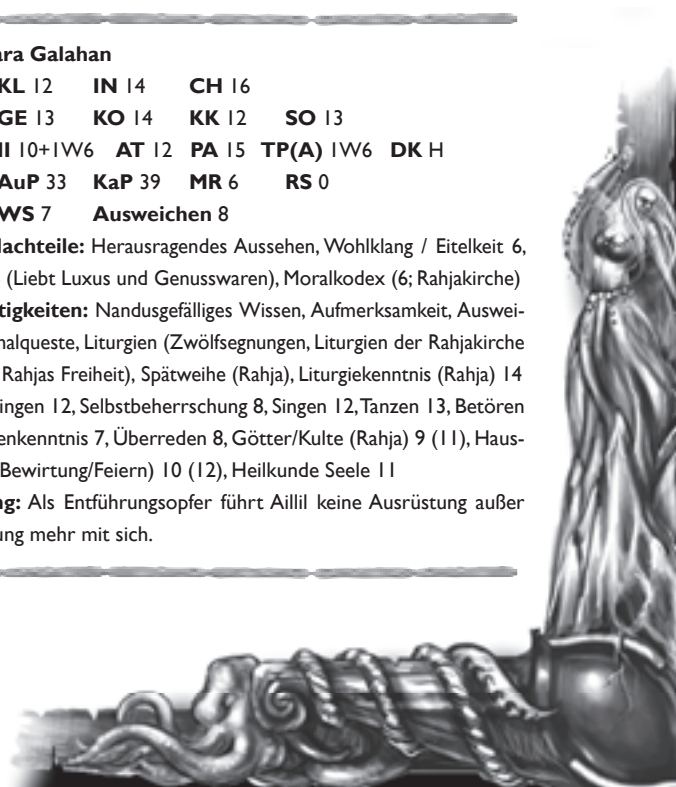
GS 8 **WS** 7 **Ausweichen** 8

Vorteile/Nachteile: Herausragendes Aussehen, Wohlklang / Eitelkeit 6, Verwöhnt 8 (Liebt Luxus und Genusswaren), Moralkodex (6; Rahjakirche)

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Karmalqueste, Liturgien (Zwölfsegnungen, Liturgien der Rahjakirche bis Grad III, Rahjas Freiheit), Spätweihe (Rahja), Liturgiekenntnis (Rahja) 14

Talente: Ringen 12, Selbstbeherrschung 8, Singen 12, Tanzen 13, Betören 15, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Götter/Kulte (Rahja) 9 (11), Hauswirtschaft (Bewirtung/Feiern) 10 (12), Heilkunde Seele 11

Ausrüstung: Als Entführungsoffer führt Aíllil keine Ausrüstung außer ihrer Kleidung mehr mit sich.



ÍDRA BENNAIN

Erscheinung: Mit ihren ergrauten Haaren und dem milden Lächeln ist Idra Bennain (*966 BF, 1,74 Schritt, wasserblaue Augen, warmherzig) die geborene Vermittlerin. Auch in ihrer Position als Kronverweserin kleidet sie sich angemessen, wirkt dabei doch geradezu bescheiden, was sie bei den Alberniern, die in den letzten Jahren viel verloren haben noch volksnäher wirken lässt.

Geschichte: Als Cuanu ui Bennains Gemahlin kam sie an den Hof nach Havena und wurde später sogar zur Königin von Albernia. Schon damals galt sie als resolute Frau und friedliche Diplomatin in schweren Zeiten. Mit dem Ausbruch des Albernia-Nordmarken-Konflikts bezog sie Stellung und leistet den Lehnseid als Baronin von Elenvina, da sie die Freiheitsbestrebungen ihrer Tochter für falsch hielt und versucht während des Konfliktes vor



allem eines: zu vermitteln. Nach dem Fall ihrer Tochter und der Eingliederung Albernias ins Reich wurde sie zur Kronverweserin bestimmt bis ihr Enkel Finnian ui Bennain den Fürstenthron besteigt.

Charakter: Die ehemalige Königin von Albernia ist eine gütige Frau. Sie scheute aber nie in ihrem Leben eine Entscheidung, wenn sie sie für richtig hielt. Trotz der Entscheidung im Krieg *Jast Gorsam* die Treue zu schwören, weicht sie nicht von ihren Prinzipien ab, sich für ein starkes Albernia einzusetzen und ist damit eine starke Diplomatin.

Moral: Habgier und Herrschsucht sind ihr fremd. So versucht sie stets nur zum Besten für das Reich und Albernia zu handeln.

Zukunft: Die Kronverweserin überlebt das Abenteuer und wird weiterhin als besonnene Landesmutter die Kriegsnarben der letzten Jahre pflegen.

Zitat: „Wir sollten nicht voreilig handeln. Das Wichtigste ist, dass das Land und seine Bewohner Heilung finden.“

Idra Bennain

MU 16 KL 16 IN 15 CH 16
FF 12 GE 11 KO 11 KK 11 SO 17

Schwert (personalisiert): INI 13+1W6

AT 11 PA 13 TP 1W6+6 DK N

LeP 24 AuP 24 AsP 18 MR 8 RS 0

GS 8 WS 6 Ausweichen 7

Vorteile/Nachteile: Viertelzauberer, Schutzgeist / Autoritätsgläubigkeit 8

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade

Talente: Selbstbeherrschung 10, Etikette 16, Menschenkenntnis 12, Schriftlicher Ausdruck 14, Überreden 9, Überzeugen (Schriftliche Rhetorik) 14 (16), Pflanzenkunde 10, Rechtskunde (Staatsrecht) 12 (14), Staatskunst (Diplomatie) 17 (19), Tierkunde 10

HJALLA HRANNGARSDÓTTIR

Erscheinung: Hjalla (*1003 BF, 1,95 Schritt, Haare zu Zöpfen geflochten, dunkelblaue Magierrobe, unwissentliche Minderpaktiererin mit Charyptoroth), wirkt wie eine normale Olporter Magierin: Stürmisch wie das Meer und laut wie man es vom Volk der Thorwaler gewohnt ist.

Geschichte: Geboren als Hjalla Heidsdottir erkannte der Magier ihrer Ottajasko früh ihr magisches Potential und sie genoss eine langjährige Ausbildung in Olport. Schon früh galt ihr Interesse dabei vor allem der hjaldingschen Geschichte und der Runenkunde. Mit der Zeit zog sie sich immer öfters in die Runenkammer in den Kavernen unter der Runajasko zurück und versuchte die hjaldingschen Symboliken zu entschlüsseln. In den Hranngartagen des Jahreswechsels 1032 BF schaffte sie es einige Symbole zu entschlüsseln, doch das was ihr offenbart wurde, erschütterte sie tief in ihrem Glauben.

Swafnir selber habe das Volk der Thorwaler getäuscht und um ihre Göttin Hranngar betrogen und erscheint nun selber als selbsternannte Gottheit der Thorwaler. Zwar war sie zuerst unsicher, doch konnten die Runen nicht lügen, war sie sich doch sicher alles richtig entziffert zu haben. Zu ihrem Glück fand sie Rat bei dem ‚letzten Hjaldinger‘, der als Skalde auch Abgänger der Akademie war, und folgt ihm nun für ein gemeinsames Ziel: die Thorwaler vor ihrem Untergang durch den falschen Gott Swafnir zu retten.

Charakter: Eine kompetente Magierin mit aufbrausendem Temperament, die weniger eine kaltblütige Mörderin ist, sondern viel mehr in ihrem religiösen Eifer und ihrem eigenen Wahn zu versinken droht. Etwas von dem sie selber allerdings überhaupt nichts ahnt.

Moral: Hjalla sieht sich selber als treue Dienerin ihrer Göttin und würde für ihren Herold Iskir in den Tod und wenn nötig auch über Leichen gehen.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Zitat: „Lange genug wurde unser Weg des Schicksals mit Lügen gesäumt!“

Hjalla Hranngarsdottir

MU 14 KL 14 IN 13 CH 12
FF 13 GE 13 KO 15 KK 13 SO 6

Magierstab (sehr kurz): INI 10+1W6

AT 10 PA 12 TP 1W6-1 DK N



Skraja: INI 11+IW6 AT 12 PA 14 TP 1W6+3 DK N

LeP 33 **AuP** 35 **AsP** 52 **MR** 6 **RS** 0

GS 8 **WS** 8 **Ausweichen** 8

Vorteile/Nachteile: Wesen der Nacht II (Variante: Wasser) / Aberglaupe 10, Charyptophilie 5, Jähzorn 8, Randgruppe, Wahnvorstellungen (meint in alten hjaldingschen Runen Hranngars Willen lesen zu können)

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Wuchtschlag, Blutmagie, Fernzauberei, Ottagaldri, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Regeneration I, Runenkunde, Stabzauber** (Bindung des Stabes, Doppeltes/Halbes Maß, Kraftfokus, Schuppenhaut (verwandelt den Stab in einen dämonischen Zitteraal) Zauberspeicher), Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Hiebaffen (Skraja) 8 (10), Schwimmen (Tauchen) 11 (13), Selbstbeherrschung (Störungen Ignorieren) 8 (10), Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Magiekunde 13, Sagen/Legenden 9, Hjäldingsche Runen 12, Malen/Zeichnen 12, Seefahrt 10

Zauber*: Aeolitus 11, Attributo 13, Aquafaxius 9, Armatrutz 11, Elementarer Diener 10, Fortifex 12, Mahlstrom 10, Nebelwand 14, Psychostabilis 9, Wand aus Wogen 11

Ausrüstung: Aufzeichnungen zum Ritual (enthält Gorrozonoths Wahren Namen in einer Qualität von 3), Armreife im Wert von 20 Dukaten, Pillen gegen Erschöpfung (Qualität D), Zauberspeich (Qualität E)

Verhalten im Kampf: Wenn Hjalla in einem Kampf verwickelt wird, aktiviert sie als erstes einen in ihrem Stab gespeisten ARMATRUTZ (RS 4) und versucht Gegner mit Zaubern wie AEOLITUS und AQUAFAXIUS schnell auszuschalten bzw. auf Distanz zu halten.

* Alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Wasser) oder Umwelt beherrscht sie in einer dämonisch verzerrten Variante.

** Alle Stabzauber sind auf den Stab gelegt worden.

STRUNDROCH BREN REKDRÖCH

Erscheinung: Der Gjalskerländer Strundoch bren Rekdröch (*1004 BF, 2,01 Schritt, schütteres Haar, welches strähnig hinunterhängt, gefühllos, Minderpaktierer der Charyptoroth) ist ein Hüne von einem Menschen und gehört zu der Sorte, der niemand im Dunkeln begegnen möchte. Seine Haut wirkt wässrig und schimmert in der Sonne fast ölig, was besonders auffällt, da der Nordmann seinen Körper kaum verhüllt und nur sein Oberkörper wird von einer Krötenhaut (ein Geschenk seines neuen Yaldings Iskir) geschützt.

Geschichte: Geboren im Hohen Norden Aventuriens wurde Strundoch schon von Kindesbein an von düsteren Visionen gelehrt und suchte die Nähe zu sumpfigen Orten. Mit der Zeit offenbarte der Dorfschamane ihm seine Gabe und bereitete ihn auf die Reise in die Geisterwelt vor, wo ihm sein Tiergeist erscheinen und ein Band für sein Leben geknüpft werden sollte. Der Schamane ging von einem Feuermolch aus, doch stellte sich auf der Reise heraus, dass ein Zwergkrakenmolch seinen Geist erfüllt hatte. Voller Furcht vor dem Durro-Dün wollte er ihn zur Strecke bringen und damit großes Unheil von der Gemeinschaft abwenden. Doch unterlag der Schamane dem jungen Strundoch und dieser durchbohrte ihm mit einem Speer und flüchtete aus dem Dorf.

In der Einsamkeit der Sümpfe empfing er immer wieder Träume und Vision, die anfänglich düster und verworren waren, doch mit der Zeit wurden sie heller und klarer. Er erkannte die Angst seines Volkes vor Zwanfir und seinem Totenreich und wusste, dass sie dabei einem Irrglauben aufsitzen, in dem sie Calyach'an Mochûla („die Nachtschwarze“) gebunden haben. Er wusste, dass die Göttin befreit werden müsse, damit Zwanfir endlich für seine Tyrannei bestraft werden könne.

Als schließlich Iskir Ingibjarsson an der Küste landete, begegneten sich die beiden und er erkannte in ihm den Befreier seiner Göttin. Nun dient er Iskir als loyaler Vollstrecker und zum Dank nahm ihm die Göttin, die er nun Hranngar nennt, einen Großteil seiner Ängste.

Charakter: Strundoch ist geprägt von seinem Leben als Zwergkrakenmolch-Tierkrieger. Sein Denken und Handeln wird von dem Tier bestimmt. Dabei ist er ansonsten von ruhigem Gemüt, gerät allerdings im Laufe eines Kampfes oft in einen regelrechten Rausch.

Moral: Es ist sein Schicksal, dies ist die Devise des Tierkriegers und er wird alles dafür tun, um sein Schicksal zu erfüllen.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Zitat: „Braha, Yalding Iskir uns führen und die Nachtschwarze Göttin wird befreien.“

Strundoch bren Rekdröch

MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 12

FF 11 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 14 **SO** 3

Stoßspeer: INI 15+W6 AT 19 PA 13 TP 2W6+2 DK S

Fäuste: INI 16+W6 AT 16 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 35 **AuP** 41 **AsP** 14 **MR** 3 **RS** 2 (0, 3, 2, 2, 1, 1, 0, 0)

GS 6 **WS** 8 **Ausweichen** 18

Vorteile/Nachteile: Herausragender Geruchssinn, Kälteresistenz, Meisterhandwerk (GE; Klettern, Sich Verstecken), Prophezeien 5, Resistenz gegen tierische Gifte, Schutzgeist, Viertelzauberer / Aberglaupe 8, Bluttausch, Eingeschränktes Gehör, Medium, Raubtiergeruch, Prinzipientreue (5; Odün-Verhalten, verzerrte Gjalskerländer Religion), Speisegebote (nur tierische Nahrung), Totenangst 3, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig, Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II+III, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut) Schnellziehen, Umreißen, Waffenlose Manöver: Gerade, Schmetterschlag, Tritt, Blut des Odün, Hauch des Odün, Haut des Odün (anstatt kurze Krallen wachsen ihm lange Tentakeln), Ritualkenntnis (Durro-Dün) 10

Talente: Raufen 9, Speere (Stoßspeer) 13 (15), Klettern 9, Selbstbeherrschung 13, Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe 12, Fährtensuchen (Sumpf) 11 (13), Wildnisleben (Sumpf) 10, Sagen/Legenden (Legenden der Gjalsker) 7 (9), Tierkunde 8

Übernatürliche Begabungen: Eiseskälte 7, Hexengalle 5, Höllenpein 5, Leib der Wogen 7, Standfest 7

Ausrüstung: trägt nicht mehr bei sich außer seiner Kleidung und seiner Waffe



Verhalten im Kampf: Strundoch scheut keinen Kampf und ist mit seinem Stoßspeer im Nahkampf ein gefürchteter Gegner. Er hält dabei seine Gegner auf Distanz und versucht sie mit schnellen Stößen zu töten (er hält seine AT zurück, antwortet mit Gegenhalten und nutzt seine Attacke für Finten oder Umreißen-Manöver). Sollte er seine Waffe verlieren, stürzt er sich mit mittels Haut des Odün mit tentakelbewehrten Armen auf seinen Gegner.

MALMODIR FATAJEFF

Erscheinung: Der Norbarde Malmidir (*988 BF, 1,75 Schritt, schwarze Lockenpracht, norbardischer Akzent, stets lässig) würde rein vom Äußeren eher als Thorwaler durchgehen. Mit seiner gestreiften Hose und seiner Wildlederweste ähnelt er eher dem thorwalschen Kulturkreis. Nur sein dunklerer Teint, die Haarpracht und sein breiter norbardischer Akzent (er kann aber akzentfrei sprechen) lassen den Norbarden in ihm erkennen.

Geschichte: Er stammt aus der Fatajeff-Sippe, die schon einige respektable Alchimisten hervorgebracht haben und auch Malmidir entwickelte mit der Zeit ein Talent für die Kunst der Alchimie. Fast wäre dieses Talent allerdings verlorengegangen, war Malmidir doch lieber damit beschäftigt mit seinem Charme und seiner Begabung hübsche Mädchen zu bezirzen. Nach einer Explosion in seiner Kaleschka und etlichen Verbrennungen sowie dem unglücklichen Tod eines kleinen Jungen lernte er endlich Verantwortungsbewusstsein und nahm sein Handwerk ernst. Allerdings entschied die Sippe, dass der junge Norbarde sein Glück lieber in der Ferne suchen sollte, da er das Leben der Sippe mit seinem Leichtsinne zu sehr in Gefahr bringen würde.

Auf seinen Reisen verdingte er sich überall an den Küstenstädten Aventuriens und lernte so auch die Thorwalerin Hjalla kennen. In ihr fand er die Frau fürs Leben und wahr fasziniert von ihrem Eifer und lies sich so nach und nach von ihren Erkenntnissen indoktrinieren und folgt ihr auf ihrem Weg.

Charakter: Malmidir ist das abgebrühte Schlitzohr und wo er auf Grund seines Aussehens versagt, dort hilft er mit seiner Begabung nach. Er liebt das Leben und ist von eigentlich recht frohsinnigen Naturell, doch vor allem liebt er Hjalla und würde alles für sie und ihre Göttin tun.

Moral: Vom Wesen her kein finsterner Schurke ohne Moralvorstellung, doch nahm er es noch nie so genau mit Gesetzen, die eher etwas wie ‚Richtlinien‘ für ihn waren. Inzwischen ist er allerdings auch bereit für Hranngar einen Mord zu begehen.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Zitat: „Ach, Briderchen, an diener Stell‘ ich wird’s lassen un‘ flinke Beene mach’n!“

Malmidir Fatajeff

MU 14 KL 14 IN 13 CH 16
FF 14 GE 12 KO 11 KK 12 SO 6

Molokdeschnaja: INI 10+IW6 AT 11 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Schneidzahn: INI 10+IW6 FK 20 T P 1 W 6 + 4

Reichweite 0/5/10/15/30 **TP+** (-/+1/+1/0/-1)

LeP 29 AuP 30 AsP 15 MR 4 RS 0

GS 7 WS 6 Ausweichen 14

Vorteile/Nachteile: Meisterhandwerk (Betören, Überreden, Alchimie), Viertelzauberer / Neugier 7, Goldgier 10, Höhenangst 8, Übler Geruch (Schwefelgeruch), Unansehnlich (Brandnarben am Hals)

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Improvisierte Waffen, Regeneration I

Talente: Wurfmesser (Schneidzahn) 10 (12), Selbstbeherrschung 6, Betören 9, Menschenkenntnis 12, Sich Verkleiden 10, Überreden (Lügen) 13 (15), Alchimie (Zauberelixiere) 12 (14), Handel (alchimistische Ingredienzien) 8 (10), Heilkunde Gift 9, Kochen (Haltbarmachen) 9 (11)

Übernatürliche Begabungen: Analys 7, Balsam7, Blitz 9, Manifesto 5, Odem 9

Ausrüstung: sechs Schneidzähne, einige Silberringe (Wert 10 Dukaten), Geldbeutel (2D, 4S, 3H, 8K), Südweiser; alchimistische Substanzen (FK 18; bei gelungener Probe passiert ein Effekt, der mit einem W20 bestimmt wird: 1 bis 4 = färbende Substanz -1W6 INI; 5 bis 8 = Säure 2W6 SP; 9 bis 12 = Rauchwolke -2W6 INI; 13 – 17 = giftige Substanz -2 auf körperliche Eigenschaften; 19 bis 20 = mit BALSAM aufgeladenes Wasser 2W6 LeP)

Verhalten im Kampf: In einem bewaffneten Konflikt wird Malmidir versuchen, Gegner auf Distanz zu halten und im Fernkampf anzugreifen. Dabei greift er entweder auf seine Schneidzähne zurück oder auf einige alchimistische Behältnisse, die obige Effekte aufweisen. Wird er doch in den Nahkampf gezwungen, erwehrt er sich mit seiner Molokdeschnaja, zieht es aber vor, einem verlorengehenden Kampf zu entfliehen.

SELWINE DUKATAJEFF

Erscheinung: Die Norbardin Selwine aus der Sippe der Dukatajeff (*987 BF, 1,86 Schritt, fettleibig, hohe Stimme, Charyptoroth-Paktiererin im 1. Kreis der Verdammnis) ist unter den meisten Kaufleuten Havenas besser unter dem Namen die ‚Norbardin‘ bekannt. Ihre norbardische Herkunft lässt sich neben ihrem Dialekt auch an der Wahl ihrer Kleidung ausmachen. Mit ihrer Kleidung kann sie auch ihr Dämonenmal in Form einer schuppigen Flechte, die sich über den Oberkörper zieht, bisher gut verdecken.

Geschichte: Die Norbardin entwickelte früh ein Gespür für die Kunst des Handels und hegte den für ihresgleichen untypischen Wunsch ein kleines Kontor zu eröffnen. Zusammen mit ihrem von der Sippe ausgesuchten Mann fürs Leben erfüllte sie sich diesen Traum. Ein gut laufendes Geschäft und ein Ehemann waren ihr allerdings nicht genug: lange hoffte sie auf ein Kind, doch die Götter kam ihrer Bitte erst im Alter von 39 nach und sie empfing ihr erstes und einziges Kind – ihren Juwel Libanja. War ihr Glück endlich vollkommen, sollte eine Familientragödie auf dem Weg zur Bernsteinbucht ihr Leben verändern. Während der Reise kam ihre Familie mit einem Schiff in ein schweres Unwetter, welches schließlich in einem Schiffsbruch endete. Selwine konnte sich retten und als sie in den reißenden Fluten verzweifelt nach ihrer



Familie suchte, tauchte nur ihr Mann auf. Sie verfluchte Efferd und wollte, dass lieber ihr Mann ertrinken solle und nicht ihr Juwel. In dem Moment erhörte eine andere Entität ihr Flehen und für den Preis eines Paktes mit der Herrin des verdorbenen Wasser tauchte ihre Tochter wieder auf und das Meer verschlang ihren Mann im gleichen Moment. Auch wenn ihre Tochter seitdem nicht mehr die gleiche Lebensfreude an den Tag legte und alle paar Stunden ins feuchte Nass tauchen muss, weil sie droht auszutrocknen, für Selwine war dies den Preis wert.

Charakter: Die Norbardin ist eher eine traditionelle Havenerin als Norbardin und würde sie aus Havena stammen, sie würde vermutlich zu den Bewohnern der Krakeninsel gehören. Auch nach außen hin gibt sie sich eher bieder und scheint nur für ihr Handwerk zu Leben. Niemand würde daran zweifeln, dass mit ihrer 'kranken' Tochter, etwas nicht stimmt.

Moral: Je öfter sie mit Hjalla in Kontakt ist, desto mehr beginnen ihre eigentlichen Moralvorstellungen zu schwinden. Die Gier nach mehr Macht in Havena und der Ruf der Herrin, der an ihrer Seele nagt, werden immer stärker.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Zitat: „Nein, mein Kind, hier unten bist du besser aufgehoben. Du bist etwas ganz Besonderes, doch viele Menschen würden das nicht verstehen. Wir wollen doch nicht, dass wir beide getrennt werden, oder? Also mein Juwel, bleib schön hier unten in deinem Zimmer.“

Selwine Dukatajeff

MU 13 KL 15 IN 13 CH 14

FF 12 GE 11 KO 12 KK 13 SO 9

Langdolch: INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP 1W6+2 DK H

LeP 28 AuP 14 MR 4 RS 0 GS 8

WS 6 Ausweichen 7

Vorteile/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Guter Ruf 5 (Havena) / Fettleibig, Totenangst 6 (Verlust ihrer Tochter)

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Havena – Marschen)

Talente: Dolche 5, Selbstbeherrschung 6, Etikette 7, Menschenkenntnis 7, Schriftlicher Ausdruck 10, Überreden 10, Rechnen (Buchführung) 10 (12), Rechtskunde 8, Handel (Albernia & Norbarden) 14 (16), Kochen (Festmahle) 7 (9)

Ausrüstung: Almosenbeutel (3 H, 9 K), Geldkatze (2 D, 7 S, 2H), mehrere protzige Ringe (Wert: 40 D)

Verhalten im Kampf: Selwine ist keine Kämpferin und wird versuchen, wenn möglich, sich aus einem Kampf rauszuhalten. Wenn sie doch in einen Kampf gezwungen wird, verhält sie sich sehr defensiv und wird versuchen ihre Unschuld zu beteuern. Sollte sie zu unterlegen drohen, wird sie zu fliehen versuchen.

GWYN RHYDENACH

Erscheinung: Der erstgeborene Sohn der Familie Rhydenach (*993 BF, 1,89 Schritt, Blondschoopf, kräftige Statur, selbstsicher, Charyptoroth-Paktierer im 1. Kreis der Verdammnis) wirkt wie das Abbild eines stolzen Alberniers. Stets erhobenen Hauptes, seine Stimme klar und gerade heraus und dabei doch nie unangemessen. Meistens trägt Gwyn gute Stoffkleidung, allerdings ist er sich nicht zu fein, auch im Kontor mit anzupacken und ist so manchmal auch mit freiem Oberkörper anzutreffen. Nur sein rechtes Auge hat sich in den letzten Monden verändert, neben einer milchig-trüben Färbung scheint der Augapfel langsam zu wachsen. (Sein Dämonenmal, was mit der Zeit zu einem Krakenauge heranwachsen wird.)

Geschichte: Schon bei seiner Geburt stand fest, dass Gwyn einstmals das Familienkontor übernehmen wird, doch rechnete er nicht damit, dass sein Vater in Folge längeren Siechtums schon 1017 BF dahinscheiden würde. So übernahm Gwyn im Alter von 24 Götterläufen die Verantwortung für die Familiengeschäfte und auch wenn er nicht der geborene Händler war, erfüllte er mit Hilfe seiner Mutter diese Aufgabe gewissenhaft. Neben einer Durststrecke des Kontors während des Bürgerkriegs, der das Handelshaus fast in den Ruin trieb, war das Jahr 1033 BF ausschlaggebend für seinen Lebenswandel. In blinder Wut und Unverständnis über seine Schicksalsschläge fand er Rettung in den Tentakeln der Charyptoroth. Endlich schien mit Hilfe seiner neuer Göttin ihm das Glück hold zu sein und so konnte er rechtzeitig seine Verbindungen zu Vilai ni Vecushmar kappen und huldigt seit Hjallas Ankunft seiner Göttin in einem neuen Bund.

Charakter: Eigentlich gehört Gwyn zu der Sorte Mensch, die jeder gerne als Freund hätte. Er packt mit an, wo er kann und war immer von bodenständiger Natur. Seit seinem Paktabschluss wird er allerdings immer kühler und scheint kein Interesse mehr an anderen Menschen zu verspüren. Lieber verbringt er die Zeit in den Wassern der Unterstadt umgeben von Krakenmolchen und anderem Gezucht.

Moral: Seine Moralvorstellungen wurden durch seine Schicksalsschläge schwer erschüttert. Inzwischen ist er bereit über Leichen zu gehen, um endlich nicht mehr von den anderen Handelshäusern verspottet zu werden.

Zukunft: siehe Seite 83f.

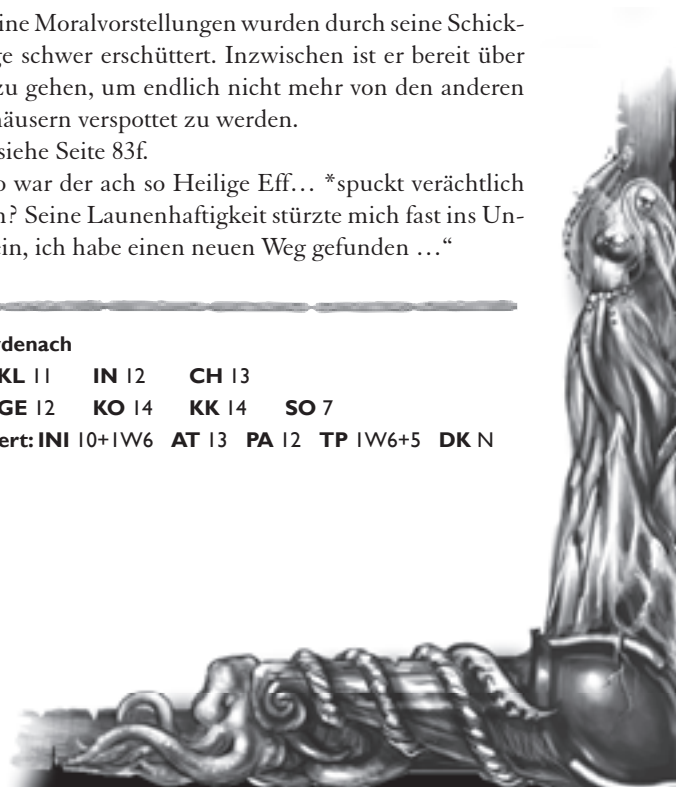
Zitat: „Wo war der ach so Heilige Eff... *spuckt verächtlich aus* denn? Seine Launenhaftigkeit stürzte mich fast ins Unglück. Nein, ich habe einen neuen Weg gefunden ...“

Gwyn Rhydenach

MU 14 KL 11 IN 12 CH 13

FF 12 GE 12 KO 14 KK 14 SO 7

Langschwert: INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP 1W6+5 DK N



LeP 29 **AuP** 27 **MR** 4 **RS** 0 (0,0,0,0,1,1,1,1)

GS 8 **WS** 7 **Ausweichen** 8

Vorteile/Nachteile: Linkshänder, Meisterhandwerk (Überreden, Holzbearbeitung), Viertelzauberer / Charyptophilie 8, Pechmagnet

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Havena – Nalleshof), Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Schwerter 9, Schwimmen (Langstreckenschwimmen) 9 (11), Selbstbeherrschung 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Sagen/Legenden 7, Rechnen (Buchführung) 8 (10), Handel (Holzwaren) 9 (11), Holzbearbeitung 8, Zimmermann 7

Paktgeschenke: Wasseratmung

Ausrüstung: Portion Halbgift (Qualität D), Geldbeutel (1D, 6S, 3H)

Verhalten im Kampf: Der Händler scheut keine Konfrontation und wird sich für die Erfüllung seiner Ziele auch in einem Kampf stürzen. Dabei greift er auf eine Portion Halbgift zurück, um einen Gegner schnell überwinden zu können. Sollte sich das Blatt gegen ihn wenden, wird er auf die Kraft seiner Herrin vertrauen und auch einen weiteren Kreis der Verdammnis eingehen.

CUILAN

Erscheinung: Eigentlich ist Cuilan (*1006 BF, 1,84 Schritt, blonder Pferdeschwanz, glasige blaue Augen) ein hübscher junger Mann, doch seine Drogenexzesse der letzten Jahre haben nur noch einen Schatten seiner selbst zurückgelassen. Aus dem hübschen Sohn eines Schneiders, ist ein ausgemergelter, stetig gehetzt wirkender Versager geworden. Weder seine Kleidung, noch sein Gebären geben Aufschluss über sein vornehmes Elternhaus.

Geschichte: Cuilan stammt aus einer bürgerlichen Familie, die noch heute im Norden des Stadtteils Marschen wohnt. Auf Grund der Nähe zum dortigen Rahjatempel war er schon in frühen Jahren der Göttin der Freude angetan und verbrachte als Akoluth viel Zeit im Tempel. Doch lag ihm der Müßiggang mehr als die harte Arbeit und so lernte er nie wirklich das Handwerk seines Vaters und rutschte in einen Sumpf aus Spielereien, Drogen und illegalen Aktivitäten. So landete er nach dem Bruch mit seiner Familie im schäbigen Stadtteil Orkendorf. Seinen einzigen Halt gibt ihm nur noch seine junge Liebe Naike sowie der Irrglaube nur noch einen Auftrag anzunehmen und mit dem Geld und Naike ein neues Leben anzufangen.

Charakter: Ehemals war Cuilan eine gute Seele, zwar ein Schöngeist mit Drang zum leichten Leben, doch mit seinem Charme und seiner Ausstrahlung konnte er so gut durchs Leben kommen und war in den Armen der Rahjakirche gut aufgehoben. Inzwischen ist Cuilan aber größtenteils abgestumpft und seine Beziehungen (wie aktuell zu Naike) halten auf Grund seiner Sucht nie lange an, da ihm der Rausch inzwischen wichtiger ist als alles andere auf der Welt.

Moral: Über die Jahre ist Cuilans Moral zerfallen. Durch ein Leben, was sich mehr in Rauschzuständen als in der Realität abspielt, hat er inzwischen fast jedes Maß an Moral verloren, so dass er schließlich auch nicht mehr davor zurückschreckte eine Geweihte der Rahja zu entführen.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Zitat: „Nur drei Silberstücke, es ist auch wirklich das letzte Mal, versprochen. Nur heute brauche ich es wirklich!“

Cuilan

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12

FF 14 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 3 (ehemals 8)

Messer: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **DK** H

Balestrino: **INI** 11+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+4

RW 2/4/8/15/25 **TP+** (+2/+1/0/0/-1)

LeP 29 **AuP** 31 **MR** 4 **RS** 1 (0,1,1,1,0,0,1,1)

GS 8 **WS** 7 **Ausweichen** 13

Vorteile/Nachteile: Flink, Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldiger 5, Impulsiv, Sucht (Samthauch)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Havena – Orkendorf, Marschen), Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Scharfschütze, Waffenspezialisierung: Armbrust (Balestrina), Akoluth (ehemals), Liturgiekenntnis (Rahja) 5,

Talente: Akrobatik 5, Athletik 7, Klettern 6, Selbstbeherrschung 7, Taschendiebstahl 10, Zechen 9, Betören 7, Etikette 7, Gassenwissen 9, Sich Verkleiden 5, Menschenkenntnis 6, Überreden (Lügen) 8 (10), Musizieren 8

Ausrüstung: 12 Balestrinakugeln, Geldkatze (8D, 2S, 4H, 7K), 5 Portionen Samthauch

Verhalten im Kampf: Cuilan ist kein geborener Nahkämpfer und wird versuchen seine Gegner auf Distanz zu halten und dann mit gezielten Schüssen (vornehmlich Waffenarm und Beine) kampfunfähig zu machen. Er wird aber wenn möglich mit Hilfe seiner Ortskenntnis in den Gassen untertauchen. Sollte er in die Enge getrieben werden, bleibt ihm nur noch sein Messer. Steht er unter Drogeneinfluss kämpft er aus Übermut bis in den Tod, ansonsten wird er sich vorher ergeben.

DER HVELSPELLAR (HJALD. WALSCHÄNDER) ODER GORROZONOTH, DIE SCHERE AUS DER TIEFE, DER DUNKLE SOG; EIN VIERGEHÖRTER UND EINZIGARTIGER DIEBER DER CHARYPTOROTH

Erscheinung: Dieses Monstrum jagt auch einem gestanden Thorwaler mehr als nur einem Schauer über den Rücken. Gorrozonoth gleicht einer Art riesiger Krabbe, die sich nicht weniger als in dem gewaltigen Schädel eines Pottwals eingestekt hat, dessen Schädel sich zusammen mit vier knöchernen Hörnern 12 Schritt schräg in die Höhe windet und über und über mit grün-bräunlichem Seetang überwuchert ist. Je mehr sich dieses Unwesen nähert und einem Brodem von fauligem Wasser und den widerlichen Geruch von toten Meerestier vor sich herträgt, desto mehr wird einem das Ausmaß dieser Kreatur bewusst: mit einem Rumpf von acht Schritt Länge, der über und über mit einem blutigen, gallertartigen Sekret überzogen ist und seiner merkwürdig verdrehten rechten Schere, die ein ganzes Streitross mit einem Hieb umzuhauen vermag, ist die Wesenheit ein durch und durch bedrohlicher Anblick.



Geschichte: Woher diese Kreatur ursprünglich stammt, lässt sich heute kaum mehr nachvollziehen. Nur unter hochrangigen Charyptoroth-Paktierer ranken sich noch Legenden über die Geisterkrabbe, die sich der Herrin des verdorbenen Wassers bereitwillig anschloss und vor Jahrhunderten zum Glück vieler Menschen in Stein gebannt werden konnte. Thorwaler kennen das Monstrum Hvelspellar aus alten Sagas (*Sagen/Legenden* 3+ bei *Kulturrkunde (Thorwal)*, ansonsten *Sagen/Legenden*-Probe +15), welches Wale zu töten vermag und sich ihre Schädel als Zeichen des Triumphes zu ihrer Heimstatt macht, während Iskir in einer verbotenen Saga seine wahre Identität als Schutz vor dem Lügner Swafnir entdeckt zu haben vermag.

Zukunft: siehe Seite 83f.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 0/3 **Basiskosten:** 22
Größe: 8 Schritt **Gewicht:** 2.000 Stein
INI 8+1W6 **PA** 3* **AsP** 150 **LeP** 120 **RS** 7**
Linke Schere: **DK** HN **AT** 3* **TP** 3W6
Rechte Schere: **DK** SP **AT** 10* **TP** 5W6
GS 4* **AuP** unendlich **MR** 14 **GW** 17*

Besondere Kampffregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner, Niederwerfen (8, wenn an Land)

Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Wuchtschlag

Eigenschaften: Astralsinn (TäV 12), Empfindlichkeit gegen Efferd oder Swafnir geweihte Objekte (mittel), Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (leicht), Existenz, Fortpflanzungsfähigkeit, Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Mutation**, Paraphysikalität I, Regeneration I, Regeneration im Limbus I, Resistenz

gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Schreckgestalt I

Zauber: MAHLSTROM 12

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Kontrolle über Krebstiere, Manifestation, Suchen und Vernichten (vorrangig größere Lebewesen und Objekte), Wache

* Die Werte stellen Gorrozonoths Zustand nach der Befreiung dar: Weilt er längere Zeit wieder aktiv in den Sphären steigen einige seiner Werte (AT, PA und GS je +4, GW +1) auf seinen ursprünglichen Zustand.

** Neben dem dicken Panzer verfügt die Wesenheit über einige eiternde Auswüchse, die keinen RS besitzen. Die entsprechenden Stellen zu treffen ist um 4 Punkte erschwert. Ein gezielter Schuss im Fernkampf gilt hierbei regeltechnisch als ‚verwundbare Stelle‘.

*** Die Mutationen äußern sich je nach Anzahl der Wunden an der entsprechenden Stelle. Bei einer Wunde bleibt es bei eitrigem Blasen, die nach 1W3 Tagen aufplatzen und aus denen brackisches Wasser hinausläuft. Bei zwei Wunden werden die Mutationen nach 1W6 Tagen zu charyptiden Verformungen ähnlich eines Dämonenmals werden. Während ab einer dritten Wunde dem Opfer zusätzlich düstere Träume und nach 2W6 Tagen die Versuchung einen Pakt mit Charyptoroth einzugehen ereilen. Die Mutationen können mit einer weiteren Erschwerung von 2 Punkten auf etwaige Proben z. B. auf *Heilkunde Wunden* oder dem BALSAM, vorsorglich entfernt werden. Auf die Liturgie des Wundsegens gibt es keine weitere Erschwerung und auch eine allgemeine Behandlung in einem Tempel kann die Mutationen nach Meisterentscheid entfernen.

Verhalten im Kampf: Der Hvelspellar kämpft relativ plump: Auf Grund seiner Größe nimmt er Gegner kaum als richtige Feinde wahr und eine Attacke mit seiner rechten Schere reicht normalerweise aus, um ein menschliches Wesen zu töten. Normalerweise wird er in einem Kampf Feinde mit seiner rechten Schere auf Distanz halten und mit der linken nur dann angreifen, wenn er in die entsprechenden Distanzklassen gezwungen wird.

1	6	11	16	21	26	31	36	41
2	7	12	17	22	27	32	37	42
3	8	13	18	23	28	33	38	43
4	9	14	19	24	29	34	39	44
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Handout: Zeitpunkte-Tabelle



DAS ALANFANISCHE IMPERIUM

„Nur ein Schnitt mit scharfer Klinge vermag das Imperium von dem Geschwür aus Habgier und Verrat zu befreien, das in ihm wächst. Verluste unter der Bevölkerung sind zwar bedauerlich, aber unvermeidlich. Das Imperium wird seinen rechtmäßigen Platz an der Spitze der Großmächte wieder einnehmen und niemand wird es wagen, über unser Reich zu spotten!“

—Protector Oderin du Metuant, zu seinem Engen Rat am 1. Praios 1036 BF

Das Schwarze Imperium für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Nominell wird das gesamte Land südlich des Chabab und Arrati (altes Vizekönigreich Meridiana) beansprucht, reell erstreckt sich der Einflussbereich über die Küstenstreifen von den Ufern des Jalob bis nach Selem, um das Loch Harodröl bis zum Regengebirge.

Landschaften: Goldene Bucht, Selemgrund, Mangrovensümpfe, Askanien, Südelemitische Halbinsel, Aurelia, Schicksalsbucht

Wichtige Gewässer: Arrati (Ostask, 125 Meilen), Jalob (125), Fouhad (70), Hanfla (72), Chamir (55)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 130.000 Einwohner; dazu etwa 300.000 Sklaven, Achaz, einige wenige Elfen, Zwerge, Goblins und Halborks

Wichtige Städte und Orte: Al'Anfa (105.000), Selem (3.500), Sylla (2.800), Va'Ahak (2.500), Mirham (2.200), Port Corrad (2.000), Port Visar (1.300), Porto Paligan (950), Port Honak (900), Patras (850), Vey (800), El Arrat (700), Saphirna (650), Porto Velvenya (600, ansteigend), Tyrinth (500), Port Zornbrecht (200)

Garnisonen: 1 Regiment Kirchengarden (Basaltfaust, Rabengarde, Schwarze Löwen, Tempelgardisten), 2 Regimente Kämpfer (Schwarze Garde, Dukatengarde, Stadtgarde und fest angestellte Söldner), 1 Legion bewaffnete Aufseher und Sklavenjäger, 3 Schwadronen Alanfanische Fremdenlegion, 8.500 Seesoldaten, 140 Schiffe der Schwarzen Armada

Wichtige Verkehrswege: Karawanenweg von Port Corrad nach Mengbilla, Palaststraße von Al'Anfa nach Mirham, Straße von Sylla, Uthurische Handelsroute

Herrschaft: Patriarch Amir Honak, weltlich vertreten durch den von der Boronkirche eingesetzten Protector Oderin du Metuant

Wappen: goldene Silhouette eines gekrönten Raben auf Schwarz

Sozialstruktur: Theokratie, die durch einen von der Kirche eingesetzten Militärdiktator gestützt wird, Sklavenhaltergesellschaft

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Bonareth, Florios, Honak, Karinor, Kugres, Paligan, Shoy'Rina, Wilmaan, Zornbrecht

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Boron, Alanfaner Ritus), bei nominell unterworfenen Waldmenschen überwiegend animistische Tradition und viele andere Geisterkulte



Magie: Gildenmagie (vornehmlich Schwarze Gilde), viele Lohnmagier, Hexen (meist Schwarze Witwen), Scharlatane, Alchimisten und Magiedilettanten, Schamanismus der Waldmenschen, Kristallomanten

Ressourcen und Handel: Edelsteine (vornehmlich Opale, Smaragde und Perlen), Sklaven, Edelhölzer, Alanfanische Seide, Tee, Gewürze, Rauschmittel, uthurische Handelsgüter (Kaffee, Erdnüsse, andere Exotica)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Nemekath (Boronheiliger), Sankt Tarquinio (ehemaliger Patriarch und Boronheiliger), Sankta Velvenya (Erste Matriarchin und Boronheilige), Sankta Arika (Drachentöterin, Schutzpatronin Al'Anfas), Balphemor Honak (ehemaliger Patriarch), Amir Honak (Patriarch), Lucan Queseda (blinder Schwertmeister)

Wundersame Örtlichkeiten: Heiliger Vulkan Visra (Vampirgrotte, Pyramidengräber), Stadt des Schweigens, Feld der heiligen Aussaat (Perainheiligum), Silberberger Rohal (Orakel), Bal-Honak-Labyrinth, Ruinen von Tyrinth (Tempelruinen Nabuleths)

Lokale Fest- und Feiertage: 1. Rahja bis 1. Praios (Fest der Freuden durch die Namenlosen Tage hinweg), ab dem 2. Boronstag im Boron (vier Tage Warenschau und Sklavenauktion in Al'Anfa), 30. Boron (Tag des großen Schlafs, Flug der Zehn)

Stimmung im Alanfanischen Imperium: Die Niederlage der Seeschlacht von Phrygaios ist noch längst nicht vergessen und auch die Schreckensherrschaft des Duumvirats hat tiefe Narben in das stolze Antlitz der Schwarzen Perle gerissen. Der Eroberungsdrang des Schwarzen Generals und die ersten Erfolge in Uthuria lassen das Imperium langsam wieder zu einer erstarkenden Macht heranreifen, die trotz der unterschiedlichen Interessen nach außen hin relativ geeint auftritt.

Nach vielen Jahren der Niederlagen für das Imperium, die häufig durch Fehlentscheidungen und eine fehlende starke Führung hervorgerufen wurden, wuchs die Unzufriedenheit unter den Fana nach der Seeschlacht von Phrygaios im Jahr 1030 BF so massiv an, dass es zu handfesten Aufständen und blutigen Unruhen kam. Während die Granden sich durch Intrigen gegenseitig schwächten und lähmten, gelang Oderin du Metuant ein brutaler Staatsstreich. Mit Hilfe der Boronkirche und durch seine militärische Macht gelang es ihm, sich zum weltlichen Herrscher von Stadt und Imperium aufzuschwingen. In den kommenden Jahrzehnten gelingt es dem Alanfanischen Imperium sich durch seine starke Position in Uthuria, geschickte außenpolitische Schachzüge, erfolgreiche Handels- und Heiratspolitik sowie militärische Eroberungen wieder als starke Macht im Süden zu etablieren, mit der allzeit gerechnet werden muss.

AL'ANFA

The map illustrates the Al'anfanische Imperium, a coastal and inland realm. The northern part of the map shows the Askanisches Meer and the Selemdgrund. The central part features the Schicksals-Bucht and the Goldene Bucht. The southern part includes the Hochland von Thum and the Stadt von Kloth. Various settlements are marked, such as Port Coerad, Nelkra, Miramar, and Schicksals-Bucht. The map also shows the coastline and the surrounding waters.

DAS ALANFANISCHE IMPERIUM 93



AL'ANFA

Historischer Überblick der letzten Jahre

1030 BF: Während das Horasreich von inneren Unruhen aufgerieben wird, erhebt *Goldo Paligan* Anspruch auf die Herzogswürde von **Pailos**. Die Rückeroberung **Pailos'** durch die *Hylailer Seesöldner* nehmen die Grandenfamilien *Zornbrecht*, *Karinor* und *Paligan* zum Anlass, politischen Druck auszuüben und den Patriarchen zur Entsendung der *Schwarzen Armada* zu verleiten. Noch bevor sich die gewaltige Streitmacht mit der *Haiflotte* aus **Mengbilla** vereinen kann, erobert das *Alanfänische Imperium* **Sylla**.

11. Peraine 1030 BF: *Seeschlacht von Phrygaios*. Die Alanfanische Flotte wird bei **Phrygaios** in einem Hinterhalt gelockt und durch den taktischen Vorteil der manövrierfähigeren Schiffe der horasischen und thorwalschen Gegner vernichtend geschlagen. Die Niederlage ist ein harter Schlag für das Selbstbewusstsein und den Einfluss der Granden und des Imperiums. Bei den Fana entladen sich die über Jahre angesammelten Zweifel am *Rat der Zwölf* und die Herrschaft der Granden in gewaltsamen Aufständen.

um 1031 BF: Eine Expedition der Alanfaner entdeckt einen Weg nach **Uthuria** und gründet bei der Erkundung des Südkontinents im nördlichen Dschungel **Porto Velvenya**.

Anfang 1034 BF: Durch Versorgungsengpässe und ausstehende Getreidelieferungen kommt es zu einem Aufstand im Hafenviertel in Al'Anfa, der von der *Rabengarde* blutig niedergeschlagen wird.

Mitte 1034 BF: Charyptische Piraten überfallen **Al'Anfa**, während die Söldner *Nareb Zornbrechts* versuchen die Stadt von Innen aufzureiben. Die Machtergreifung kann mit vereinten Kräften der Granden, Ordenskrieger und

Stadtgarde zurück geschlagen werden. Zur Erhaltung des unsicheren Bündnisses entsendet *Dagon Lolonna* dem *Alanfänischen Imperium* die Köpfe einiger am Überfall beteiligter Piratenkapitäne.

1035 BF: Ein Staatsstreich *Aurelian Bonareths* und *Irschan Pervals* lässt die Situation in **Al'Anfa** eskalieren und unter ihrer Herrschaft kommt es zu einem Blutbad unter den Granden. In einem verzweiferten Gegenschlag kann das selbsternannte *Duumvirat* getötet werden und die Stadt öffnet inmitten der chaotischen Zustände auf Geheiß des Patriarchen der 5.000 Mann starken Armee *Oderin du Metuants* und der Flotte unter *Coragon Kugres* die Tore.

1035 BF: Nach dem Tod des *Damian von Shoy'Rina* bricht in **Mirham** ein Erbfolgekrieg zwischen *Themodates von Shoy'Rina* und seinem Halbbruder *A'bedúdja'ne von Shoy'Rina* aus. Mit *Ab'bedúdja'ne* verbündete Piraten ziehen brandschatzend durch die Stadt, während der Königspalast mit Mühe verteidigt werden kann. Nach drei Tagen brutaler Kämpfe, beendet die *Basaltfaust* unter dem Kommando *Oderin du Metuant* die Ausnahmesituation. Nachdem *Themodates von Shoy'Rina* dem Protector seine Loyalität versichert, wird er als König bestätigt und mit seiner Stiefmutter *Arieana von Shoy'Rina* – auf deren Bestreben hin – vermählt.

Ende 1035 BF: Ein Teil der Südexpedition kehrt mit uthurischen Handelsgütern zurück und meldet den Erfolg der Mission. Aufgrund der politischen Ereignisse in **Al'Anfa** werden jedoch nur die Zedrakke *Rabenschwinge* und zwei Thalukken zur Erforschung und Eroberung des Südkontinents entsandt.

DAS LAND UND DIE LEUTE

„»Statt Bestechungsgeld nennt man es eben Sondersteuern. Nicht mehr der Rat der Zwölf nimmt nun Einfluss auf die Politik, sondern der Enge Rat des Schwarzen Generals. Soll der von den Boronis eingesetzte Protector sich doch beweisen, schlussendlich wird allein der Ewige über sein Schicksal entscheiden – so oder so. Aber Veränderungen sind immer gut für das Geschäft, wieso sollte ich sie ablehnen? Weil wir gerade davon sprechen. Darf ich Euch, liebe Donna, auf diesen wohl proportionierten Gladiator aufmerksam machen?“

—der Sklavenhändler *Don Murenas*, neuzeitlich

Einfluss und Reichtum sind immer noch die wichtigsten Triebfedern der Alanfaner, egal ob sie als Grande, Fana oder Sklave im Imperium leben. Mit ihrer beinahe legendären Anpassungsfähigkeit haben sie sich in den letzten Jahrhunderten an die steten Richtungswechsel der Herrschenden gewöhnt.

So begreifen die Meridianer auch die jüngsten Veränderungen zunächst als Chance und nutzen sie, um den eigenen Einfluss und Reichtum zu mehren. Doch auch Bewohner aus ärmlichen Verhältnissen haben nun die Möglichkeit auf einen gesellschaftlichen Aufstieg, was den Konkurrenzdruck unter den zahlreichen Emporkömmlingen verschärft. Hinter dem Rücken des gestrengen *Oderin du Metuant* gedeihen Intrigen und Korruption, die immer noch eine bewährte Währung im Imperium darstellen. In den nächsten Jahren bemüht sich der *Protector* zwar eine Generation loyaler Gefolgsleute heran zu ziehen, doch die alanfanische Mentalität bindet deren Gehorsam mehr an Imperium und Boronkirche als an einen weltlichen Herrscher. Oderins Vision das Imperium zu neuer Blüte zu führen, hat sich jedoch auf die Bevölkerung übertragen und äußert sich in einem vorsichtigen Optimismus in Hinblick auf die Zukunft.

AL'ANFA

DIE REGIONEN DES ALANFANISCHEN IMPERIUMS

Das Alanfanische Imperium verfügt über keine klar abgesteckten Grenzen, doch kulturell wie geographisch betrachtet kann man es grob in vier Regionen unterteilen.

Den nördlichsten Teil bilden der **Selemgrund** und die angrenzenden Küstengebiete. Zwar wurden die Grenzstädte strategisch befestigt, doch profitiert der Landstrich ansonsten kaum vom Aufschwung des Imperiums.

Das als **Königsland** bezeichnete Gebiet rund um **Mirham** entwickelt sich zu einem Zentrum der Kultur, in dem dekadente Feiern abgehalten und zahlreiche Intrigen gesponnen werden.

Die **Rabenlande**, welche die Stadt **Al'Anfa** und das Umland umfassen, erfahren durch den uthurischen Handel und die Wiederaufbaumaßnahmen des *Protectors* einen enormen wirtschaftlichen Aufschwung. Allgegenwärtig spürt man dort den stetig wachsenden Einfluss der Boronkirche, die von **Al'Anfa** aus wieder intensiver die Verbreitung ihres Glaubens anstrebt.

Die als **Äußere Schwingen** bezeichneten Kolonien und Außenposten werden durch unregelmäßige Kontrollen Oderins in ihrer autarken Herrschaft deutlich eingeschränkt und wieder enger an das Alanfanische Imperium gebunden.

SELEMGRUND

Städte: Anath, Chandiz, Echass, El Arrat, Ghunash, Kagarah, Miyamat, Nelgab, Port Corrad, Port Zornbrecht, Selem, Shiror, Tarim, Vey

„Nur Sumpf, Schmuggler, Echsen und Novadis. Hier kannst du keinem trauen, die sind alle entweder dreckiges Diebespack oder nen bisschen wirr im Kopf.“

—Oreilia Pelocores, Fremdenlegionärin aus Port Corrad, 1036 BF

Jahrzehntelange Vernachlässigung und fehlende Ressourcen prägen die Region mit ihren ärmlichen Fischerdörfern, einsamen Handelsposten und zerfallenen oder gar zerstörten Siedlungen. Die bis an die Küsten reichenden Mangroven- und Bruchwälder bilden ein sumpfiges und überflutetes Gelände, das kaum Landwirtschaft ermöglicht. Hauptverkehrsader bildet die *Seidenkarawanenroute*, die ihren Anfang in **Al'Anfa** nimmt und bis nach **Port Corrad** führt.

Selem (3.500 Einwohner, Efferd-, Peraine-/Tsa-, Boron-, Hziint-, Ssad'navv-/Ssad'Huarrtempel, Rastullah-Bethaus; Silem-Horas-Bibliothek) gilt immer noch als Sinnbild von Wahnsinn und Verdorbenheit und das Imperium verteidigt die Stadt eher symbolisch gegen die Ansprüche des Kalifats. Hin und wieder gehen die stationierten Truppen unter der Führung eines übereifrigen Boroni mit Feuer und Schwert gegen allzu widernatürliche Auswüchse vor, doch zeigen

solche Säuberungsaktionen meist keinen bleibenden Erfolg. Zum Bollwerk gegen die Ketzer aus der Khôm ist die ehemalige Hauptstadt des Sultanat Arratistans **El Arrat** (700 Einwohner, Boronschrein, reiner Militärstützpunkt, *Alanfanische Fremdenlegion* und *Orden des Schwarzen Löwen*) in eine trostlose Bastion verwandelt worden. Eine Versetzung in das zu einer Festung ausgebaute **Port Corrad** (2.500 Einwohner, Boron-, Efferd-, Phex- und Traviatempel, Korschrein, unter Kriegerrecht stehende Stadt, viele Soldaten und Söldner, unterdrückte und versklavte Bevölkerung, Seidenplantagen) stellt zwar keine Degradierung mehr dar, doch ist dies immer noch die Endstation vieler Karrieren. Größere Bedeutung erlangt die Siedlung **Vey** (600 Einwohner, stark befestigter Handelsposten, Phex- und Boronschrein), die über den *Rabensteig* mit günstigen Zöllen und Eskorten rege Handelsbeziehungen mit **Chorhop** vorantreibt und bei fremden Händlern das Stapelrecht großzügig anwendet. Die Dörfer **Miyamat** (350 Einwohner, Borontempel, strenges Regime, Jagd auf Schmuggler, echsische Ruinen) und **Kagarah** (300 Einwohner, in Bau befindlicher Efferdschrein) leiden immer noch unter gelegentlichen Überfällen von Krakoniern, die die östliche Küstenregion für sich beanspruchen.

Der Selemgrund im Spiel

Abgesehen von den nördlichen Grenzposten wird der Region vom Alanfanischen Imperium keine Aufmerksamkeit entgegen gebracht. Es gibt keine einflussreichen oder politisch interessierten Stadthalter und zur Lösung von Problemen wird lieber schnell ein Trupp entbehrlicher Helden entsandt.

Der Anspruch des uralten *Wahjad* auf die Küstenstreifen äußert sich durch unregelmäßige Angriffe von Krakoniern oder Piraten auf die unbefestigten Dörfer. Mit der Verteidigung dieser brutalen Übergriffe oder dem Aufbau eines so zerstörten Dorfes beauftragt *Oderin* gerne auch Heldengruppen. Die Bedrohung aus nachtblauer Tiefe äußert sich zunächst eher unauffällig, wie zum Beispiel in ungewöhnlichen Tauschwaren wie geschliffenen Muscheln, Werkzeug aus Meeresgestein oder Stachelrochendolchen. Priester Bar'Ianas suchen auf der Oberfläche alte Heiligtümer als auch vergessenes Wissen und die Diener Sholai'r'raks lassen sich vermehrt in Grotten, Lagunen und halb versunkenen Ruinen nieder. Gerade letzteres führt zu einer starken Vermehrung der Brackwasserhaie und zum Verschwinden von Reisenden bis hin zur Entvölkerung kleiner Küstendörfer.

Zwischen gelangweilten Auseinandersetzungen der verschiedenen Truppen und den gelegentlichen Besiedlungsversuchen des feindlichen Landes gibt es in **El Arrat** nicht viel Abwechslung. Das Verschwinden einiger Soldaten wurde bislang als Fahnenflucht eingestuft, auch wenn sich die zurückgebliebenen Kameraden wundern, wieso die Deserteure weder Proviant oder sonstige Ausrüstung mitnahmen. Gerüchte sprechen von einer nächtlichen Rachegehalt, bei der es sich um den Hadjinim *Jelorum* handelt, der in den Ruinen der ursprünglichen Stadt auf der Suche nach einer verschollenen Niederschrift über das Erscheinen Rastullahs ist.

AL'ANFA

☛ Wenn **Port Corrad** auch zu einer Festung ausgebaut wurde, kommt es immer wieder zu Angriffen einzelner novadischer Stammeskrieger, die ihren Mut und ihre Kraft im Kampf gegen die alananischen Besetzer unter Beweis stellen wollen. Der loyalen Kommandanta *Phenia Delazar* (*1001 BF, kurzes lockiges Haar, abgemagert, schwankt zwischen Apathie und Schaffensdrang) bringt Oderin bedingungsloses Vertrauen entgegen, auch wenn er nichts von ihrem steigenden Rauschkrautkonsum ahnt, der sie manchmal für Tage in niedergeschlagene Teilnahmslosigkeit verfallen lässt. Die Fremdenlegionäre nutzen diese Phasen dankbar aus, um eigene Interessen zu verfolgen. Phenias Position gilt als derart unattraktiv, dass niemand dem Protector Meldung erstattet. Der umkämpfte Stützpunkt muss sich nicht nur gegen äußere Angriffe erwehren, sondern auch gegen den aufkeimenden Kult des *Chol'iadrim*, der die Bevölkerung aber auch Teile der Fremdenlegion aufwühlt. Nach den Visionen des verwirrten Prediger *Nyrabs* wird sich der rabenköpfige Gottdrache gegen die verdrehte Glaubenslehre des Alanfaner Ritus erheben und alle Unterdrückten auf einem blutigen Pfad zur wahren Freiheit führen.

☛ Besonderes Interesse an **Chorhop** haben neben der Alanfanischen Phexkirche auch die Granden, die versuchen dem *Kalifat* die recht eigenständige Stadt mit einem Bündnis abgespenstig zu machen. Helden können mit der Aufgabe betraut werden, die Glückslotterie zu manipulieren und dem Imperium gewogene Präfekten einzusetzen oder die amtierenden mittels Schmeicheleien, Bestechung, Erpressung oder subtiler Drohung als Mittelsmänner zu gewinnen.

DAS KÖNIGSLAND MIRHAM

Städte: Imrah, Imsa, Lafmih, Mirham, Pinnacht, Salina, Thendär

„Rauschende Feste, grandiose Darbietungen, anregende Gesprächspartner und die Aussicht auf einträgliche Geschäfte. Und alles weit entfernt von den neugierigen Augen von Amirs schwarzem Hündchen. Braucht es noch mehr Gründe für den Erwerb einer Sommerresidenz in Mirham, lieber Vetter?“

—*Violanda Kugres, Grandessa, 1036 BF*

Das Mirhamer Königspaar lockt mit opulenten Festen und exklusiven Vergnügungen einflussreiche Geldgeber an, um **Mirham** wieder im Glanz vergangenen Zeiten erstrahlen zu lassen. Künstler, Leibmagier, Gesellschafter und Gaukler finden sich ein, um einen reichen Gönner oder eine der begehrten Positionen als Hofmeister zu erlangen. Neue Handelsprivilegien ermöglichen die Eröffnung eines königlichen Handelskontors in **Al'Anfa**, während auf den zahlreichen Gewürz- und Rauschkrautplantagen die Ernten durch neue Sklaven und unbarmherzige Härte vergrößert werden.

Zahlreiche Aufträge verhelfen den Handwerkern zu neuem Ansehen und Einfluss, was ein langsam wachsendes Bürgertum entstehen lässt. Eine ständig lauernernde Bedrohung stellt der als Hochverräter zum Tode verurteilte *Ab'bedúdjane von Shoy'Rina* (1007 BF, grüne Augen, schlanker Halb-Moha, fanatischer Dschungelkämpfer) dar, der im Dschungel Unzufriedene um sich sammelt und mittels Guerillataktik gegen das Königshaus vorgeht.

In **Mirham** erkaufen sich die neuen Bewohner einflussreiche Ämter, fantasievolle Adelstitel oder prunkvolle Sommerresidenzen. Während die Vorstadt immer mehr in Armut und Verbrechen versinkt, entwickelt sich die Königsstadt selbst zu einem kulturellen Zentrum. Verborgen vor dem scharfen Blick des Protectors gedeihen hauptsächlich hier die Verschwörungen seiner Gegner. Zwischen Intrigen und Ge-

MARBOS RACHE

Die Unzufriedenheit der Granden ob der Veränderungen des Machtgefüges weiß ein aus **Fasar** stammender Kult für seine Zwecke auszunutzen. Um dem falschen Boronglauben zu schaden, formt die hochrangige Geweihte *Mathana* (*998 BF, schlohweißes Haar, krallenartige Fingernägel, unerbittliche Glaubensbewahrerin) mittels **BISHDARELS AUGES** eine geheime Widerstandsbewegung mit dem Decknamen *Marbos Rache*. Wenn diese zahlenmäßig auch nur klein ist, stehen ihr großzügige Ressourcen zur Verfügung. Keiner der gleichberechtigten Mitglieder des Bundes kennt die Namen der anderen und man wahrt untereinander durch Decknamen und Verkleidungen sorgfältig seine Anonymität. Die eindringlichen Predigten der jungen Frau mit schlohweißem Haar in visionären Träumen berühren die ureigensten Ängste der abgestumpften Granden. Das in den schwarzen Augen der Frau unerbittlich der Sand der Zeit durch ein Stundenglas rinnt und an ihrer Seite ein nachtschwarzer Schnitter ruht, intensiviert die bedrohlichen Traumvisionen. Die verlockenden Versprechen von Macht und der Rache am ungeliebten Protector eint die teils verfeindeten Verbündeten. Dies lässt den Bund äußerst erfolgreich Oderins Gefolgsleute unterwandern und den Plänen des Schwarzen Generals aber auch der erstarkenden Boronkirche empfindliche Niederlagen zufügen. Einen Mord an Oderin schließt der Bund aus, da dieser aufgrund seiner Popularität beim Volk zu einem Märtyrer und Heiligen aufsteigen und so selbst aus dem Grab noch Einfluss ausüben könnte. Der Bund agiert nur mittels unwissender Strohmänner und ist damit kaum greifbar, während er sich nicht nur zu Oderins unerbittlichstem Feind, sondern auch zum größten Widersacher des Alanfaner Ritus entwickelt.



heimnissen verstecken sich auch dunklere Machenschaften, denn die Grenze zur Häresie schwimmt oft, um die Aufmerksamkeit der gelangweilten Adligen zu erlangen. Blutige Hetzjagden auf als Wild verkleidete Gefangene, Wetteinsätze die mit dem Leben Unbeteiligter bezahlt werden, Sodomie und andere Frevel werden zwar nicht offen praktiziert, gelten aber in den gehobenen Kreisen als anregender Zeitvertreib. Die Garnison **Imrah** (250 Einwohner, 1 Lanze fest stationierter Veteranen der Alanfanischen Fremdenlegion, geheimer Tasfarelschrein) ist durch waghalsige Schmuggelaktivitäten aus **Mirham** zu bescheidenem Wohlstand gelangt. Von diesem unwichtigen Fischerdorf aus breiten sich die Lehren des machtvollen **Sholavararr** aus, der neben **Charcharodia**, der Tierkönigin der Haie, an den Küstendörfern verehrt wird. Am Ende der *Straße von Al'Anfa* liegt die Festung **Pinnacht** (150 Einwohner, 2 Banner Schwarzer Bund, Korschrein mit riesiger Werpanther-Statue Kar'Anoths - Die Krallen, die das Zwielflicht teilen), die nach den treuen Diensten der Korkirche für das Imperium dem *Schwarzen Bund des Kor* zugesprochen wurde. Der Sohn des Mantikors **Jacino** (*993 BF, blutrote Tätowierungen, bullige Gestalt, kaltblütiger Kriegsveteran) hütet hier die Schätze und Trophäen des Bundes, derweil er nach einer korgefälligen Vision Pläne schmiedet, um unter dem neuen Machthaber seine Kämpfer statt der des *Orden des Schwarzen Löwen* als Al'Anfas Elitetruppen zu etablieren.

Das Königsland im Spiel

Nicht nur Spione, Sklavenjäger, Gaukler, Auftragsmörder und Gesellschafter nutzen den Wandel der Königsstadt zu ihren Gunsten. Unnatürliche Tode und brutale Übergriffe

sich anfeindender Parteien sind an der Tagesordnung, während sich der Adel seinen dekadenten Lüsten hingibt.

☞ **Marbos Rache** und viele Exilgranden schmieden hier in relativer Sicherheit Pläne gegen die neue Herrschaft. Die Helden können im Auftrag Oderins gegen allzu offensichtliche Widersacher vorgehen, aber auch von seinen Feinden mit der Sabotage oder Spionage der Herrschenden in **Al'Anfa** eingesetzt werden. Auch ausländische Mächte wie das Bornland, das Horasreich aber auch die Kemi bieten sich als Auftraggeber an, um Verbündete oder Informationen zu gewinnen.

☞ Die dämonischen Umtriebe werden von Spektabilität **Salpiikon Savartin** mit wachsendem Unmut beobachtet und nicht selten setzt er vertrauenswürdige Recken zur Auskundschaftung und Reinigung verdächtiger Veranstaltungen oder Organisationen ein. Im Gegenzug versucht **Nedimsaya** (*988 BF, zahlreiche Würgemale am Oberkörper, alterslose Verführerin) durch zahlreiche falsche Fährten ihre Machenschaften als Belkelelpriesterin vor den Augen der Spektabilität geheim zu halten und mit ihrem Lusthaus *Tempel der Verführung* die willensschwächeren der Mirhamer Magier in den Bann ihrer Herrin zu ziehen.

☞ Der Meister der Orgien **Banjun** (*981 BF, kleiner und feister Eunuch, übermäßig geschminkt, intriganter Ausbeuter) sucht immer wieder Todesmutige, die für horrenden Summen eine Jagd durch sein fallen- und dämonenverseuchtes Labyrinth auf sich nehmen. Während der blutigen Spektakel können die genussüchtigen Zuschauer ihre Favoriten über zahlreiche Gotongis beobachten und die horrenden Summen der Wetteinsätze wechseln noch bis kurz vor Ende der Jagd den Besitzer.

AL'ANFA

DIE RABEPLANDE

Städte: Al'Anfa, Patras, Port Visar, Shoy'Rina, Sylla, Tyrinth, Va'Ahak

»Schwarze Perle, Meridianische Königin, Stadt des Raben, Pestbeule des Südens – wie man Al'Anfa auch immer bezeichnet, es gibt wohl kaum eine andere Stadt, die dich so sehr in ihren Bann zu ziehen vermag. Doch nirgendwo sonst versteckt sich der Tod unter so süßer Versuchung und schmeichelnden Worten wie hier, wo sich das Rauschen von Golgaris Schwingen mit dem Klang der Wellen vereint. Suche dir deinen Platz im allgegenwärtigen Ränkespiel weise aus, dann wird der Listenreiche deinen Geschäften hold sein. Wie man jüngst gesehen hat, ist es wichtig sich neuer Verbündeter zu versichern, denn vom Einfluss deines Gönner ist es abhängig, ob du Reichtum erlangst oder als Sklave endest.«

—Adnan Zeforika, Vogtviķar von Chorhop, 1036 BF

Wenn der Stolz der Alanfaner in den letzten Jahren auch einige bittere Niederlagen hinnehmen musste, überwiegt bei der Bevölkerung immer noch ein fanatischer Patriotismus. Vom neuen Herrscher erhofft man sich wieder voller Selbstbewusstsein auf eine ruhmreiche Zukunft zu blicken und ein Stück vom Glanz und Reichtum des neuen Imperiums abzubekommen. Loyalität und Leistung ermöglichen es nun auch Fanas zu Amt und Würden zu kommen, wenngleich der Einfluss der Granden in vielen Bereichen immer noch ungebrochen ist. Kritik oder offener Widerstand wird von Oderins Schwarzer Garde zerstreut, die vom Volk als unbeugsame Elitetruppe bewundert aber auch gefürchtet wird.

DIE SCHWARZE GARDE

200 Krieger umfasst die dem Protector bedingungslos ergebene Elitetruppe und jeder der unbestechlichen Kämpfer wurde von ihm persönlich ausgewählt. Die für Oderins Sicherheit verantwortlichen Soldaten sind in schwarze Platte gehüllt und mit Sklaventod und Schnitter bewaffnet. Ihren Schild ziert ein bulliger, schwarzer Hund auf Silber, der als Sinnbild für ihre Treue und Beständigkeit steht und sie nehmen allein vom Protector Befehle entgegen. Die Garde wird bei besonders aufsehenerregenden Festnahmen oder Kämpfen eingesetzt, um ihren Mythos zu nähren und die Akzeptanz bei der Bevölkerung zu fördern. Besonders verdiente Kämpfer werden als die gefürchteten ‚Greifer‘ mit der Festsetzung der politischen Feinde Oderins betraut.

Die Verehrung des rabengestaltigen Götterfürsten erlebt mit den Erzählungen um die wundersame Bezwingung des Duumvirates durch den Patriarchen und seinem entrückten Wandel eine neue Blütezeit. Erlösende Selbstopferung oder borongefälliges Vergessen durch Rauschmittel werden sowohl als Bestrafung aber auch Belohnung fast alltäglich eingesetzt. Traumdeuter und Seelenheilkundige nehmen in der sozialen Hierarchie eine bedeutende Stellung ein, während Kurpfuscher und Scharlatane von der Boronkirche erbarungslos gejagt und bestraft werden. Das die Boronis unter diesem Deckmantel auch unliebsame Konkurrenz oder politische Quertreiber aus dem Weg schaffen, ist aber eher bei den Herrschenden als beim einfachen Volk ein offenes Geheimnis.

Das Herz des Imperiums schlägt immer noch in Al'Anfa, der zweitgrößten Stadt Aventuriens. Als Zentrum der Zivilisation und des Alanfaner Ritus' regiert von hier aus der Protector mit harter Hand. Während sich das Machtgefüge langsam neu bildet, werden Kämpfer, Magier und Seeleute zur Verstärkung der Armee rekrutiert und zur Unterstützung der Kolonien entsandt. Neue Handelskontrakte kompensieren die Verluste der letzten Jahre und helfen dem Imperium seine Vormachtstellung neu zu definieren. Der neue Regierungssitz wurde von Oderin bewusst nicht auf dem Silberberg sondern in einer Villa im Stadtviertel Alter Fischmarkt unweit der Paligan-Therme errichtet. Getreu seinem Versprechen kann jeder Bewohner der Stadt – unabhängig von seinem Stand – in zwei marmornen Urnen Bittgestelle oder Beschwerden einreichen, die von Oderins Beraterstab bearbeitet werden. Die monatlichen Anwärterprüfungen in Verwaltung und Militär stehen allen offen und die Aussicht auf die recht sicheren und gut entlohten Posten lockt Interessierte aus dem ganzen Imperium in die Stadt. Die Veteranenstadt Va'Ahak (2.500 Einwohner, einfache Holzhütten und Kasernen mit Boron- und Korschrein) wird ein zentraler Standort zur Ausbildung neuer Soldaten. Der Schwarze General setzt neben seinen Offizieren vor allem Pensionisten ein, um neue Rekruten zu trimmen und sie von der Erfahrung der algedienten Soldaten profitieren zu lassen. Der offene Konkurrenzkampf zwischen dem Orden des Schwarzen Löwen und dem Schwarzen Bund des Kor tritt beim Anwerben der besten Kämpfer hier offen zu Tage, während die erstarkende Nanduskirche sich mit ihren geweihten Strategen als neuer Mitspieler im Kriegshandwerk zu platzieren versucht. Port Visar (1.300 Einwohner, stark befestigter Freibeuterhafen, gedrungene Gasthäuser und Bordelle, Efferdschrein) bildet gemeinsam mit Sylla (2.800 Einwohner, im Ausbau befindliche Festungsanlage, Boronschrein) die Zentren der Alanfanischen Freibeuter, mit denen Piraterie bekämpft und Handelszölle von durchreisenden Schiffen eingefordert werden. Der aufblühende Seehandel vom Norden her veranlasst das Imperium zur Ausstellung zahlreicher Kaperbriefe, lockt mit der Aussicht auf reiche Beute aber auch neue Piraten aus anderen Gewässern an und verleiht Charypso einen enormen Zuwachs.



Die Rabenlande im Spiel

Zwischen religiöser Unterwürfigkeit und an Arroganz grenzender Selbstwahrnehmung hin und her gerissen stellt die Bevölkerung der Rabenlande das Sinnbild der alanfischen Lebenskultur dar. Während die Sklaverei immer noch unveränderlicher Bestandteil der Gesellschaftsstruktur bleibt, haben sich die Verhältnisse zwischen Fana und Granden massiv gewandelt. Noch bejubelt der Großteil der Bevölkerung die jüngsten Machtverschiebungen, doch in der Schwarzen Perle zählt trotz allen Wandels auf Dauer nur der Erfolg. Für Oderin werden also nicht allein militärische Stärke, sondern vor allem der Erfolg seiner ‚Feldzüge‘ entscheidend sein. So benötigt der Protector für den Aufbau seines Imperiums Unmengen an neuen Truppen, sei es für die Verwaltung, zum Schutz der Handelszüge, den Wiederaufbau von Dörfern oder der Kontrolle von widerspenstigen Kolonien.

☛ Die Namen der Kuratoren **Al'Anfas** werden bewusst von offizieller Seite aus nicht benannt. Das turbulente Machtkarussell stellt es Ihnen als Meister frei, eine Kampagne mit den Helden als Kurator inmitten des politischen Schlachtfeldes zu gestalten, die sogar mit einem Aufstieg in den Engen Rat enden kann.

☛ Im Umfeld der juristischen Fakultät kommt es vermehrt zu ungeklärten Todesfällen und der Diskreditierungen von einflussreichen Rechtsgelehrten. Dadurch wird nicht nur Oderins Projekt zur Schaffung eines neuen Gesetzwerkes behindert, sondern auch die Spannungen zwischen *Amosh Tiljak* und dem Schwarzen General genährt, die sich gegenseitig die Schuld an den Vorfällen geben. Einzig der stellvertretende Verwalter der juristischen Fakultät *Jucian Florios* profitiert

MEISTERINFORMATIONEN AUS DEM ABENTEUER RABENBLUT

Das Streben nach Vormacht im unsicheren Gleichgewicht nach der *Seeschlacht von Phrygaïos* lässt die Intrigen der Granden eskalieren und in rohe Gewalt umschlagen. Nach den Verlusten der Seeschlacht in die Enge gedrängt, herrscht *Nareb Zornbrecht* durch brutale Söldner in den Straßen und geht mit *Dagon Lolonna* eine unheilige Allianz zur gewaltsamen Eroberung **Al'Anfas** ein. Durch den Verrat seines Neffen *Rezzan Zornbrechts* wird Narebs Plan vereitelt und der alte Löwe stirbt in einem letzten großen Gefecht. Bei einem Wettlauf um die Entdeckung des sagenumwobenen **Zul'Marald** verstrickt sich *Salix Kugres* im Netz seiner eigenen Intrigen und nachdem sich sein dämonischer Pakt offenbart, wird er seiner gerechten Strafe zugeführt. Ewiges Leben und Macht haben *Irschan Perval* und *Aurelian Bonareth* ebenfalls nach **Zul'Marald** gelockt, wo sie von den Geistern uralter Skorpionpriester überwältigt werden. Durch den Einfluss und die Kräfte der Geister gelingt es dem Duo die Herrschaft an sich zu reißen und ihre politischen Gegner werden öffentlich mittels Proskriptionslisten zur Jagd frei gegeben. Neben prominenteren Opfern wie *Galek Wilmaan* oder *Folsina Florios* kommen in den Wochen der Herrschaft des *Duumvirats* unzählige Grande und Fana zu Tode, während der Patriarch Zuflucht in der *Stadt des Schweigens* sucht. In einem verzweifelten Gegenschlag kann das Duumvirat getötet werden und die Stadt öffnet inmitten der chaotischen Zustände auf Geheiß des Patriarchen der 5.000 Mann starken Armee *Oderin du Metuants* und der Flotte unter *Coragon Kugres* die Stadttore.

von den Streitigkeiten, da er die neuen Positionen mit Sympathisanten des Haus Florios zu besetzen weiß.

Der aufstrebende Kommandant **Syllas Esmeraldo Pali-gan** (*1009 BF, von Zorganpocken vernarbtes Gesicht, berechnend, durchsetzungsfähig) weiß genau um die unsichere Allianz mit den charyptischen Piraten. Dem Zuwachs an Piraten in **Charypso** begegnet er mit der Entsendung von Spionen, die nicht nur die Aktivitäten der Gesetzlosen im Auge behalten sollen, sondern auch notfalls mit Gewalt Geiseln als auch besonders wertvolle Beute aus der zwielichtigen Stadt sicher stellen sollen. Aber auch **Dagon Lolonna** ist an Rückeroberung **Syllas** zur Kontrolle der *Straße von Sylla* interessiert. Immer wieder werden Alanfanische Schiffe sabotiert, ein Offizier tot aufgefunden oder inhaftierte Piraten befreit, wobei die mit den Seeräubern sympathisierenden Einheimischen einen nicht unerheblichen Anteil haben.

DIE ÄUßEREN SCHWINGEN

Kolonien: Aeltikan (Port Honak), Altoum (Porto Pali-gan), Insel Minlo (Südmeer), Porto Velvenya (Uthuria), Sukkuvelani (Saphirna)

„Heim niemals Heimat. Hochtrabende Titel statt wirklicher Macht. Wie viele Jahre muss ich noch für meinen Fehler büßen, ehe ich endlich wieder nach Hause darf?“

—Kisha Guerrero, Gouverneurin von Saphirna, 1037 BF

Ein wesentlicher Eckpfeiler des Imperiums ist seine Vormachtstellung als Kolonialmacht. Die einst eher unabhängigen Kolonien stehen aufgrund des gesteigerten Warenbedarfes wieder stärker im Visier des Protector, was sich zwar positiv in Bezug auf die Lieferung von Vorräten und neuen Sklaven auswirkt, aber die Befugnisse der Gouverneure deutlich einschränkt.

Die Verstärkung des Forts von **Port Honak** (900 Einwohner, 1 Banner Schwarzer Bund des Kor, Provianthafen) dient nicht nur der Befestigung sondern auch dem erklärten Ziel der Vertreibung der kemischen Siedler. Die zunehmende Präsenz horasischer Schiffe sorgt zudem für ein angespanntes Klima, während sich die einheimischen Achaz gegen die Rodung des Waldes für Baumaterialien mit aggressiven Übergriffen auf

Patrouillen wehren. Während sich die menschlichen Parteien in kräftezehrenden Scharmützeln bekämpfen, haben die einheimischen Achaz nach der Öffnung eines Limbustores Kontakt zu den in **Zze Tha** lebenden Crs'Sra aufgenommen. Noch ahnt keiner Kolonialmächte, das ihnen bald eine ganz andere Gefahr durch das Bündnis der Inselachaz mit einem V'Crs'Sra im Kampf gegen die „Nackten Diener“ bevorsteht. **Kaskor Du Berilis**, der Aufseher der Gefängnis-Insel **Milno** (170 Bewohner, Marmorsteinbruch) hat sich nach lukrativen Handelsverträgen offen zum Alanfanischen Imperium bekannt und lässt von verbündeten Piraten Jagd auf potenzielle Sklaven jedweder Herkunft machen. Immer wieder lädt er interessierte Käufer zu ausschweifenden Feiern ein, um neue Handelsbeziehungen aufzubauen und sein Bündnis mit den Alanfanern zu festigen. Die Kolonie **Porto Velvenya** (600 Einwohner, 1 Haufen **Basaltfaust**, 30 Seesöldner, 2 Haufen **Schwarzer Bund des Kor**, Borontempel, Korschrein, Taverne **Grüne Hölle** und Bordell **Gaiamos Traumstube**) bildet den Ausgangspunkt für zahlreiche Uthuria-Expeditionen und die neuen Handelsbeziehungen mit den Einheimischen.

Die Kolonien im Spiel

Die weit entfernten Kolonien werden für das Imperium immer wichtiger und erfahren durch die Entsendung von Truppen oder Heldengruppen größere Aufmerksamkeit.

Auf dem Weg nach **Uthuria** soll eine Insel besiedelt werden. Sowohl das Auskundschaften als auch der Aufbau des potenziellen Proviantstützpunktes kann der Auftrag einer Heldengruppe sein. Besonders bietet sich hierbei **Yongustra** (fruchtbarer Dschungel, verlassene Rondrianerfestung, echsische Ruinenstadt) an. Noch immer findet man in der zerfallenen Festung Spuren der Rondrageweihten, die – noch in der Zeit der Priesterkaiser von Visionen geleitet – einer dunklen Vision von Namenlosen Ränken tief in den Süden folgten und sich hier in den Ruinen einer echsischen Kultstätte verschanzten. Vor zwanzig Jahren wurde der unbekannte Rondrianerorden durch den überraschenden Angriff des ghurenischen Ch'Ronch'Ra-Kult vollkommen ausgelöscht.

Das Imperium geht in den Kolonien verstärkt gegen das **Káhet Ni Kemi** vor – sei es durch den Kauf von Handelsprivilegien, offener Sabotage oder der Abwerbung von Verbündeten. Die zahlreichen kleinen Inseln und Stützpunkten der **Kemi** werden vermehrt Opfer dieser Attacken und die Helden können beiden Seiten unterstützend zur Seite stehen.

DIE NEUEN MACHTVERHÄLTNISSE

Der Taktiker Oderin hat seine Pläne von einem starken Al'Anfa über Jahre hinweg gepflegt und weiß nicht nur umsichtig sondern auch vorausschauend zu planen. Den größten Feind sieht er im Imperium selbst, das sich mit Korruption, Vetternwirtschaft und Intrigen jahrzehntelang geschwächt hat. Auch wenn der Schwarze General in den Granden die Wurzel des eigentlichen Übels sieht, muss er diese wegen ihres

Reichtums und Einflusses bei den Plänen zu einem starken Imperium einbeziehen. Die politische Alleinherrschaft der Granden ist aber gebrochen, auch wenn sie immer noch eine bedeutende Kraft in der alanfanischen Gesellschaft darstellen. Verworrene Intrigen sind bei Weitem nicht ausgemerzt, sondern laufen eben weniger offensichtlich, aber dafür weit aus tödlicher als zuvor ab. Mit politischen Schachzügen und

AL'ANFA

RECHT UND GESETZ

Der Protector vereint in sich die Position des obersten Heerführer, Gesetzgebers und Richters. In dieser Funktion beauftragte er die juristische Fakultät mit der Erstellung eines allgemein verständlichen und gültigen Gesetzbuches und hat die ihm verhasste Korruption bei Todesstrafe verboten. Statt der erhofften positiven Veränderungen hat er sich mit der Beschneidung der wichtigsten Domänen der Praioskirche und der Rechtsgelehrten einflussreiche Feinde geschaffen. So verweigert die Praioskirche geschlossen die Teilnahme am zweiwöchentlichen *Hohen Gerichtstag*, bei dem Oderin in der *Bal-Honak-Arena* über besonders schwere Fälle entscheidet. Stemmen sich die Rechtsgelehrten nur heimlich gegen die Veränderungen, so predigt der Hochgeweihte *Amosh Tiljak* offen gegen die Machtanmaßung des Protectors und verurteilt diese als Angriff auf die göttliche Ordnung. Letztendlich kommt der Versuch zur Eindämmung von Bestechungen gegen die tief verwurzelte alanfanische Kultur aber nicht an. Wird in den nächsten Jahren noch sorgsam darauf geachtet, dass die alltäglichen Schmiergelder verborgen vor den argwöhnischen Augen des Protectors ablaufen, so stellt sich langsam wieder der alte Trott ein. Man bemüht sich, Oderin nicht zu brüskieren, doch selbst viele seiner Gefolgsleute lernen die zusätzlichen Einnahmen durch Bestechungsgelder bald ebenso zu schätzen wie die alten Machthaber.

der Drohung eines erstarkenden Königshauses hält Oderin die Granden unter fragiler Kontrolle und setzt ihre Macht zu Gunsten des Imperiums ein. Die daraus resultierenden Kompromisse schlagen sich nicht nur in seinen Strategien nieder sondern auch bei personellen Entscheidungen. Immer wieder muss Oderin loyale Gefolgsleute vor den Kopf stoßen und daraus resultierende Unzufriedenheit durch andere Zugeständnisse wieder besänftigen. Doch dem Protector ist bewusst, dass er nur so lange in relativer Sicherheit ist, solange keines der Grandenhäuser eindeutig politische Oberherrschaft erlangt. Mit der Boronkirche als moralische Instanz hat sich Oderin einigen können, doch steht ihm der Kampf gegen die in ihrem Einfluss beschnittene Praioskirche unter *Amosh Tiljak* noch bevor.

Um eine Generation treuer und fähiger Gefolgsleute aufzubauen, hat Oderin die **Akademie von Al'Anfa** unter Obhut des Rektors *Cessario Paligan* gründen lassen. Einmal im Jahr werden hier 10 Studienplätze an begabte Sechsjährige gleich jeder Herkunft vergeben. Nach der siebzehnjährigen Ausbildung verpflichten sich die Studierenden 10 Jahre lang zum Dienst im Imperium. Diese Ausbildung erfüllt einen Teil seines Versprechens zur die Gleichheit aller Alanfaner und ist Zeichen eines Neubeginns. Durch wöchentliche Getreide-

und Reisspenden festigt der Schwarze General seine Beliebtheit beim Volk, während die Spenden durch neue Steuern von den Granden und reichen Fanas finanziert werden.

AMT UND WÜRDEN

Abgesehen vom Patriarchen gibt es keine Instanz, die sich Oderins Willen in den Weg stellen könnte. Dennoch holt sich der Protector bei vielen Entscheidungen die Meinung eines losen Zusammenschlusses ein, der im Volksmund auch als *Vertrauensrat* oder *Enger Rat* bezeichnet wird. Es gilt als große Ehre, zu diesem erlauchten Kreis zu gehören, der aus verdienten und loyalen Gefolgsleuten aber auch repräsentativen Vertretern des Volkes besteht. Der Rat vertritt in Abwesenheit des Protectors auch dessen Interessen, doch besitzen die Vertreter keine festen Ämter oder Vergünstigen. Zu den dauerhaft berufenen Ratsmitgliedern zählen *Coragon Kugres*, *Alena Karinor*, *Amato Paligan* und *Lucio ter Ubrecht*. Ansonsten ist eine Berufung in den Vertrauensrat allein vom Wohlwollen und Vertrauen des Schwarzen Generals abhängig. Einzig die vier erwähnten Ratsmitglieder werden an offizieller Stelle auf Dauer festgelegt so dass sowohl über die Anzahl als auch die Personen von Ihnen als Meister frei verfügt werden kann.

In Anlehnung an die Position der *Tribune* wurde für jedes Stadtviertel ein eigener *Kurator* ernannt, der nicht nur alle



AL'ANFA

administrativen Tätigkeiten des Viertels übernimmt, sondern sich für alle Vorkommnisse in seinem Bezirk direkt vor dem Protector verantworten muss. Schwerer wiegt die Ernennung eines festen Richters für die einzelnen Bezirke und dass diese administrativ nicht mehr dem Luminifactus sondern dem Protector unterstehen. Dies sorgt nicht nur für politische Reibereien sondern stellt für diese Richter eine Zerreißprobe zwischen weltlicher und kirchlicher Macht dar. Stärkeren Einfluss bekommt das Militär, das von Oderin anstelle der Söldner der Grandenhäuser eingesetzt wird. Wie einst unter *Bal Honak* soll eine militärische Vormachtstellung aufgebaut werden, welche die Gegner Al'Anfas in die Knie zwingen und dem Imperium einverleiben soll. Einzig über die kirchlichen Orden hat der Protector keine Befehlsgewalt, ein Privileg das weiterhin allein dem Patriarchen gebührt. Auf Drängen *Corgaons* setzt der Protector künftig auch modernere Schiffstypen ein, welche die Flotte mit ihrer Manövrierfähigkeit ergänzen.

VERBÜNDETE UND FEINDE

Nach außen hin wirkt das Alanfanische Imperium wieder erschreckend geeint. Der Protector gilt als energischer und strategisch planender Herrscher, der weniger an diplomatischen Kontakten als vielmehr dem Ausbau der Vormachtstellung durch Handelsbeziehungen oder der Unterwerfung

DIE SCHWARZE ALLIANZ

Wenn *Mengbilla* auch durch den Separatfrieden mit dem Horasreich nicht mehr als aktiver Bündnispartner der Schwarzen Allianz gilt, ist das Großemirat weiterhin ein wichtiger Handelspartner. Seine nominelle Zugehörigkeit zum Rabenpakt nutzt *Mengbilla* um sich das Imperium gewogen zu halten, vor allem in Hinblick auf die Differenzen zwischen dem Alanfaner Ritus und dem Mengbiller Boronkult. *Charypso* und *Thalusa* gelten wie bisher als unsichere aber effiziente Verbündete, wenn die Boronkirche diese in den nächsten Jahren aber wegen den dämonischen Einflüssen scharf im Auge behält.

von Widersachern interessiert ist. Künftig sind es wieder die Grandenhäuser, die politische Beziehungen zu den nördlichen Herrschaftsgebieten aufbauen und durch Heirats- und Handelspolitik ihren Einfluss vergrößern.

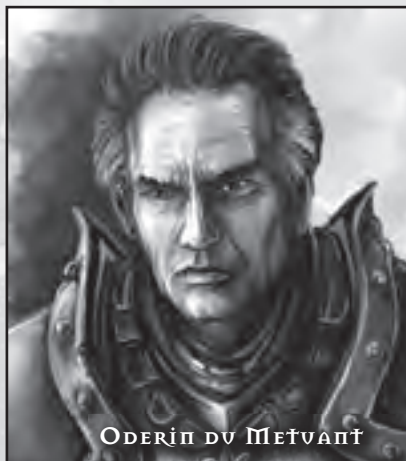
Getrieben vom religiösen Missionierungseifer der Boronkirche, aber auch aus taktischer Überlegung stellt die Eroberung des Kemireiches eines der mittelfristigen Ziele von Oderins Plänen dar, vor allem da er der untreuen Region persönlich niemals ihre Verbrüderung mit den Feinden des Imperiums verzeihen wird.

PERSÖNLICHKEITEN DES ALANFANISCHEN IMPERIUMS

DIE NEUEN HERRSCHER

PROTECTOR ODERIN DV METVANĀ

Der aus dem Exil in Port Corrad glorreich zurückgekehrte Schwarze General (*969 BF, stämmig und muskulös, gestrenge Mimik, unbestechlicher Stratege und Kriegsveteran) wird vom Volk als Held und Befreier gefeiert. Auch wenn er die militärische Überlegenheit und das Wohlwollen der Bevölkerung besitzt, weiß der leidenschaftslose Soldat aus eigener Erfahrung wie vergänglich Ruhm und Einfluss sein können. Sein ganzes Bestreben gilt der Ausdehnung des Alanfanischen Imperiums, wobei er keinen persönlichen Machtgelüsten folgt. Das Volk erlebt den Protector nur an den hohen Gerichttagen und an wenigen von Oderin sorgsam ausgewählten Auftritten, bei denen er – auf einer Borons-



ODERIN DV METVANĀ

mähne reitend mit Schwarzer Platte, schwer bewaffnet und ohne Emotionen zu zeigen – in Erscheinung tritt. Da sich die Zahl der Widersacher nach seiner Rückkehr aus dem

schmachvollen Exil vervielfacht hat, regiert Oderin mit einer eisernen Gnadenlosigkeit, die keinen Widerspruch duldet. Bedingt durch den Einfluss der Granden muss er jedoch zähneknirschend Kompromisse mit Feinden eingehen und seine Position im Geflecht der Intrigen behaupten, wenn er auch nichts mehr verabscheut. Der Schwarze General wird in den nächsten Jahren das zerrissene Imperium wieder einen und aufbauen, auch wenn seine Gegner im Hintergrund stetig an der Schmälerung seiner Amtsgewalt arbeiten. War Oderin in der Vergangenheit nicht immer ein Freund von den Entscheidungen

des Patriarchen, so sieht er in Amir mittlerweile einen gereiften und vielleicht würdigen Nachfolger des von Oderin so verehrten *Tar Honak*.

AL'APFA

Patriarch Amir Hopak

Nach dem Verrat seines Geliebten und der Entsendung seiner Tochter ins Exil wendet sich der Patriarch (*987 BF, athletisch, hüftlanges dunkelbraunes Haar, wohlklingende Stimme, in sich ruhend) allem weltlichen ab und entwickelt sich im Laufe der nächsten Jahre zu einem tiefgeistigen und spirituellen Führer, der das Wohl der Kirche ohne politische Kompromisse oder Verpflichtungen voran treibt. Sein Vertrauen schenkt er allein Boron und seiner Tochter *Amira*, denn er wurde von den Menschen die ihm nahe standen zu oft enttäuscht und verraten. Amirs Beliebtheit beim Volk und seine Stellung als Oberhaupt der Boronkirche erlauben es dem Protector nicht, eine Entscheidung gegen dessen Billigung durchzusetzen. Mit der Ernennung des Protectors im Namen der Boronkirche gelang es dem Patriarchen, nicht nur die Granden politisch zu entmachten, sondern auch der Kirche exklusiveren Einfluss auf die Politik zu verschaffen, ohne sich selbst zu offensichtlich gegen die Granden zu stellen. Doch Amir sieht in dem tief boronfürchtigen Protector nur ein Mittel zum Zweck, um irgendwann seine Tochter *Amira* anstelle des ungeliebten



AMIR HOPAK

Oderins einzusetzen. Nur noch selten zeigt der Patriarch sich in der Öffentlichkeit und hält sich durch ausdauernde Meditationen in einem Zustand ständiger Entrückung. Seiner Tochter *Amira* schickt er des Öfteren als Unterstützung borongefällige Recken oder verdiente Geweihte, die sie in der Erfüllung ihrer Aufgaben unterstützen sollen. Durch die Einsetzung des Protectors hat sich der Patriarch jedoch viele Feinde eingehandelt, und während sich sein Stellvertreter *Brotos Paligan* lediglich politisch gegen ihn intrigiert, kommt es in den nächsten Jahren vermehrt zu Anschlägen von weniger gottesfürchtigen Fraktionen auf ihn.

König Themodates von Shoy'Ripa

Hinter vorgehaltener Hand als ‚Blutkönig‘ bezeichnet leitet *Themodates* (*1003 BF, schlanke Statur, ungewöhnlich hellblaue Augen, gerissener Lebemann) für das Königshaus eine neue Ära ein. Neue Handelsprivilegien können wieder gewonnen werden, *Mirham* blüht auf und seine politischen Gegner zerreißen sich im Kampf um Macht gegenseitig. Dass nur ein Bündnis mit *Oderin* seine Nachfolge auf den Thron sicher stellte wissen nur wenige am Hof. Während sich seine Frau *Arieana* um die Politik



THEMODATES VON SHOY'RIPA

Der Al'Anfaner Ritus

»Öffne deinen Geist den Visionen der Rabentochter! Wie willst du den Willen des Ewigen ergründen, wenn du dich seinen Botschaften verschließt? Sieh die Schwingen im Norden, welche im Kampf gegen Untote und Verräter in den eigenen Reihen vergessen haben, in ehrfürchtiger Stille dem Flüstern unseres Herrn zu lauschen. Vernehme im Schweigen das Rauschen seiner Schwingen! Spüre wie unterworfen Feinde sein Heer vergrößern und neue Tempel von Macht künden. Für das Imperium, den Patriarchen – im Namen des Götterfürsten!«

—*Consuela Paligan, Rabengardistin, 1036 BF*

Von neuem Missionierungsgeist getrieben drängt der *Al'Anfaner Ritus* wieder über die Grenzen des Imperiums hinaus. In den Tulamidenlanden, aber auch Aranien gewinnt die Strömung langsam Einfluss und in den nächsten Jahren werden einige neue Schreine errichtet. Durch den Fall des *Mondenkaisers* hat der *Al'Anfaner Ritus* in Almada stark an Einfluss verloren und die vorsichtige Annäherung

an den *Puniner Ritus* verwandelt sich langsam wieder in kühle Distanziertheit. Wenn Bestechungsgelder trotz des allgemeinen Verbots im Dunstkreis der Boronkirche immer noch offen praktiziert werden, duldet der Patriarch bei seinen Geweihten keine gotteslästerlichen Ausschweifungen oder familienpolitischen Machtspiele mehr. Die Wahrnehmung der Geweihten als raffgierige und selbstsüchtige Politiker beim einfachen Volk wandelt sich in das des ehrfürchtigen und verantwortungsbewussten Klerikers. Dies ist hauptsächlich den Predigten des Patriarchen und dem offiziellen Rückzug der Kirche aus der Politik zu verdanken, denn außer einigen wenigen Ausnahmen haben sich die Geweihten nicht wirklich verändert. Es werden immer mehr Stimmen laut, welche die Herrschaft des Imperiums wieder ganz in der Hand der Kirche des Raben legen wollen. Das Interesse der Kirche an *Uthuria* konzentriert sich zunächst auf die Herkunft *Nemekaths* und der Ergründung seines Glaubens, bis dort sogar das neue Primärartefakt der Kirche geborgen werden kann.

in **Mirham** kümmert, vergnügt sich *Themodates* bei der Suche nach einflussreichen Verbündeten für das Königshaus auf verschiedenen inner- und außerpolitischen Anlässen.

KÖNIGIN ΑΡΙΕΑΝΑ VON SHOY'RINA

Die intrigante *Arieana* (*1002 BF, blasse Schönheit, elegante Verführerin) hat durch der Hochzeit mit ihrem Stiefsohn *Themodates* nicht nur die Sicherheit ihrer Kinder gesichert, sondern auch ihren Einfluss. Durch ihren Charme hat sie in *Oderin* einen mächtigen Gönner gefunden, was sie im alltäglichen Intrigenspiel der Hofcamarilla nie müde wird anzudeuten. Wichtig ist ihr allein der Fortbestand ihrer Dynastie, für welche ihr keine Verbrechen zu grausam sind.

WEITERE EINFLUSSREICHE

GROßADMIRAL CORAGON KUGRES

Auch wenn der berühmte Güldenlandfahrer (*975 BF, kurz gewachsen, Augenklappe über dem rechten Auge, kleidet sich bevorzugt in rote Farben, ruhiger und besonnener Realist) durch seinen Vetter *Salix Kugres* mit großzügigen Bestechungsgeldern zum neuen Großadmiral ernannt wurde, war er bereits als erfolgreichster Piratenjäger lebende Legende in der alananischen Flotte. Nach dem erfolgreichen Angriff von charyptischen Piraten auf die alljährliche Schatzflotte, trat Coragon aus politischem Kalkül gegen seinen ärgsten Widersacher *Nareb Zornbrecht* von seinem Amt zurück und fand in **Port**



CORAGON KUGRES

bei *Oderin du Metuant* Unterstützung. Die Beziehung zwischen dem Schwarzen General und Coragon basiert auf gegenseitigem Respekt und stetig wachsendem Vertrauen, so dass der Großadmiral sein Amt mittlerweile ohne große Beeinflussung durch *Oderin* ausübt. Coragon hegt im Gegensatz zu den meisten Alananern wenig Vorbehalte gegen die *Horasier* und es gelingt ihm aufgrund der Beziehungen seiner Vergangenheit auf See, eine Art Waffenstillstand mit dem *Horasreich* umzusetzen. Selbst wenn er nicht so uneigennützig wie *Oderin* die Vormacht des Imperiums anstrebt, teilt der selten an Land anzutreffende Großadmiral doch die Ansicht des *Protectors*, dass *Al'Anfa* nur unter einer starken Führung erstarken kann.

ΚΟΜΜΑΝΔΑΝΤΑ ΑΛΕΠΑ ΚΑΡΙΠΟΡ

In ihrer Position als rechte Hand *Oderins* hat sich die unahnbare Offizierin (*1011 BF, schlichte Kleidung, stolz, eigensinnig) eine sichere Position im Machtgefüge geschaffen. Die aufgrund ihrer Aufrichtigkeit beim Volk sehr beliebte *Grandessa* sieht in der Herrschaft *Oderins* die einzige Mög-

lichkeit, das krankhafte Geschwür der Grandenherrschaft auf dem Silberberg auszumerzen. Ihre Loyalität gilt weniger *Oderin* als vielmehr dem Imperium, das sie am liebsten mit Feuer und Schwert von Dekadenz und Intrigen reinigen würde. Die Abgängerin der Kriegsfakultät hat trotz ihres Alters schon an vielen Schlachten teil genommen und nimmt in den Kriegsplänen des *Protectors* eine tragende Rolle ein.

GRANDE AMAŦO PALIGAN

Der junge Grande (*1009 BF, drahtig, blaue Augen, besonnener Politiker) hat sich mittlerweile durch eigene Kraft aus dem Schatten seines Onkels *Goldo* heraus an die Spitze des Machtgefüges katapultiert. Durch Mut und seine versöhnlichen Schlichtungsversuche zwischen *Oderin* und den *Granden* hat *Amato* sich den Respekt des *Protectors* erworben und wurde in den Vertrauensrat als Sprecher der *Granden* berufen. Neben der Förderung von Künstlern und Gladiatoren nutzt er seinen neuen Einfluss auch, um sein umfangreiches

Informationsnetz weiter auszubauen. Im Rat positioniert er sich oft als *Advocatus Diaboli*, der konsequent und ungeschönt die abwägbaren Folgen anstehender Entscheidungen des *Protectors* zur Diskussion stellt. Während die *Grandenfamilien* um seine Gunst buhlen und dabei nach möglichen Schwächen Ausschau halten, baut der tief marbogläubige Grande behutsam seine Position aus, um irgendwann den Platz als Familienoberhaupt des Hauses *Paligan* einzunehmen.

ΤΡΙΒΥΝ ΛΥΚΙΟ ΤΕΡ ΥΒΡΕΧΤ

Nicht nur wegen der Mithilfe des ehemaligen Rebellen beim Aufstand gegen das *Duumvirat*, sondern auch um sich den Rückhalt der *Fana* zu versichern, berief der *Protector* *Lucio* (*1003 BF, langsam beginnendes Wohlstandsbäuchlein, goldener Ohrring, desillusionierter wenn auch beharrlicher Visionär) als Vertreter des Volkes in den Vertrauensrat. Seine direkte Art und die Sorge um das Wohlergehen des Volkes erlauben es ihm, den General ungestraft auch mit unangenehmen Wahrheiten zu konfrontieren. Weniger beliebt ist er alten Kameraden, welche die Ernennung ihres ehemaligen Anführers als *Tribun* als heuchlerisch oder Verrat empfinden. Während *Lucio* selbst sein Leben für sein hehreres Ziel von einem neuen *Al'Anfa* opfern würde, kommt es immer wieder zu Anschlägen auf ihn, die hauptsächlich von den *Visrarebellen* unter der neuen Anführerin *Rose* (*1019 BF, charismatisch, jähzornig) initiiert werden.

BEWAHRER DER ΠΑΧΤ ΒΡΟΤΟΣ PALIGAN

In seiner Funktion als Zeremonienmeister und Stellvertreter des Patriarchen ist *Brotos* (*977 BF, Glatze, gebrechlich, stechender Blick) seinem Herzenswunsch vom Sturz des Hauses *Honak* so nah wie noch nie. Die gestrenge Hand *Amirs*

DIE GRANDENHÄUSER

Das Haus Bonareth ist nach dem Tod *Aurelians* und Rückzug *Rahjads* der politischen Inkompetenz *Emilias* ausgeliefert und wird zum Spielball der anderen Häuser. Ohne größere Verluste hat sich das Haus *Florios* behaupten können, das sich nach außen hin mit Oderin arrangiert hat. Insgeheim sind sie jedoch seine größten Widersacher. Die altbewährte Heiratspolitik verknüpft mit neuen Handelsabkommen verleihen dem Haus *Karinor* unerwartete Beziehungen mit dem Horasreich. Das Haus *Kugres* stellt sich unter der Führung des aus *Coragon*, *Antherin*, *Dolgur* und *Virolanda* bestehenden Familienrates bis auf wenige Ausnahmen loyal hinter den neuen Herrscher. Die Bewahrung seines Einflusses ist das wichtigste Anliegen des Haus *Palligan*, während *Esmeraldo* – mit Unterstützung seines Onkels *Goldo* – und *Amato* – mit dem Beistand *Oderins* – um die Position des Familienoberhauptes kämpfen. Das Haus *Wilmaan* zerbricht unter den verschiedenen Interessen, da das neue Familienoberhaupt *Dragan* weder das Interesse noch die Fähigkeiten zur Machtergreifung besitzt. Die Herrschaft Al'Anfas ist immer noch das primäre Ziel des Haus *Zornbrecht*, das unter *Rezzan* weiterhin ein gefährlichster Feind des Protector darstellt. Das Haus *Ulfhart* hat sich während der Aufstände besonders positiv hervorgetan, wird aber von offizieller Seite aus nicht mehr erwähnt, da seine Zukunft nach *Rabenblut* vollkommen in Ihrer Hand als Spielleiter liegt.

verhilft *Brotos* zu neuen Mitverschwörern und Einfluss, während er im Verborgenen auf den richtigen Zeitpunkt für die Absetzung des Patriarchen ausharrt.

GRANDE REZZAN ZORNBRECHT

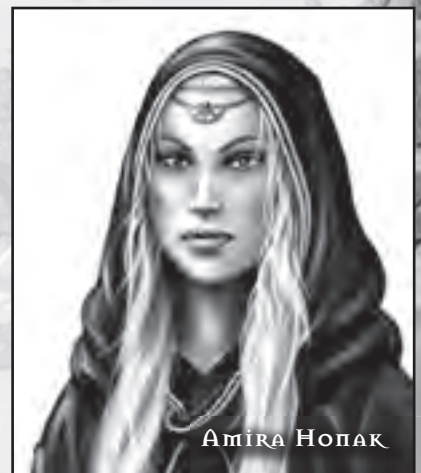
Als würdiger Nachfolger seines Onkels riss *Rezzan* (*1005 BF, bullig, skrupelloser und grausamer Machtmensch) ohne zu Zögern die Führung des Hauses *Zornbrecht* an sich. Mit einer Mischung aus Gewalt, Erpressung, Bündnissen und Handelsabkommen stellt er die Zukunft seines Hauses sicher und plant bereits ungeachtet des misstrauischen Zweckbündnisses mit Oderin bereits dessen Absetzung.

LUMINIFACTUS AMOSH TILJAK

Mit seinen Predigten über Oderins Amtsanmaßung zu Ungunsten der Praioskirche stellt sich *Amosh* (*969 BF, ölig näselnde Stimme, selbstherrlich, hartherziger Richter) offen gegen den Protector und seine Reform der Gerichtsbarkeit. Erfüllt von dem Feuer seiner Erleuchtung lässt sich der Hochgeweihte des Praios weder von Drohungen noch Verböten zügeln und setzt die volle klerikale Amtsgewalt der Kirche gegen deren Entmachtung ein.

JÜNGERIN DES RABEN AMIRA HONAK

Nach dem Zusammenstoß der Rabengarde mit der hungernden Bevölkerung unter ihrem Kommando wurde *Amira* (*1007 BF, weißsilbernes Haar, kompromisslose Visionärin) ihres Kommandos enthoben und von ihrem Vater *Amir* zum eigenen Schutz in eine Art Exil entsandt. Die junge Borongeweihte soll dem Patriarchen zwar nachfolgen, doch regiert nach Ansicht ihres Vaters noch zu sehr die Leidenschaft ihr Handeln und er erhofft sich, dass die Reisen durch das Imperium seine Hoffnungsträgerin reifen lassen. Tatsächlich glüht in der Halbelfe das Feuer ihres Großvaters *Bal Honak*. Sie verachtet die Intrigen und den Egoismus der Granden und strebt nach der Errichtung eines Gottesstaates, der vollkommen den Weisungen des Götterfürsten folgt. Die Suche nach dem Ursprung eines alten Erbstückes *Bal Honaks* im Exil vereint den tief borongläubigen Schwertmeister *Lucan Queseda* und *Amira* zu einem heimlichen Liebespaar, deren Wege sich aber auf der Spur nach einem neuen Boronartefakt wieder trennen.



AMIRA HONAK

GESANDTE CARVAIA YA DERGAMON

Die Botschafterin des Horasreich (*999 BF, herbe blonde Schönheit, vergnügungs- und machthungrige Adlige) verfällt den Reizen der Schwarzen Perle und ist neben ihrer Vertrauten *Shantalla* für die künftig stabile Beziehung mit dem Horasreich verantwortlich.

BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Ereignisse und Bedrohungen des Schwarzen Imperiums, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Im Imperium ereignen sich in den nächsten Jahren einige Veränderungen, die verschiedenen Mächtigkeitsgruppen Vorteile verschaffen und oft durch den Einsatz von Heldengruppen erst ermöglicht werden. Die genauen Umstände der mit einem * gekennzeichneten Ereignisse werden im offiziellen Aventurien nicht näher behandelt und können in Ihrer Spielrunde frei gestaltet werden.

AL'APFA

ERFOLGE

- 1037 BF: Besiedlung der Insel **Yongustra** als Proviantstützpunkt des Imperiums für die Uthuria-Handelsroute. (*)
- 1038 BF: Mit großzügigen Handelsabkommen wird **Chorhop** neuer Bündnispartner der *Schwarzen Allianz* und löst sich dadurch vom Einflussbereich des **Kalifats**. (*)

RÜCKSCHLÄGE

- 1037 BF: Eingeschüchtert durch die Hetzpredigten *Amosh Tiljak*s schreiten die Arbeiten am neuen Gesetzeswerk nur sehr langsam voran und enthalten fast ebenso viele Präzedenzfälle und Sonderregelungen wie die ursprünglichen Gesetze. Die Bevölkerung sucht auf Nachdruck der Richter wieder vermehrt den juristischen Rat der Praioskirche und bittet bei ungeliebten Urteilen des Protectors den Praioshochgeweihten um Beistand. (*)
- 1037 BF: *Marbos Rache* kann mehrere Gefolgsleute Oderins durch Bestechung und Mordanschläge ausschalten und eigene Strohmannen in direkter Nähe des Protectors platzieren. (*)

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

- 1036 BF: Überfall auf **Port Corrad** von einem Zusammenschluss novadischer Stammeskrieger, der gleichzeitig mit einem Aufstand der unterdrückten Bevölkerung fast zum Verlust der Stadt führt. (*)
- 1037 BF: Durch Nichtangriffspakte, einträgliche Handelsverträge, politischen Versprechungen und die Heiratspolitik der Granden gelingt dem Imperium die Herstellung eines stabilen Frieden mit den Bündnispartnern der Goldenen Allianz, von der das *Káhet Ni Kemi* ausdrücklich ausgenommen ist.
- 1037 BF: Die Streitigkeiten zwischen *Oderin du Metuant* und *Amosh Tiljak* eskalieren, nachdem der Praioshochgeweihte ein bedeutsames Urteil des Protectors durch eine göttliche Vision als fehlerhaft aufzeigt. Das Vorrecht der Kirche vor einem weltlichen Herrscher wird schließlich vom Patriarchen bestätigt, so dass Oderin das Amt des Oberen Richters durch Anordnung der Praios- und Boronkirche abgeben muss.
- 1038 BF: Das Alanfanische Imperium verbündet sich mit *Rhonda IX. Setepen* und unterstützt mit Truppen und Schiffen den beginnenden Kriegszug der trahelischen Despotin gegen das *Káhet Ni Kemi*.

MARK ROMMILYS

DIE ROMMILYSER MARK

„Der Krieg hat dieses Land verheert und Zwistigkeiten haben uns entzweit. Doch diese Zeiten sind vorbei. Das Vergangene soll ruhen und unser Streben der Zukunft gelten. Bei den gerechten Göttern, schon bald wird das Reich mit Stolz auf die Rommilyser Mark blicken und aussprechen, was Uns bereits Gewissheit im Herzen ist: Diese Provinz zählt zu den vornehmsten im Reiche Rauls!“

—Markgräfin Swantje von Rabenmund, am Tag ihrer Krönung am 12. Travia 1036 BF

Die Rommilyser Mark für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Schwarze Sichel, Trollzacken, Darpat, Dergel, Feidewald, Reichsforst

Landschaften: Rommilyser Mark, Zwercher Hügelland, nordwestliche Trollzacken, nordöstliche Ausläufer des Reichsforstes, Wehrheimer Forst, Dergelauen, südwestliche Ausläufer der Schwarzen Sichel, Baernfarnebene

Wichtige Gewässer: Dergel (350 Meilen), Gernat (100), Olku (75), Darpat (30); Ochsenwasser

Geschätzte Bevölkerungszahl: 165.000 Menschen, einige tausend Goblins und Orks, einige hundert Zwerge, einige Elfen, Oger und Trolle

Wichtige Städte und Orte: Rommily (10.000, einschließlich Pilger und Flüchtlinge), Zwerch (1.600), Rankaraliretena (1.100), Gallys (850), Ruinenstadt Wehrheim (800, steigend), Ebnet (700), Rappenfluhe (700), Seeheim (700), Zweimühlen (700), Ochsenried (650), Oppstein (650), Wutzenwald (650), Hohenstein (550), Dergelheim (500), Auraeth (400)

Garnisonen: 3 Banner ‚Friedensgarde‘ (Rommily), 1 Schwadron ‚Grenzreiter‘ (Gallys), 1 Schwadron ‚Märkische Reiterei‘ (Zwerch), 1 Banner ‚Dergelgarde‘ (Rankaraliretena), 1 Banner ‚Sappeure‘, ‚Wehrheimer Trümmervarde‘ (Wehrheim), 1 Banner ‚Rotröcke‘ (Auraeth), 1 Schwadron kaiserliches Garderegiment ‚Ochsengarde‘ (Gallys), markgräflicher Heerbann (ansehnlich)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I (Greifenfurt-Wehrheim-Gallys-Warunk), Reichsstraße II (Baliho-Wehrheim-Gareth), Reichsstraße III (Gareth-Perricum) und Abzweig nach Rommily, Silberstraße über Zwerch nach Rankaraliretena; Dergel (schiffbar ab Wehrheim)

Herrschaft: Markgräfin Swantje Rahjandraël von Rabenmund

Wappen: auf Gold ein seitlicher Auerochsenkopf in Rot

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit selbstbewusstem Hochadel

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Bregelsaum, Finsterbinge, Firunlicht, Mersingen, Oppstein, Rabenmund, Rosshagen, Sturmfels

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Travia), erstarkter Kor-Glaube und Gigantenverehrung



Magie: Gildenmagie (vornehmlich Weiße Gilde), einige Lohnmagier, Hexen und Druiden im Reichsforst und den Gebirgen, Magiediletanten, Schamanismus der Goblins

Ressourcen und Handel: Silber, Fischerei, Landwirtschaft, Rinderzucht, Eisen, Kupfer

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Travinian (Schutzheliger des Landes), Sankta Artema (Firunheilige und Stadtgründerin von Gallys), Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), Answin der Ältere von Rabenmund (Befreier Wehrheims), Irmegunde von Rabenmund (letzte Fürstin Darpatiens), das Heilige Paar (geistliche Führung der Traviakirche), der Graue Mann vom Ochsenwasser (Wassergeist), Aliola (Nymphe der Darpatfälle), Ortfried (fliegender Stier)

Wundersame Örtlichkeiten: Ochsenwasserfälle, Ochsenwasser, Ruinen von Wehrheim (Geistererscheinungen), Mythraelsfeld (Schlachtfeld vor Wehrheim), Uszandtron, Gehörnter Kaiser (mysteriöse Kavernen und Kraftlinien-Knotenpunkt) und Blitzspitze (Kraft verheißender Berg) in der Schwarzen Sichel

Lokale Fest- und Feiertage: 10. Praios (Belagerung von Rommily), 12. Praios (Jahrestag der Ogerschlacht), 15. Rondra (Schwertfest, Blutopfer zu Ehren Kors), 1. Travia (Tag der Heimkehr), 1.-3. Travia (Erntefest), 12. Travia (Tag der Treue), 24. Peraine (Tag der Trauer, Gedenken an die Schlacht auf dem Mythraelsfeld)

Stimmung in der Rommilyser Mark: Nach Jahren des Krieges schöpfen die Menschen Hoffnung, doch noch traut man dem Frieden nicht. Trotz der Gebote der Gastfreundschaft bleibt ein Misstrauen Fremden gegenüber tief verwurzelt und nicht alle Konflikte der letzten Jahre sind beigelegt. Generell herrscht eine Aufbruchstimmung vor, zwischen dem Stolz, etwas Neues zu schaffen, und den Träumen vergangener Zeiten.

Verheert durch das *Jahr des Feuers* stürzten weite Teile des Fürstentums Darpatien in Anarchie und Chaos. Auf dem *Großen Hoftag 1028 BF* wurde es zerschlagen: Während seine östlichen Baronien als Traviemark und Rabenmark unter kirchliche Regentschaft gestellt wurden, blieben weite Teile als umkämpfte *Wildermark* in der Hand von Kriegsfürsten und anderen Herren von eigenen Gnaden. **1035 BF** gingen die Kämpfe um die Wildermark in die entscheidende Phase, die Ordnung wurde wieder hergestellt. Anfang **1036 BF** wurde auf dem *Großen Hoftag* die neue Markgrafschaft Rommilyser Mark geschaffen. Unter der Herrschaft von Markgräfin *Swantje von Rabenmund* versucht die junge Provinz, die Schatten der Vergangenheit abzustreifen und sich eine Zukunft im Herzen des Reiches aufzubauen.

MARK ROMMILYS

Historischer Überblick über eine junge Provinz

Ingerimm 1035 BF: *Die märkische Schlacht.* Nachdem das ganze Jahr über mehrere kleine Scharmützel und Schlachten die Wildermark erschüttert haben, kommt es im Herzen der umkämpften Region zur Entscheidungsschlacht zwischen den Kaiserlichen und der Söldnerführerin *Lutisana von Perricum*.

Efferd 1036 BF: *Großer Hoftag zu Rommilys.* In der *Friedensbulle von Rommilys* beschließt der Adel des Reiches die Schaffung der neuen Markgrafschaft Rommilyser Mark, die die Baronien der aufgelösten Traviemark und der Präfektur Wildermark umfasst.

12. Travia 1036 BF: *Tag der Treue.* Im Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys wird *Swantje von Rabenmund* zur ersten Markgräfin der Rommilyser Mark gekrönt und leistet der anwesenden Kaiserin den Vasalleneid. Am gleichen Tag gibt sie ihre Verlobung mit *Geldor von Bregelsaum* bekannt.

30. Travia 1036 BF: Im Traviabund von Swantje und Geldor vollzieht sich der lange angestrebte und einst in der *Blutnacht von Rommilys* gescheiterte Frieden zwischen den traditionell verfeindeten Häusern Rabenmund und Bregelsaum.

DAS LAND UND DIE LEUTE

Die langen Jahre des Krieges haben Spuren hinterlassen. Während die Menschen der zentralen Länder am Ochsenwasser unter der Regentschaft der Traviakirche in Frieden lebten und ihren Wohlstand mehren konnten, trägt man im Norden die Narben des Krieges. Wohlhabende Großbauern und stolze Ritter stehen Entwurzelten, ehemaligen Kriegsfürsten und pragmatischen Siedlern gegenüber. Der Ton ist rauer als im ehemaligen Darpatien. Längst sind nicht alle Fehden beigelegt und alle Söldner weitergezogen. Dennoch erblüht ein beharrlicher Optimismus: Die Rommilyser Mark markiert einen Neuanfang und viele sind gewillt – nicht zuletzt durch das Vorbild der Markgräfin inspiriert – ihren Beitrag zu leisten, um die Mark aufblühen zu lassen.

DIE REGIONEN DER ROMMILYSER MARK

Das Herrschaftsgebiet der Rommilyser Mark umfasst 30 Baronien, die unmittelbar der Markgräfin unterstehen, wodurch sie über direkten Einfluss auf die Barone verfügt. Auch wenn es keine Grafschaften oder andere unterteilende Verwaltungsstrukturen gibt, lassen sich in der Mark drei Kulturregionen unterscheiden: die reichen Baronien am **Ochsenwasser**, das

vom Wiederaufbau und Pioniergeist geprägte **Wehrheimer Land** und der weitenteils rückständige, dünn besiedelte **Sichelhag**. Diese Namen gehen in den nächsten Jahren in den Sprachgebrauch über und prägen die Identität der Bewohner in den Regionen. Dies schlägt sich auch in Redewendungen wie „*Er ist fett wie von der Ochsenwasser Weide*“, „*beharrlich wie ein Wehrheimer*“ oder „*Sichelhager Bergbaron*“ als Synonym für einen Hinterwäldler nieder.

OCHSENWASSER

Baronien: Bohlenburg, Dettenhofen, Gallys, Grassing, Mark Rommilys, Neuborn, Ochsenweide, Zwerch, Zweimühlen

„*Reist'e am Ochsenwasser entlang, kånnte meinen, den Krieg hätt' es nich' gegeben. Die Weiber sind fett und prall wie die Gånse in Travias Hof. Und jetzt, wo sie dir in Rommilys nicht mehr auf die Finger hauen tun, wenn du 'ne Runde Karten kloppen willst, kånnte dich da auch wieder blicken lassen. Das Fuhrmannsgeschäft is' ja schon seit Jahren nich' mehr das, was es mal war, nich' wahr, aber in den Städten am Ochsenwasser kånnte nun wieder 'ne gute Münze machen. Und sicher sind die Straßen auch wieder.*“

—Herbo Ranfel, Rollkutscher, Boron 1036 BF

HELDEN ALS BARONE

Drei Baronien der Markgrafschaft werden zukünftig von offizieller Seite nicht belehnt werden und stehen Ihnen zur freien Verwendung oder als Belohnung für verdiente Helden zur Verfügung. Neben der Baronie *Zweimühlen* – die die Helden im Kampagnenband *Von eigenen Gnaden* erringen konnten – sind dies die Baronien *Dergelsmund* und *Wutzenwald*. Eine genauere Beschreibung der beiden Baronien finden Sie im *Aventurischen Boten* in den Ausgaben 158 und 159.

Unter der umsichtigen Herrschaft der Traviakirche gedieh das Land am Ochsenwasser und stellt heute die reichste Region der Markgrafschaft dar. Hier schlägt das Herz der Rommilyser Mark. Seine Bewohner sind stolz und götterfürchtig, in den Städten prosperieren die selbstbewussten Zünfte und gerade in Rommilys prägen Fleiß, Sittsamkeit und Gelehrsamkeit das Bild des tüchtigen Bürgers.

Die wichtigste Stadt ist **Rommilys** (10.000 Einwohner, Haupttempel der Travia, Tempel aller Zwölgötter außer

MARK ROMMILYS

Firun, Angroschtempel, viele Herbergen und Schenken, Kanalisation, Stadtteile mit eigenem Recht), das sich längst von den Schrecken des *Jahrs des Feuers* erholt hat. Die unter der kirchlichen Regentschaft eingeführten Sittenregeln sind aufgehoben, doch manch dunkles Erbe aus den zurückliegenden Jahren – vor allem Schmuggel – besteht im Schatten fort.

Von der Markgräfin gefördert lassen sich viele Gelehrte in der Stadt nieder und entsenden Abenteurer, die Geschichte des Landes zu ergründen.

Ebenfalls von Bedeutung ist das wohlhabende **Zwerch** (1.600 Einwohner, davon 35% Zwerge, Ingerimm-, Praios-, Travia-, Tsa- und Perainetempel, Silberminen, Silberschmuckkunst,



MARK ROMMILYS

NACH DEM ENDE DER TRAVIAMARK

Mit dem Ende der Traviemark wird das Streben nach – sowie das Annehmen von – weltlicher Macht von den Geweihten der Travia überwiegend als Fehler angesehen. Die nach weltlichem Einfluss strebende politische Strömung verliert an Einfluss und die Traviakirche besinnt sich auf ihre ursprünglichen Tugenden. Die Geweihtenschaft muss sich zudem eingestehen, sich jenseits der Grenzen der Traviemark zu wenig um die notleidende Bevölkerung gekümmert zu haben, wodurch andere Kirchen, vor allem jene der Perraine, an Einfluss gewonnen haben. Durch vorbildlichen und demütigen Dienst an der Gemeinschaft und behutsame Missionierungen im Sichelhag übt sich die Traviakirche in Buße und versucht, verloren gegangenen Einfluss zurückzugewinnen.

Der Orden der *Gänserritter* wird mit dem endlich vollzogenen Friedensschluss der Häuser Bregelsaum und Rabenmund aufgelöst. Die Traviakirche vertraut den Schutz ihrer Tempel und Gläubigen nunmehr wieder der Rondrakirche an. Viele ehemalige Gänserritter tauschen Schwert gegen Kutte, andere lassen sich als Tempelgardisten nieder. Von einzelnen abgesehen, die sich enttäuscht abwenden, bleiben die einstigen Ordensritter der Traviakirche verbunden und tragen eine Fibel mit dem Herdfeuer als Zeichen ihrer zurückliegenden Zugehörigkeit zum Orden (SO in der Rommilyser Mark +1).

Stellmacherei *Töchter Taiß* mit seinen Edelhandwerkern. **Rankaraliretena** (1.100 Einwohner, davon 50% Zwerge, Ingerimm- und Perrainetempel, acht Schenken, zwei Schmieden, Silbermine) erwacht aus seinem Schlaf und wird zu einem wichtigen Handelsposten. **Gallys** (850 Einwohner, Firun- und Kortempel, wehrhafte Stadt auf einem steilen, 80 Schritt hohen Hügel) beherbergt eine kaiserliche Garnison zur Sicherung der Ostgrenze. Während der Jahre der Wildermark haben sich im Schwefelviertel viele Alchimisten und Lohnmagier niedergelassen. Wie die Mietschwerter des Söldnermarkts bieten sie weiterhin ihre Dienste an.

Zweimühlen gedeiht unter der Herrschaft seiner berühmten Recken und oft kann man hier die Markgräfin antreffen, die in schwierigen Fragen den Rat der Helden von Zweimühlen sucht.

Das Ochsenwasser im Spiel

Am Ochsenwasser, dem ‚Speckgürtel‘ der Mark, lebt ein Teil des alten Darpatiens und der Traviemark fort: Die Ritterschaft ist standesbewusst und von altem Geblüt, in allen Gesellschaftsschichten ehrt man die Zwölfe, allen voran die gütige Travia. Hier träumt man von dem Erlangen neuer

Größe, vor allem in Rommily, das zum Hort der Rückbesinnung auf alte Werte wird.

Der Reichtum vieler Ochsenwasser Baronien und Städte weckt Begehrlichkeiten in den ärmeren Regionen. Gerade aus dem Wehrheimer Land werden Stimmen laut, die Solidarität und eine Beteiligung am Wiederaufbau einfordern. Doch nicht jeder ist bereit, dies ohne Gegenleistung zu erbringen. Um die Einheit der Mark zu wahren, können die Helden vermitteln, Abkommen aushandeln oder Ehen arrangieren und so einen Beitrag für den Wiederaufbau leisten.

Auf einer Insel im Ochsenwasser erhebt sich immer noch Galottas Turm, von dem aus der spätere Heptarch den Ogerzug steuerte. Swantje verfügt, dass dieses Schandmal abgerissen werden soll, als Zeichen, dass man die Schrecken der Vergangenheit überwunden hat. Die Helden können den Auftrag erhalten, den Abriss zu organisieren. Sie müssen Geldgeber gewinnen, Arbeitskräfte und Werkzeug organisieren und sich verschiedener Sabotageakte erwehren – durch Jünger des gefallenen Dämonenkaisers aus den Schattenlanden, missgünstige Patrizier, für die der Symbolakt eine Verschwendung von Dukaten ist, oder Adlige wie Baron Answin, die das Prestigeprojekt der Markgräfin scheitern lassen wollen.

Im *Jahr des Feuers* wurde der Hort der Draconiter zu Rommily zerstört. Nun lädt Swantje die Draconiter ein, ein neues Ordenshaus zu errichten. Als Präzeptor wird *Edorian Canyzian von Ferdok* (*1000 BF, brauner Vollbart, rasierter Schädel, bullig, zeichnet in seinen Musestunden Karikaturen) berufen, der die letzten Jahre als Altertumsforscher im Horasreich verbrachte und von der Idee einer ‚Rommilyser Renascentia‘ beseelt ist. Die Helden können ihm helfen, ein geeignetes Gebäude zu finden und umzubauen. Traditionell steht in jedem Hort eine kunstvolle Statue der Hesinde oder einer ihrer Heiligen. Handwerklich begabte Helden können hier selbst Hand anlegen, ansonsten muss ein begabter Steinmetz gefunden werden. Gestalt und Name der Hauptstatue werden offiziell nicht festgelegt, so dass die Helden dem Hort zu seiner individuellen Note verhelfen können. Eine andere Aufgabe kann darin bestehen, verschollene Schätze und Schriften des zerstörten Hortes wiederzubeschaffen, die seit acht Jahren in alle Winde verstreut sind.

WEHRHEIMER LAND

Baronien: Bröckling, Brücksgau, Dergelsmund, Galbenburg, Hallingen, Immlingen, Königsweber, Lodenbach, Mark Wehrheim, Meidenstein, Schlotz, Waldmarkt

„Wir haben Schreckliches durchlebt, doch standgehalten. Nichts kann uns noch schrecken, weder in der Gegenwart, noch in der Zukunft.“

—Hagen von Föhrenstieg, Burgherr von Auraeth, Praios 1036 BF

MARK ROMMILYS



ROMMILYS

Das Wehrheimer Land ist ein rauer Landstrich, der wie keine andere Region der Mark von den Wirren der zurückliegenden Jahre gezeichnet ist und tiefgreifende Veränderungen erfahren hat. Alteingesessene Adlige, die sich vor Jahren zum Schutzbund der *Stahlherzen* zusammengeschlossen haben, müssen sich mit legitimierte Kriegsfürsten arrangieren. Auch in der nichtadligen Bevölkerung begegnen sich Welten: Heimkehrende Flüchtlinge treffen auf Zurückgebliebene, die teils Schreckliches erlitten haben. Dazu gesellen sich sesshaft gewordene Söldner und Siedler, die sich ein neues Leben aufbauen wollen. Selten bleiben die neuen Nachbarschaften ohne Konflikte, doch man versucht sich zusammenzuraufen.

Dank seiner Handelswege, der kaiserlichen Pfalz zu **Brücksgau** und den Stammlehen der Familien Bregelsaum und Rabenmund, kann die Region sich anhaltender Zuwendungen sicher sein, doch reichen diese nicht immer aus, um den Wiederaufbau zu stemmen. Auch dies zwingt die Menschen, enger zusammen zu rücken – und wenn die Hindernisse überwunden sind, blickt man nicht ohne Stolz auf das gemeinsam Erreichte.

Im Herzen der Region liegt die Ruinenstadt **Wehrheim** (siehe Kasten), gleichermaßen Symbol für die erlittenen Schrecken wie für den unbedingten Willen zum Wiederaufbau. Von **Auraleth** aus leisten die Bannstrahler einen tatkräftigen Beitrag zur Wiederherstellung der Ordnung, wodurch sie ein hohes Ansehen beim Volk genießen. Die Grenzstadt **Barken** (900 Einwohner, Travia-, Peraine- und Rahjatempel, Söldnermarkt) ist ein wichtiger, wenn auch rauer Handelsposten, der durch den Handel mit dem Herzogtum Weiden zunehmend floriert. Der Wiederaufbau der größtenteils zerstörten Stadtmauer wird jedoch noch einige Jahre in Anspruch nehmen. Fern von Rommily schwindet hier der Einfluss der Traviakirche. Ihre Rolle nimmt zunehmend die Perainekirche ein, repräsentiert durch den *Pfleger des Landes*, der unermüdlich durch die Region reist und allerorten mit anpackt. Die Verehrung der göttlichen Adelspatrone Praios und Rondra ist gerade unter den Rittern der *Stahlherzen* groß, die sich auf traditionelle ritterliche Werte besinnen und auf ihren Stand pochen. Durch die zahlreichen Schlachtfelder bleibt zudem der Kult des Kor im Wehrheimer Land verankert, auch wenn viele seiner Anhänger Richtung Osten abgewandert sind.

MARK ROMMILYS

DIE RUINEN VON WEHRHEIM

Die Ruinenstadt Wehrheim ist ein düsteres Mahnmal der Niederlage gegen die Heptarchen Galotta und Rhazzazor in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*, die das Reich an den Rand des Untergangs brachte. Als Zeichen, dass vergangene Schrecken überwunden werden können, hat die Markgräfin entschieden, Wehrheim wieder aufzubauen. Diese monumentale Aufgabe übertrug sie ihrem Gemahl *Geldor von Bregelsaum*. Dem Trutzvogt steht die *Wehrheimer Trümmergarde* zur Seite, ein verwegener Haufen aus Sappeuren, zwergischen Baumeistern, Exorzisten und Ghuljägern. Angesichts der verfluchten Ruinen kann der Wiederaufbau nur in kleinen Schritten bewältigt werden – und es ist mehr als wahrscheinlich, dass diese Generation seine Vollendung nicht mehr erleben wird.

Für die zahlreichen Arbeiter und neuen Siedler entsteht am südlichen Kaisertor zwischen Stadtmauer und Dergelfähre in den nächsten Jahre eine Holzsiedlung um eine kleine weiße Kapelle zu Ehren der Boronstochter Marbo. Dieser Kapelle verdankt der neue Stadtteil seinen Namen: *Marbofelden*. Die Siedlung ist Ausgangspunkt für alle Unternehmungen in der Stadt, aber auch Umschlagplatz für die Waren jener Händler, die sich nicht in die verfluchten Ruinen vorwagen. Marbofelden zieht allerdings auch viel zwielichtiges Gesindel an und erlangt so einen Ruf, der den Vergleich mit dem Garether Südquartier nicht scheuen braucht.

Das Wehrheimer Land im Spiel

Die Menschen im Wehrheimer Land sind von einem optimistischen wie pragmatischen Pioniergeist beseelt, der sie antreibt, sich zurückzuholen, was die Kriegsjahre ihnen genommen haben. Flüchtlinge kehren zurück und neue Siedler dringen in den verheerten Landstrich vor. Felder und Weidegründe müssen den vordringenden Wäldern abgerungen werden, Straßen und Wege befinden sich in einem desolaten Zustand, Befestigungen wollen ausgebessert werden und Dörfer tragen Spuren des Krieges. Götterfürchtige Helden, die mit anpacken, sind willkommen, doch müssen sie erst das Misstrauen der Menschen überwinden, das durch die Erfahrungen der zurückliegenden Jahre tief verwurzelt ist.

☞ Die Helden können sich – im direkten Auftrag des Trutzvogts oder als Mitglieder der *Trümmergarde* – an der Bereinigung der verfluchten Ruinenstadt Wehrheim beteiligen. Jeder gebannte Geist, erschlagene Ghul oder aufgespürte Schmuggler, Dieb oder Schwarzkünstler, der in den Ruinen Zuflucht gesucht hat, ist ein Erfolg, der dazu beiträgt, die Stadt wiederaufzubauen.

☞ Konflikte zwischen dem traditionsbewussten Altadel und Neuadligen gefährden den brüchigen Frieden und drohen, Erfolge im Wiederaufbau durch das Aufflammen einer er-

bitterten Fehde zunichte zu machen. Ebenso kann der letzte Angehörige eines vermeintlich ausgestorbenen Geschlechts auftauchen und einen neu eingesetzten Baron oder Junker mit Forderungen konfrontieren. Helden können zwischen beiden Seiten vermitteln oder einer Partei zu ihrem Recht verhelfen.

SICHELHAG

Baronien: Echsmoos, Friedwang, Mistelhausen, Oppstein, Rammholz, Rappenfluhe, Rosenbusch, Wolkenried, Wutzenwald

„In den Sichelhag wollt Ihr? Mögen die Götter Euch behüten! In den Wäldern setzen Euch Schrate und Kobolde zu, in den Tälern hausen Geister, und finstere Druiden und haarige Zauberweiber hetzen Euch die Wildnis auf den Hals. Sichere Pfade werdet Ihr dort kaum finden. Und vor den ‚hohen Herrschaften‘ solltet Ihr Euch auch in acht nehmen: Wer kein Heckenritter oder geflohener Kriegsfürst ist, hat einen Pakt mit vergessenen Götzen geschlossen. Das Mondblut ihrer Töchter sollen sie den Bergen opfern, ich hab's mit eigenen Ohren vernommen!“
—gehört in einer Schenke am Niedermarschenpfad

Allmählich geht im Osten der Mark die Ebene mit ersten Hügelkämmen und tiefen Wäldern in die Schwarze Sichel über. Die zunächst noch lieblichen und fruchtbaren Landschaften wandeln sich ebenso wie die darin lebenden Menschen. Ist der Zwölfgötterglaube in der Ebene noch tief verwurzelt, schwindet sein Einfluss im Schatten der Berge zunehmend. Der Osten Sichelhags ist nie dicht besiedelt gewesen und manch' urtümlicher Aberglauben und Schrecken hat in den tiefen Tälern überdauert. Dort lebt ein eigenbrötlerischer und verschwiegener Menschenschlag, der eher den Druiden aus dem nahen Hain um Rat fragt als einen Geweihten der Zwölfe. Zudem hat sich manche Kriegsfürstin oder Räuberhauptmann in den Sichelhag geflüchtet.

Anders verhält es sich im Westen des Hags, wo alter Adel, erfüllt von ritterlichen Tugenden, herrscht und die Alten Kulte sich in Zurückhaltung üben. Die Verbindungen zwischen Wehrheimer Land und Sichelhag sind hier nach wie vor stark und ein Unterschied zuweilen kaum zu bemerken.

Der Sichelhag im Spiel

Der Sichelhag ist geheimnisvoll und wenig erschlossen. Die hiesigen Legenden haben nicht nur einen wahren, sondern meist auch lebendigen Kern, der sich schnell zu einer Bedrohung auswachsen kann. Die Gefahr durch Goblins, orkische Marodeure und unheilvolle Mysterien lauert im Verborgenen, und es bedarf mutiger Helden, die sich ihr entgegenstellen.

☞ Eine Traviageweihte hat in Rommils Gerüchte über finstere Sichelhager Kulte gehört und den Plan gefasst, den wärmenden Schein des Herdfeuers in die abgelegene Region zu tragen. Dieses Vorhaben kann von einer Missionierungs-

MARK ROMMILYS



reise bis zur Gründung eines neuen Tempels reichen. Dabei müssen die Sitten gar nicht so ‚verfallen‘ sein, wie die eifrige Geweihte befürchtet.

☛ Gerade im abgelegenen Sichelhag hält manch nicht legitimer Kriegsfürst an seiner Herrschaft von eigenen Gnaden fest und behauptet sich standhaft gegen die von der Markgräfin eingesetzten Adligen. Andere wiederum haben sich in die urtümliche Region geflüchtet und sorgen als marodierende Räuber für Ärger. Eine Übersicht publizierter

Kriegsfürsten, deren Schicksal unter dem *Visibili* steht und damit in offiziellen Publikationen nicht thematisiert wird, sowie einen Kriegsfürstengenerator zum Auswürfeln finden Sie im Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**. Ein weiterer exemplarischer Vertreter ist *Mainward von Finsterbinge* (*998 BF, Glatze, zusammengekniffene Augen, bullig), der ‚Bulle von Rammholz‘, ein sadistischer und gewalttätiger Ritter, der schon lange vom tugendhaften Pfad abgekommen ist.

DIE HERRSCHAFT DER MARKGRÄFIN

„*Darpatien, Traviamark, Rommilyser Mark – kannst nennen, wie du willst, aber in Rommily hockt immer wer, der Rabenmund heißt.*“

—*Herbo Ranfel, Rollkutscher, Boron 1036 BF*

Mancher Adliger, der von einer Restaurierung des alten Fürstentums Darpatien geträumt hat, empfindet die Bildung der Markgrafschaft als Affront. Die Markgräfin hingegen begreift die Chancen, die sich für sie ergeben, da sie ohne zwischengeschaltete Feudalebene direkt über ihre Barone herrschen kann. Um dieses Band zwischen sich und den Baronen zu stärken, unterhält Swantje ähnlich der Kaiserin einen reisenden Hof und ist stets dort in ihrer Provinz anzutreffen, wo ihr Rat oder die Lanzen ihrer Garden am dringendsten benötigt werden. Mancher Baron wittert darin seine Gelegenheit, Einfluss auf die junge Markgräfin ausüben zu können, und buhlt um ihre Gunst, doch ihre Jahre in Elenvina haben Swantje gewappnet, solcherlei zu durchschauen.

Während sie die Amtsgeschäfte in Rommily vertrauensvoll ihrer Kanzlerin *Beergard von Rabenmund* überlässt, ist die Feste Hohenstein ihr sicherer Hafen und Rückzugsort. Auch dies

entspringt dem Kalkül der jungen Herrscherin, ging von dort doch einst die Besiedlung der antiken Rommilyser Mark aus. Swantje vergibt zentrale Ämter und Würden an langjährige Freunde und treue Verbündete. Personen, die sich allzu sehr mit der Traviamark angefreundet haben, haben es in ihrem Umfeld schwer, allerdings wiederholt sie nicht die Fehler ihres Vaters, sondern geht konsequent den Weg der Versöhnung. Auch Bürgerliche und Neuadlige können in der Mark aufsteigen, wenn sie Swantjes Respekt durch ihre Taten eringen – was jedoch nicht einfach ist, denn die Erziehung in den Nordmarken und ihre Abstammung aus altem Geschlecht haben ihr adliges Selbstverständnis geprägt.

DER ROMMILYSER RAT

Ein wichtiges Instrument von Swantjes Herrschaft ist der *Rommilyser Rat*, der regelmäßig in Rommily oder auf dem Hohenstein zusammenkommt. Er soll Swantje nicht nur bei wichtigen Entscheidungsfindungen beraten, seine Mitglieder unterstützen die Markgräfin auch bei den Regierungsgeschäf-

MARK ROMMILYS

DAS NEUE HAUS RABENMUND

„Es ist unsere Herausforderung dafür zu sorgen, dass den Menschen zukünftig nicht zuerst der Name Answin einfällt, wenn sie von unserem Hause hören.“

—Markvogt Barnhelm von Rabenmund, Oberhaupt des Hauses, Efferd 1036 BF

Gemeinsam konnten Swantje, Beergard und Barnhelm die Einigung des einst mächtigen Hauses unter Barnhelms Führung herbeiführen. Dabei wurde die bisherige Trennung in ein älteres, mittleres und jüngeres Haus aufgehoben. Die entsprechenden Zusätze werden nur noch von Traditionalisten im Namen geführt.

Die wenigen noch lebenden Answinisten verfügen über keinen nennenswerten Einfluss und spielen fortan in der Familienpolitik keine Rolle mehr. Die Diener der Traviakirche widmen sich derweil ganz dem Dienst an der Göttin. So wird die Politik des Hauses Rabenmund fortan von jenen bestimmt, die der Kaiserin vordergründig loyal, wenn auch mit behutsamer Kritik folgen, um der Familie zukünftig ihren alten Glanz zurückzugeben.

ten. Da jede einzelne Person Swantjes Vertrauen genießt, lässt sie die Ratsmitglieder in ihrem Namen und für das Wohl der Mark auch eigenmächtig Entscheidungen treffen.

Die von offizieller Seite gesetzten Mitglieder des Rats finden Sie auf Seite 116. Darüber hinaus steht es Ihnen frei, weitere Personen im *Rommilyser Rat* zu benennen. Explizit steht der Rat auch verdienten Helden offen, die so unmittelbar die weitere Entwicklung der Provinz mitgestalten können.

RÜCKBESINNUNG AUF DIE ANTIKE

Mit dem Ideal der antiken Rommilyser Mark des Bosparanischen Reiches – einer Epoche, in der Heroen und furchtlose Siedler das Land urbar machten und kluge Herrscher es durch die Dunklen Zeiten zu späterer Größe führten – stiftet Swantje den Menschen unter ihrer Herrschaft eine neue Identität. Ihr Schwert *Pacifer*, das Königinnschwert von *Svelinya der Befriedenden* (**Mit wehenden Bannern 138**), ist als Herrschaftsinsignium ein Symbol für diese Rückbesinnung. Darüber hinaus nimmt Swantje durch ihr Vorbild als tatkräftige und volksnahe Regentin sowie bei Entscheidungen in Streitfragen immer wieder Bezug auf die alten Zeiten. Gerade in Rommily und am Ochsenwasser folgen Gelehrte und Bürger in Mode und Philosophie einem – teilweise ver-

klärten – antiken Ideal. Sie sind stolz auf die lange Geschichte ihres Landes, die weit über das vergangene Fürstentum Darpatien hinausgeht. Das hiesige Selbstverständnis wird durch das Bewusstsein geprägt, dass das Wirken der Menschen länger zurückreicht als das Bestehen des Raulschen Reiches, sowie durch die Gewissheit, dass unsichere und finstere Zeiten wiederholt durch Tüchtigkeit, Gelehrsamkeit und Unbeugsamkeit überwunden wurden.

Die Rückbesinnung auf das Vergangene lockt allerlei Forscher und Glücksritter in die Rommilyser Mark, die die Geschichte bis zurück in die Dunklen Zeiten und darüber hinaus durchdringen wollen. Ihre Suche nach verschollenen Schriftstücken, alten Herrschaftsinsignien und den Ursprung volkstümlicher Legenden führt sie in verstaubte Bibliotheken, vergessene Gewölbe und verschüttete Höhlen. Ihre Erkenntnisse werden Forschung, Philosophie, Kunst und Mode in den nächsten Jahren beeinflussen und machen gerade Rommily zu einem Hort der Gelehrsamkeit.

VERBÜNDETE AUßERHALB DER MARK

Swantje pflegt Kontakte zu anderen Provinzen und knüpft Bündnisse, um ihre Position im Reich zu festigen. Ihre wichtigsten Verbündeten weiß sie in den Nordmarken und im mächtigen Haus vom Großen Fluss. Erbprinz und Graf *Hagrobald vom Großen Fluss*, der vergeblich um sie geworben hat, bleibt ihr in tiefer Freundschaft verbunden und tritt für sie ein, wo er nur kann. Zudem versucht sie seit ihrer Hochzeit Bande zum warunkischen Teil des Hauses Bregelsaum zu knüpfen.

In Punin ist ihre Schwester *Ayla Duridanya* (Seite 147 sowie **Der Mondenkaiser 31**) die Knappin des Fürsten, der einen Narren an seiner Schwerttochter gefressen hat und auch ihre Schwester fördert. Ihr Bruder *Tsayan Godefried* (**Mit wehenden Bannern 128**) ist Mündel der Kaiserin, und Swantje bestärkt ihn in seiner Freundschaft zum künftigen Herzog von Tobrien, Prinz *Jarлак von Ehrenstein*. Swantje würde beide gerne möglichst bald verlobt wissen – und hat bereits Graf Hagrobald als potentiellen Kandidaten für ihre Schwester ins Auge gefasst –, doch bisher tragen ihre Bemühungen noch keine Früchte: Die abenteuerlustige Ayla hat keinen Sinn für politische Kuppereien, Tsayan hingegen gilt gemeinhin als schlechte Partie.

Ihren wichtigsten Förderer hat sie jedoch in dem garetischen Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* (**Herz des Reiches 173**). Der erfahrene Politiker verfolgt zwar durchaus seine eigenen Ziele, ist jedoch von dem politischen Talent seiner Großbase beeindruckt und sieht in ihr die Möglichkeit, seine Familie zu alter Größe zu führen.

MARK ROMMILYS

PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSER MARK

DIE MARKGRÄFIN UND IHR RAT

MARKGRÄFIN SWANTJE VON RABENMUND

Die junge Markgräfin (*1015 BF, dunkelblonde Schönheit mit blauen Augen) hat vor allem eines gelernt: Geduld. Jahrelang war sie Spielball der Interessen anderer – ihres Vaters Ucurian, ihres Schwertvaters Jast Gorsam oder des almadanischen Gegenkaisers. In diesen Jahren hat sie sich zu einer aufmerksamen und genauen Beobachterin entwickelt und die Gesetzmäßigkeiten der hohen Politik verinnerlicht. Als dann der richtige Zeitpunkt gekommen war, hat sie gehandelt – und sich den Titel der Markgräfin verdient. Als Markgräfin setzt sie den eingeschlagenen Weg der Versöhnung fort und erweist sich weiterhin als aufmerksame Zuhörerin. Sie lässt andere reden, stellt gezielte Nachfragen und wägt genau ab, bevor sie eine Entscheidung trifft, die sie dann konsequent umsetzt. Swantje will ihrer Provinz Frieden schenken und verfeindete Parteien ausöhnen. Sie will die ehrenrührigen Taten ihrer Familie in der Vergangenheit vergessen machen und die Rommilyser Mark in eine Erbprovinz wandeln.

Als Hoffnungsträgerin der Mark steht Swantje für den Neubeginn. Sie ist oft in der Mark unterwegs, um dort zugegen zu sein, wo ihr Wort benötigt wird, wodurch sie ihre Vasallen noch stärker an sich bindet. Obwohl sie zur Herrscherin erzogen wurde, greift sie auf ihre Autorität nur dann zurück, wenn es notwendig ist, nicht jedoch aus Dünkel heraus. Es ist daher möglich, dass Helden direkt mit ihr interagieren – und wenn sie sich beweisen, können sie ihren Respekt, gar ihr Vertrauen gewinnen.

TRUTZVOGT GELDOR VON BREGELSAUM

Geldor (*1012 BF, dunkelblonder Vollbart, athletisch, ritterlich) warb lange Jahre um Swantje und wurde schließlich von ihr erhört. Als Trutzvogt von Wehrheim obliegt ihm der Wiederaufbau der Stadt. Ihm untersteht zudem die *Wehrheimer Trümmergarde*, die in den Ruinen Jagd auf Räuber, Ghule und Schwarzkünstler macht. Er ist tugendhaft und besitzt diplomatisches Geschick, in Verwaltungsbelangen ist er jedoch überfordert. Auch daher plagen ihn Zweifel, ob er seiner Aufgabe gewachsen ist und sich Swantjes Vertrauen als würdig erweisen kann. Deswegen trifft man ihn häufiger an der Seite seiner Gemahlin an, als in seiner zugigen Residenz.

Als Trutzvogt koordiniert Geldor alle Belange, die den Wiederaufbau Wehrheims betreffen und ist daher für Abenteuer, die in der Ruinenstadt spielen, ein wichtiger Ansprechpartner. Jedoch verdüstern Zweifel des Gemüt des jungen Ritters, so dass er auf die Hilfe von Helden angewiesen ist, um die ihm angetragene Aufgabe zu meistern.



SWANTJE VON RABENMUND

KANZLERIN BEERGARD VON RABENMUND, BARONIN ZU OCHSENWEIDE

Die ‚Braut der Blutnacht‘ (*1001 BF, 1,78 Schritt, braune Haare, grüne Augen) versuchte stets zwischen den Häusern Rabenmund und Bregelsaum sowie den zerstrittenen Fraktionen ihrer Familie zu vermitteln. Mit ihrer diplomatischen Art bemüht sie sich weiterhin um die Versöhnung vormaliger Konfliktparteien und den Wiederaufbau verheerter Landstriche.

Die besonnene Kanzlerin ist Swantje eine wichtige Stütze und leitet vom alten Fürstenpalast in Rommily aus die Geschicke der Mark, während die Markgräfin ihre Provinz bereist. Sie genießt Swantjes vollstes Vertrauen

und trifft eigenmächtig Entscheidungen in ihrem Sinne. Für Helden kann sie daher eine wichtige Ansprechpartnerin innerhalb der Mark sein.

TRAVINIA VON FIRUNSLICHT, HOHE SCHWESTER DER TRAVIA

Schwester Travinia (*1000 BF, 1,62 Schritt, hellblond, zwei nach Erfrierungen amputierte Finger an der linken Hand) arbeitete sich mit demütigen Fleiß innerhalb der Traviakirche nach oben. Während der Belagerung von Rommily im Winter 1028 BF wurde ihr Glaube auf eine harte Probe gestellt, doch sie überwand ihre Zweifel. In der Traviamark übernahm sie wichtige Aufgaben und stieg schließlich zur Secretaria des Kronverwesers auf. Das Ende der Traviamark hat ihrer Karriere nicht geschadet und im Rommilyser Rat agiert sie als Verbindung zwischen Markgräfin und Traviakirche.



TRAVINIA VON FIRUNSLICHT

MARK ROMMILYS

Travinia ist eine der einflussreichsten Geweihten der Mark. Über sie können Helden Zugang zu Markgräfin wie Traviakirche gleichermaßen erlangen. Zudem bietet sie sich als Auftraggeberin für Missionen in den Schattenlanden an. Dabei ahnt niemand, welche wahren Ziele sie im Geheimen verfolgt (Seite 117f.).

WEITERE PERSONEN IM ROMMILYSER RAT

Der Schwiegervater Swantjes, **Gilborn Hal von Bregelsaum** (*987 BF, Vollbart, distanziert), folgte seinem Vater als Oberhaupt seines Hauses und Burggraf von Hallingen nach. Als Bannerherr unterstehen ihm zudem die märkischen Truppen. Dies macht ihn zur zweitmächtigsten Person der Mark nach der Markgräfin. Er nutzt diese Machtfülle, um die versöhnende Politik seines Vaters fortzusetzen, jedoch ist er eher Offizier als Diplomat. Mit kühlem Kopf ist er bereit, auch harte Entscheidungen zu treffen.

Die Hesindeakoluthin **Linai von Halberg-Kyndoch** (*1013 BF, zierliches Halbblut mit mohischer Mutter) ist Swantje seit ihren frühesten Tagen am nordmärkischen Hof eine enge Freundin. Die gelehrte Ratsfrau ist eine treibende Kraft hinter der Rückbesinnung der Mark auf alte Werte und protegiert Forscher und Abenteurer, die die antike Vergangenheit des Landes erforschen.

Oberst **Bunsenhold von Ochs** (*979 BF, stiernackig, tiefer, schneidender Bass) diente dem verstorbenen Marschall Ludalf von Wertlingen als Adjutant. Ihm untersteht die neu eingerichtete kaiserliche Garnison in Gallys. Eisern wacht er über die Grenze zu den Schattenlanden und ist zudem der Kaiserin Auge und Ohr in der Rommilyser Mark.

Für Spektabilität **Praiodane Almira Werckenfels** (*973 BF, blond mit grauen Strähnen, hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme; **Stätten okkulten Geheimnisse 107**) steht das Reich an erster Stelle. Sie erinnert Swantje stets an ihre Verpflichtungen dem Reich gegenüber und verwendet dazu einen abgewandelten Sinnspruch des Schwertvaters der Markgräfin: „*Was gut für das Reich ist, ist auch gut für die Mark.*“

Gerin von Sturmfels (*969 BF, graues Haar und gepflegter Vollbart, ruhiges Auftreten) vertritt die Interessen der Stahlherzen und des konservativen Landadels. Der Mahner alter Werte wird als umsichtiger Vermittler im Adel geachtet. Sein jüngerer Sohn **Hakon (Bahamuths Ruf 107)** dient in der Perlenmeerflotte, wodurch Gerin über gute Kontakte nach Pericum verfügt.

DER ADEL DER MARK

ANSWIN DER JÜNGERE VON RABENMUND, BARON VON BRÖCKLING

Durch seine rechtzeitige Loyalitätsbekundung konnte sich Answin (*995 BF, schwarzer Pagenschnitt, schwächling; standesbewusst gekleidet, gewählte Ausdrucksweise) retten. Als selbsternannter Fürst und in Opposition zu seinem Vater

Barnhelm hat er alles auf eine Karte gesetzt – und verloren. Ihm blieben nicht mehr als seine Baronie, sein Leben und ein ramponierter Ruf. Auf Burg Rabenmund leckt der verhinderte Intrigant seine Wunden und wartet auf die richtige Zeit, um zum Schlag gegen Swantje auszuholen.

Der dünnleuchtende und rücksichtslose Answin ist der Unruhefächer der Mark, allerdings fehlte ihm immer schon das Format eines großen Intriganten – und dies macht ihn anfällig für Geheimbünde. In der nächsten Zeit wird er hinter den Kulissen versuchen, der Markgräfin zu schaden und den Wiederaufbau Wehrheims zu sabotieren, um Geldor bloßzustellen. Für einen großen Coup fehlen ihm vorerst aber die Mittel und Verbündeten.

Sein ältester Sohn **Randolph Answin von Rabenmund** (*1015 BF, schwarze Haare, hager), ausgebildet am Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk, distanziert sich zunehmend von seinem Vater und sucht die Nähe der Kaiserin.

PASKE GERPOF VON RABENMUND, BARON VON BOHLENBURG

Paske (*1012 BF, 1,91 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, kräftig) war Knappe Fürstin Irmegundes und nach ihrem Tod übernahm Swantjes Vater Ucurian seine Ausbildung. Über den langen Kampf in der Wildermark erlosch die glühende Verehrung für seinen Schwertvater und er wandte sich schließlich von ihm ab. An der Seite Swantjes fand er eine neue Aufgabe, doch noch ist er auf der Suche nach seinem Platz in der Welt. So sehr er die Markgräfin verehrt, so wenig gibt er auf die Kaiserin.

Der tugendhafte Ritter, der jüngst zum Baron von Bohlenburg ernannt wurde, ist zerrissen zwischen dem Optimismus einer neuen Zeit und den Schatten seiner Vergangenheit in der Wildermark. Immer wenn ihn die Verzweiflung zu übermannen droht, stürzt er sich in waghalsige Questen. Auf seinen Aventuren kann der junge Baron ein Gefährte der Helden sein.

AUBURIA VON ROSSHAGEN, PFALZGRÄFIN VON BRÜCKSGAU

Die vormalige Kanzleirätin **Auburia** (*994 BF, 1,88 Schritt, brauner Pagenschnitt, graue Augen, nobles Gebaren), Tochter des flüchtigen Answinisten Gerhelm, ist auf das Haus Rabenmund nicht gut zu sprechen – schadeten die Taten des Usurpators Answin doch auch ihrer Familie. Ihre Berufung zur Pfalzgräfin erfolgte auf Drängen jener Adelsfamilien, die der Markgräfin sowie den Häusern Rabenmund und Bregelsaum ein Gegengewicht entgegensetzen wollten.

Auburia will verhindern, dass das Haus Rabenmund seine alte Macht erneuert und nutzt dafür ihren Einfluss bei Hofe, um die Erfolge der Markgräfin zu schmälern. Innerhalb der Mark ist sie Swantjes entschiedenste und gefährlichste Gegenspielerin auf dem Parkett der Politik, da sie die Markgräfin auf ihren eigenen Feldern schlagen kann: Auch Auburia verfügt über ausgezeichnete Kontakte nach Elenvina, vor allem in die Hofkanzleien. Dies gibt ihr die Möglichkeit, Eingaben aus Rommils zu verschleppen oder in ihrem Sinne zu beeinflussen.

MARK ROMMILYS

WEITERE ADLIGE

☛ **Oleana von Bregelsaum** (*1014 BF, lange dunkelblonde Haare, fehlt ein Ohr), die Schwägerin der Markgräfin, wurde unmittelbar nach ihrem Ritterschlag zur Baronin von Rosenbusch ernannt. Die energische junge Ritterin soll nach dem Willen ihres Vaters Gilborn ihm dereinst als Oberhaupt des Hauses Bregelsaum nachfolgen. Gilborn änderte dafür die Erbfolge, da er die Selbstständigkeit seines Hauses bewahren möchte und sein ältestes Kind Geldor als markgräflicher Gemahl dem Haus Rabenmund sehr nahe ist.

☛ Die Baronin von Rappenfluhe, **Erdemunde Beergard von Ockenheld** (*991 BF, groß, muskulös, kurze dunkelblonde Haare, blaugraue Augen), ist eine geradlinige und impulsive Ritterin von altem Schrot und Korn und großem Einfluss im Wehrheimer Land. Mit Sorge betrachtet sie ihre Schwester **Elwine Firuna von Ockenheld** (*997 BF, sehr groß und schlank, kinnlanges hellblondes Haar, sturmgraue Augen), die die Jahre in der Wildermark desillusioniert haben.

☛ **Lechdan von Bregelsaum** (*1005 BF, kreisrunder Haarausfall, beleibt und gemütlich), ein entfernter Vetter Geldors, regiert seit kurzem als Baron über Königsweber. Er ist ein frommer Anhänger des Götterfürsten, dem Fanatismus ebenso fremd ist wie politischer Ehrgeiz. Er verfügt über gute Kontakte zu den Bannstrahlern von Araleth, die er mit reichen Zuwendungen bedenkt.

DIE MARK ROMMILYS IM SPIEL

Anders als andere Provinzen befindet sich die neue Markgrafschaft in einem steten Prozess zwischen Selbstfindung und der Aufarbeitung der jüngeren Vergangenheit. Als Provinz im Aufbruch ist die Rommilyser Mark ein Land der Helden, das viele Herausforderungen für die Gruppe bereithält. Sie können Trutzvogt Geldor von Bregelsaum beim Wiederaufbau Wehrheims unterstützen und in den verfluchten Ruinen Jagd auf Schmuggler, Ghule oder andere zwielichtige Gestalten machen. Im Wehrheimer Land können sie Siedler und Heimkehrer bei der Landnahme behilflich sein, im Sichelhag Raubritter, orkische Marodeure und finstere Kultisten jagen oder die Kaiserlichen an der unsicheren Ostgrenze unterstützen. Am Ochsenwasser hingegen warten die reichen Städte mit ihren Intrigen und Seilschaften sowie Hinterlassenschaften antiker Zeiten.

Doch nicht nur hier können die Helden dazu beitragen, die verheerte Provinz in einen blühenden Landstrich zu wandeln. Als Barone oder Mitglieder im *Rommilyser Rat* können sie sich auf das Parkett der Politik begeben und selbst Verantwortung für ein bestimmtes Lehen oder wichtige Aufgaben übernehmen. Gerade Helden, die das Vertrauen und den Respekt der jungen Markgräfin erlangen, können so zu bestimmenden Akteuren in der Rommilyser Mark aufsteigen.

GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie gewähren einen Einblick in die Mysterien und verborgenen Bedrohungen der Mark, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

DER KULT DES NAMENLOSEN

„Verloren? Nein, das Spiel beginnt nun erst richtig.“
—*Travinia von Firunslicht gegenüber Junker Rodalf von Fuchsbach, Rahja 1035 BF*

Seit Jahren wurzelt in dem Land das Böse in Gestalt einer Namenlosen Verschwörung. Sie konnte in der Traviemark ihren Einfluss ausbauen, so dass sie deren Ende unbeschadet überstand und nun in der gesamten Rommilyser Mark ausweitet. Ihr Oberhaupt ist die vorgebliche Traviageweihte Travinia von Firunslicht (Seite 115), einst Vertraute des Kronverwesers und nun Mitglied im Rommilyser Rat.

Unter ihrer Führung entsteht in den kommenden Jahren der größte Zirkel des Namenlosen im Mittelreich. Doch Travinia zielt nicht nur darauf, die Macht der zwölfgöttlichen Kirchen zu unterminieren. Sie will ihren Zirkel zur Speerspitze gegen die Heptarchen machen, um die erzdämonischen Kulte zu brechen und im dann befriedeten Osten den Einfluss des Rattenkinds auszubauen. Daher wird sie weiterhin vorsichtig agieren und jegliche Bemühungen gegen die Heptarchen unterstützen.

Zu ihrem Zirkel gehören oder werden in den nächsten Jahren überzeugt: Swantjes Schwägerin *Oleana von Bregelsaum*, die Ritterin *Elwine Firuna von Ockenheld* und andere Adlige sowie die Raubritterin *Selfmina von Torbelstein* (**Schild des Reiches 164**). Der einflussreiche Viehhändler *Dergal Brandner* (**Schild des Reiches 160**) sowie *Junker Rodalf von Fuchsbach* (**Stätten okkulten Geheimnisse 111**), ein Offizier der Rommilyser Friedensgarde, gehören ebenfalls dem Kult an und können von Ihnen frei verwendet werden; diese beiden werden in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen. Die Helden können sie enttarnen und eine Ahnung von der Namenlosen Bedrohung bekommen, ohne dass sich vorerst eine Verbindung zu Travinia herstellen lässt.

MARK ROMMILYS

DIE GOLEMMÄID

»...es müssen also diese Woche der Bauersmann Degglond und seine junge Gattin Jolene mit ihrer überaus gebräunten Haut als verschwunden gelten. Zuletzt sah man Jolene des Öfteren nachts alleine in den Ruinenfeldern wandern, trauerte sie doch um den Verlust ihrer Tochter, die im Alter von acht Sommern verstarb. Ich empfehle, die Ruinen noch gründlicher zu patrouillieren.«

—Bericht der Wehrheimer Trümmergarde an Trutzvogt Geldor von Bregelsaum, Winter 1036 BF

Aus Beschwörungswachs, edlem Steineichenholz und Lignolith schuf die verschwundene Golemmeisterin *Yolande* (**Schild des Reiches 160, Mit wehenden Bannern 154**) einen *Homunculus optimus*, die Krone der Golemschöpfung: einen Golem, den man kaum mehr von einem lebenden Menschen unterscheiden kann. Sie gab diesem Kunstwesen den Namen *Varessia* (Gestalt eines zehnjährigen Mädchens mit blonder Lockenpracht) und behandelte sie wie ihre Tochter. *Arnchild von Darbonia* entführte das Golemmädchen, um Yolande gefügig zu halten.

Varessia – sprachbegabt, von bemerkenswerter Intelligenz und dem Charakter eines grausam verzogenen Kindes – fühlte sich von ihrer ‚Mutter‘ verraten und floh in ein Kavernengebiet in den Hügeln des Dergel. In ihrem Refugium verfolgt sie seitdem den Plan, selbst Leben und sich so eine eigene Familie mit der ‚perfekten Mutter‘ zu erschaffen.

Um ihr Ziel zu erreichen, widmet sich das so reizend wirkende Wesen dem Studium von Schriften Meisterin Yolandes und einer geraubten Ausgabe von *Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen*. Varessia experimentiert mit Anatomiebesteck, Säuren und Blut. Mitleidlos verführt und tötet sie ungewöhnlich aussehende Menschen, um ihre Leiber zu studieren und letztlich selbst Kunstwesen zu schaffen. Da sie jedoch über keinerlei astrale Kraft verfügt, sind ihre Bemühungen zum Scheitern verurteilt, was Varessia nicht daran hindert, mit der ihr zueigenen mechanischen Beharrlichkeit weiterzuforschen. Sobald sie die Grenzen ihrer Möglichkeiten erkennt, wird sie versuchen, an Kraftspeicher zu gelangen oder das Geheimnis der Blutmagie zu ergründen. In den nächsten Jahren wird sie zu einer düsteren Legende in der neuen Mark.

Alternative: Waren Ihre Helden in **Mit wehenden Bannern** nicht davon abzuhalten, das Kunstwesen Varessia zu vernichten, können Sie zu folgendem Kniff greifen: Yolande hat in Furcht, ihre ‚Tochter‘ nie wiederzusehen, bereits einen Ersatz geschaffen, jedoch nicht aktiviert. Nach Yolandes Verschwinden erwachte die Golemmaid durch Zufall und ist wie die ursprüngliche Varessia von dem Wunsch nach einer perfekten Familie erfüllt.

DER SEELENMARSCHELL VON WEHRHEIM

Seit den Namenlosen Tagen 1034 BF versammeln sich auf dem Mythraelsfeld vor den gebohrten Mauern Wehrheims zu Vollmondnächten die ruhelosen Seelen der während der Schlacht auf dem Mythraelsfeld gefallenen kaiserlichen Soldaten. Angeführt werden sie von dem Geist des einstigen Weidener Marschalls *Geldor von Eberstamm-Mersingen*. Kaiser *Selindian Hal von Gareth* gab ihnen das von in ihm tobenden Karmalkräften aufgeladene Versprechen, dass ihr Kaiser bald zurückkehren und sie zur letzten Heerfahrt rufen wird, nach der sie endlich Frieden finden können.

Die Geister sind an das Wort des verstorbenen Kaisers gebunden und werden vorher nicht erlöst werden. Durch den Wortlaut kann perfiderweise nur ein gesalbter Kaiser sie erlösen, nicht jedoch eine Kaiserin Rohaja.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Neben den bei den **Regionen der Rommilyser Mark** angeführten Aufhängern gibt es einige wichtige Erfolge, die Swantje in den nächsten Jahren erreichen kann, um ihre Provinz voranzubringen. Sie sind eingeladen, diese Fortschritte in das Spiel Ihrer Runde einzubinden und vor allem die Helden einen wichtigen Anteil an den Erfolgen haben zu lassen.

Daneben muss die junge Markgräfin einige Rückschläge hinnehmen, bei denen ehrgeizige Vorhaben scheitern und ihre politischen Gegenspieler den Sieg davontragen. Auch hieran können die Helden Anteil haben: als Antagonisten Swantjes, als Spielball in einer Intrige oder als Zünglein an der Waage, um die Schwere einer Niederlage abzufedern.

ERFOLGE

☛ **1037 BF** verstirbt *Redenhardt von Oppstein*, der Stadtvogt von Rommily. Die genauen Umstände seines Todes werden offiziell nicht festgelegt. Swantje will ihre Vertraute Linai zur neuen Stadtvögtin machen, stößt dabei jedoch auf Widerstände der selbstbewussten Patrizier, die eine Gelegenheit wittern, Rommily zur freien Stadt zu machen. Swantje gewinnt den Zwist: Rommily bleibt landherrschaftlich und Linai wird Stadtvögtin.

☛ Initiiert durch Swantje und gegen den anfänglichen Widerstand Seiner Erlaucht *Gernot von Mersingen* schließen die Markgrafschaften Rommilyser Mark, Perricum, Warunk und Beilunk sowie schließlich die Rabenmark den **Pakt von Al’Zul**. In dem Abkommen geloben die Markgrafen, Streitigkeiten zwischen den Provinzen ruhen zu lassen und sichern

MARK ROMMILYS

sich gegenseitig Unterstützung zu, „bis der Erzverräter Haffax überwunden ist“.

RÜCKSCHLÄGE

Der – von Ihnen frei im Wehrheimer Land zu setzende – Wehrturm Basilisk ist für Swantje und Geldor von wichtiger strategischer Bedeutung, doch sein Herr, der noch von Reichsbehüter Brin eingesetzte Reichsedle *Moribert von Keres* (*986 BF, gichtig, polterndes Lachen), ist ein Gegner der neuen Herrschaft und behindert die Markgräfin, wo er nur kann. Da er Reichsedler ist, kann Swantje nicht direkt gegen ihn vorgehen. Jedoch fallen Swantje Indizien in die Hände, dass Moribert in den Jahren der Wildermark alles andere als tugendhaft war. Sie klagt gegen Moribert beim Reichsgericht, um so seine Absetzung zu erwirken und in der Folge einen treuen Gefolgsmann einzusetzen. Dank ihrem Einfluss bei den Elenviner Kanzleien kann Auburia die Klage auf Jahre verschleppen lassen und sich so die Treue des Reichsedlen sichern.

Answin der Jüngere verheiratet seine Tochter *Edelmunde Amrei* (*1018 BF, verschüchtert, stottert) mit Junker *Ingpol* (*1011 BF, leidenschaftlicher Tjoster mit Hang zur

Grausamkeit) aus dem Hause Binsböckel. Damit versucht er innerhalb des märkischen Adels eine Opposition zu dem Bündnis seiner Base Swantje zum Haus Bregelsaum aufzubauen.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

1036 BF: Am **24. Rahja** wird das erste Kind der Markgräfin geboren, eine Tochter mit Namen *Svelinya Ucuriana*. Im selben Jahr wird vor den Mauern Wehrheims die Kapelle von Marbofelden errichtet und zum Jahresende geweiht.

1038 BF: Kaiserin Rohaja beginnt nach dem Ausbleiben des erwarteten Vorstoßes von Helme Haffax, ihre Gardetruppen für einen Schlag gegen die Schattenlande zu sammeln. Swantje ist gewillt, dem Heerbann zu folgen, versucht aber im Gegenzug, der Kaiserin Privilegien für ihre Provinz abzutrotzen. In der kriegsmüden Rommilyser Mark kommen die Vorbereitungen nur schleppend voran, zumal Swantje mit einer komplizierten zweiten Schwangerschaft ringt.

1039 BF: Swantjes magisch begabter, jedoch kleinwüchsiger Sohn *Merwan Wolfhelm* wird am **18. Praios** geboren. Im selben Jahr beginnt der kaiserliche Vorstoß in die Schattenlande, an der sich auch die Markgräfin beteiligt.

DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA

„Spürt Ihr es auch? Der Wind hat gedreht, doch unheilschwangere Wolken verdunkeln immer noch den Horizont. Mir ist es bestimmt der Stimme des Landes zu folgen und dem Willen Efferds zu dienen, denn nur darin liegt die wahre albernische Freiheit!“
—Fürst Finnian ui Bennain, zu seinem Vertrauten Rateral Bedwyr Sanin, 1038 BF

Das Fürstentum für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde, Yennalin-See, Tommel, Rodasch, Großer Fluss

Landschaften: Delta des Großen Flusses, Farindel- und Gundelwald, Heckenlande Bredenhags, Heidelandschaft des Abagund und Honinger Landes, Salzmarschen des Seenlandes, Windhag-Gebirge

Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss (1.100 Meilen), Tommel (400), Rodasch (100), Gemhar (60), Schleiensee, Waller, Yennalin
Geschätzte Bevölkerungszahl: 200.000 Bewohner, einige Halbelfen und Elfen, Orks und Goblins

Grafschaften: Abagund, Bredenhag, Großer Fluss, Honingen, Winhall, Stadtmark Havena

Wichtige Städte: Havena (35.000), Honingen (2.800), Abilacht (1.200), Winhall (1.200)

Garnisonen: 3 Schwadronen Leibregiment Niamad Bennain, 2 Banner Albernische Seekrieger, 3 Banner Söldner, 4 Schwadronen Abilachter Reiter, 1 Banner Orden des Donners, 1 Regiment Havener Flusssgarde, Grafen- und Stadtgarden sowie zahlreiche Waffentreue des Adels

Wichtige Verkehrswege: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss bis Kyndoch, Tommel bis Aran, Reichsstraße III Kyndoch-Honingen, Reichslandstraße Havena-Abilacht, Küstenstraße Havena-Nostria

Herrschaft: Kronverweserin Idra ni Bennain für Prinz Finnian ui Bennain
Wappen: drei silberne Kronen auf blauem Grund

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit großer Eigenständigkeit der Adelshäuser („albernische Freiheit“), wenig Leibeigene und viele Freibauern

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Arodon, Bennain, Conchobair, Crumold, Fenwasian, Galahan, Großer Fluss, Herlogan, Hohenfels, Llud, Niamad, Niriansee, Stephan

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, zahlreiche Feenkulte, Verehrung des Flussvaters

Magie: keine offiziell anerkannte Magierakademie, Hexen und Druiden im Hinterland, viele Magiedilettanten, Feenmagie, Elfen und Halbelfenmagie

Ressourcen und Handel: Fisch (geräuchert und gepökelt), Stoffe (Leinen, Segeltuch), Salz, Rinder und Schafe, Papier und Pergament



Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Bantram Feenwasser (Gründungsheld von Weidenau), Cunau ui Bennain (verschollener König), Farindel (geheimnisvolle Fee), Gunderiel (geheimnisvolle Fee), Liaiella (Schutzherrin der Ertrunkenen), Raidri Conchobair (legendärer Schwertkönig und Rondaheiliger), Rhys der Schnitter (Ingerimmheiliger), Selma Bragold (Befreierin Albernias von den Orks, erste Fürstin), Sian von den Feen (Gründungsheld von Winhall), Ritter Stephan (Gründungsheld von Wallersrain und Draustein), Thera von Honingen (Peraineheilige)

Wundersame Örtlichkeiten: Farindel- und Gundelwald, Havener Unterstadt, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Roter Wald im südlichen Winhall, viele verwunschene Wälder und Feentore, Yennalin-See

Lokale Fest- und Feiertage: 1. Efferd (Tag des Wassers), 5. Efferd (Fest zu Ehren des Flussvaters), 30. Efferd (Fischerfest), alle vier Jahre 7.-12. Peraine (Großes Bardentreffen in Honingen), 13. Ingerimm (Tag der Unabhängigkeit), 16. Ingerimm (Jahrestag der Großen Flut), 1. Praios und 1. Firun (druidisch und satuarisch beeinflusste Sonnenwendfeiern), zahlreiche Turniere (Schicksalsturnier von Weyringen, Bredenhager Buhurt, Abagunder Drachenturney, Treffen der Besten zu Draustein, Honinger Gnadenturney)

Stimmung im Fürstentum: Das Ende des Krieges hat seinen Bewohnern noch lange nicht den ersehnten Frieden gebracht. Zwar bemüht sich die Krone um eine Aussöhnung der Parteien, doch die letzten Jahre haben Familien entzweit, Bündnisse zerschlagen und Hoffnung beinahe irreparabel zerstört. Die Stimmung der Albernier schwankt auch die kommenden Jahre noch zwischen verletztem Stolz, Resignation, Zorn und nur langsam aufkeimendem Vertrauen.

Mit der Abspaltung vom Reich 1027 BF während des *Jahr des Feuers* entwickelt sich Albernia nicht wie gehofft zu einem starken und freien Königreich, sondern zu einem von Kampf und Hunger gebeutelten Land. Erst das Einlenken der Königin *Inuher ni Bennain* im Jahre 1032 BF bewahrt das Land vor weiteren verlustreichen Schlachten und der Eroberung durch das nordmärkische Heer. Unter Kronverweserin *Idra ni Bennain* bemüht sich das Fürstentum das Vertrauen der Reichskrone und die damit verbundenen Rechte wieder zu erlangen und sich innen- wie außenpolitisch mit alten Feinden auszusöhnen.

ALBERPIA



DAS LAND UND DIE LEUTE

„Auch die versöhnenden Taten der Kronverweserin vermögen nicht die mit Bruderblut getränkten Äcker wieder rein zu waschen. Die Flamme des Kriegs loderte über unser fruchtbares Land und hinterließ nichts als Asche und Leid. Im Schatten seiner Feuersbrust gediehen Furcht und Hass, wurde Zwietracht und Aberglaube gesät. Neigt euer Haupt in schicksalsergebener Reue, auf dass er unseren Stolz vergeben möge. Last das zerstörerische Feuer des Kriegs von seinen reinigenden Gaben löschen und uns von unserer Schuld rein waschen.“

—Graustein, Bewahrer von Wind und Wogen in Havena, 1036 BF

Fünf Jahre lang litten die Albemnier unter Hunger, Unterdrückung, Armut und der ständigen Bedrohung eines brutalen Krieges. Selbst wenn einige abgelegene Flecken vom Schrecken der Kämpfe verschont blieben, prägt dieses Kapitel albernischer Geschichte das Leben seiner Bewohner auch noch in den nächsten Jahren maßgeblich. Zurückgekehrte Flüchtlinge finden Haus und Hof von neuen Bewohnern besetzt oder zerstört vor, durch den Krieg enteignete Familien kämpfen um ihr Erbe und die zahlreichen Kriegsversehrten und überquellenden Boronanger zeugen allgegenwärtig vom Vermächtnis



ALBERNIA

Historischer Überblick

1031 BF: Nach einem harten Winter gelingt es *Cullyn ui Niamad* mit Hilfe der Geweihten die *Abagunder Verhandlungen* mit den Nordmärkern abzuschließen und eine einstweilige Waffenruhe zwischen den Nordmarken und Alberrnia zu vereinbaren. Im Ingerimm verhängt Kaiserin *Rohaja* auf dem Reichskongress von **Weidleth** die Aberacht über *Invher ni Bennain*.

Praios 1032 BF: Zur endgültigen Lösung des Alberrnia-Konflikts wird in den Nordmarken der Heerbann von Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* ausgerufen, während *Isora von Elenvina* ihre Getreuen zum entscheidenden Schlag gegen die alberrnischen Reichsverräter sammelt. Von *Rondrigan Paligan* initiierte geheime Verhandlungen mit *Franķa Salva Galahan* veranlassen die abtrünnige Königin *Invher ni Bennain* einzulenken und das Angebot der Kaiserin über eine Kapitulation anzunehmen.

Rondra 1032 BF: Nach einem Bußgang unterwirft sich *Invher ni Bennain* in **Abilacht** der Gnade von Kaiserin *Rohaja*. Sie wird begnadigt und ins Kloster **Leuenfried** verbannt. Pläne der Fürstin *Isora von Elenvina* zur Verhinderung von *Invhers* Bußgang können vereitelt und aufgedeckt werden und die umtriebige Adlige wird wegen Reichsverrats verurteilt und hingerichtet. Die reichstreue *Idra ni Bennain* wird zur Kronverweserin des neuen Fürstentums ernannt, bis ihr Enkel *Finnian ui Bennain* die Fürstenwürde empfangen kann. Die meisten inhertreuen Adligen werden ebenfalls begnadigt, sofern sie sich reuevoll der kaiserlichen Krone unterwerfen.

1033 BF: Das Jahr ist geprägt von Spannungen zwischen den Grafschaften Abagund und Bredenhag. Graf *Jast Irian Crumold von Bredenhag* versucht immer wieder erfolglos durch politische Ränke und offene Machtdemonstrationen seine, dem Abagunder Grafen zugesprochenen Ländereien, zurückzugewinnen.

Phex 1034 BF: Beim *Baihîr* (alberrnische Adelsversammlung) auf **Burg Bredenhag** offenbart sich der Pakt zwischen einem dunklen Feenwesen und *Jast Irian Crumold*. Der verräterische Graf entführt den Thronfolger, verflucht

die Kronverweserin und kann nur unter großen Verlusten gestellt und getötet werden.

Peraine 1034 BF: Dem Fürstentum Alberrnia werden als Zeichen des Vertrauens die Rechte der *Ochsenbluter Urkunde* verliehen, wenngleich die Regimenter nicht mehr den einzelnen Grafschaften sondern direkt der Krone in **Havena** unterstehen. Erstmals im Verlauf der Alberrnischen Geschichte konzentriert sich die militärische Macht unter dem Befehl des Fürstenhofs. Dies verärgert vor allem die Alten Häuser, deren Macht und Wehrfähigkeit durch Krieg und politische Intrigen gelitten haben.

Frühsommer 1034 BF: Thorwaler unter Kapitän *Torben Swafnildson* bezwingen eine Seeschlange in der Muhrsape und erringen damit das Wohlwollen des Flussvaters: Sturmfluten beruhigen sich und die Fischer erreichen wieder ihre alten Fanganteile.

Rahja 1034 BF: Der Honinger Praiostempel geht in Flammen auf und alle Geweihten kommen ums Leben, bis auf die zu diesem Zeitpunkt in Havena weilende *Praiadane von Hohenfels*.

Praios 1035 BF: Neue Gräfin von **Bredenhag** wird *Malwyn Stepahan*, die ihre Treue der Kronverweserin mehrfach bewiesen hat und mit ihrem verlässlichen Schildarm auch die Gunst der Feen des Farindels erlangen kann.

Ingerimm 1035 BF: Im Rahmen einer Brautschau wählt Kronverweserin Idra aus den Bewerbern zahlreicher Reiche bewusst *Talena vom Draustein* aus dem Haus *Stepahan* zur Frau des designierten Fürsten aus. Die anstehende Vermählung zwischen dem Haus Bennain und dem ambitioniertesten der Alten Häuser ist ein weiterer Schritt für Idra, um alte Feindschaften zu überwinden und ihrem Enkel ein geeintes Fürstentum als Erbe zu hinterlassen. Umtriebe einer Charyptoroth-Sekte überschatten die Feierlichkeiten und fordern einige Todesopfer, darunter auch die Efferdgeweihte *Larona Seeträumerin*, ehe die Verschwörung zerschlagen werden kann. Im Rahmen der Brautschau wird *Hildgid von Grötz* zur neuen Vizeadmiralin der Westflotte ernannt und behauptet sich damit gegen *Rateral Bedwyr Sanin*.

des Bruderkriegs. Galt ehemals die Freiheit als höchstes Gut eines jeden Alberrniers, gerät mancher Heimatlose im Angesicht des Verlustes – von Heim, Familie, Ansehen und Gesundheit – darüber ins Grübeln, ob sie diesen Preis wirklich wert ist. Daneben murren die Ewiggestrigen, das alle Opfer sinnlos und wie eine Verhöhnung der Toten anmuten, ergäbe man sich kampfflos unter das Joch des Mittelreiches. Der Umstand, dass sich einige der einmarschierten Nordmärker im Herzen des Landes niedergelassen haben, ruft rechtschaffene Empörung der ehemaligen Widerstandskämpfer und desillusionierte Resignation bei den Kriegsverlierern hervor. In manchen Regionen muss die Bevölkerung sich erst wieder mit einer geordneten Adels Herrschaft zu Recht finden, hatten sie

sich zu Kriegszeiten doch schnell an ein eigenmächtiges Handeln gewöhnt. Neben der dominierenden Efferdverehrung gewinnt die mildtätige Perainekirkche zunehmend an Einfluss, was sie vor allem ihrer unerschöpflich wirkenden Zuversicht zu verdanken hat, mit der sie sich dem Wiederaufbau des geschundenen Landes widmet. Auch die bisher abergläubisch gemiedenen Borongeweihten erlangen beim Volk eine größere Akzeptanz, denn die ruhige Art und der Trost ihrer Rituale nähren die Zuversicht, dass die Opfer im Tod vereint sind und auch die Lebenden noch Hoffnung auf Versöhnung haben. Die nächsten Jahrzehnte werden zeigen, ob Land und Leute endlich eine umfassende Versöhnung annehmen können und wieder Ruhe in die geschundene Region einkehrt.

ALBERPIA



DIE REGIONEN DES FÜRSTENTUM ALBERPIA

Die Verschiebung der regionalen Grenzen zwischen *Graf-schaft Abagund* und *Graf-schaft Bredenhag*, die Neugründung der *Graf-schaft Großer Fluss* zu Lasten der *Stadtmark Havena* und vor allem das Ende der nordmärkischen Besetzung muss sich in den Köpfen der Albernier erst noch etablieren. Gerade an den ehemaligen Hauptkriegsschauplätzen wie dem *Honinger Land* oder *Abagund* tut man sich schwer damit, die neue Ordnung zu akzeptieren und endlich mit dem Bruder-zwist abzuschließen. In der *Stadtmark Havena* spürt man am ehesten noch den Geist der Versöhnung und den Beginn einer neuen Epoche unter *Finnian ui Bennain*, während die Bevöl-kerung der *Graf-schaft Winhall* wieder zu den alten Bräuchen und der Feenverehrung zurück findet. Die *Graf-schaft Breden-hag* hat nicht nur mit dem Einfluss einer bössartigen Macht aus dem Feenreich sondern auch einem Wandel der Tradi-tionen zu kämpfen. In allen Regionen treten in dieser Phase der Aussöhnung und des Wiederaufbaus aber auch wieder die vergessenen Konflikte der Adelsgeschlechter zu Tage. Es scheint fast so, als stünde das Fürstentum nur dann vereint zusammen, wenn ihm eine Macht von außerhalb droht. Es ist keine leichte Aufgabe für das Geschlecht der Bennain, die freiheitsliebenden Albernier unter dem Banner des Reiches wieder zusammen zu führen.

STADTMARK HAVENA

„Nicht nur dein Herr ringt um das Herz Havenas und seine Zukunft. Vernimmst du nicht die Herausforderung der Kinder Nu'Minors und die wütende Brandung seines Meeres? Auch wenn die pervertierte Charyb'Yzz an Macht verloren hat, ist die Schlacht um die Perle des Westens noch lange nicht geschlagen.“
—Bori-Shan, im Zwiegespräch mit Lata, 1035 BF

Herrscher: Markvogt Ardach Herlogan
Baronien: Pfalzgrafschaft Berggau, Grafenmark Havena, Seefreiherrschaft Ila und Eiras
Ortschaften: Dela, Havena, kleine Dörfer in der Muhrsape

Unter Seeleuten gilt das Sprichwort, dass sich nichts so sehr verändert und doch gleich bleibt wie die altherwürdige Ha-fenstadt. Ob Graf-schaft, Königreich oder Fürstentum, der Alltag **Havenas** ist seit jeher von großen Auswirkungen poli-tischer Umstürze weitestgehend verschont geblieben und die Bevölkerung hat es stets erfolgreich verstanden, sich neuen Begebenheiten anzupassen. Doch beschäftigt die Have-ner nach der Kapitulation ihrer Königin nicht nur verletz-ter Stolz und die Furcht vor einer Beschneidung der kost-baren albernischen Freiheit. Vor allem müssen sie sich mit leeren Staatskassen und den zahlreichen Kriegsflüchtlingen und –versehrten auseinander setzen. Nach der Schändung des Efferdtempels durch Anhänger der nachtblauen Herrin sind die hiesigen Geweihten über die häufige Abwesenheit der Drachenschildkröte *Lata* beunruhigt. Viele Bürger se-hen dies gar als Vorzeichen für eine drohende Bestrafung Efferds. In dieser Phase der Unsicherheit sammelt *Faerwyn Wogenholf*, ein hoch angesehenes Mitglied der *Efferdbrüder*, um sich Neugierige und Suchende in einem Zirkel um die angeblich von Efferd betrogene Gottheit Numinoru. Die als *Sturmbringer* bekannte Glaubensgemeinschaft verspricht Schutz vor dem Zorn des Unergründlichen und seiner dä-monischen Widersacherin. Vor allem das Versprechen auf ein Leben ohne demütige Schicksalsergebenheit übt großen Reiz auf die anwachsende Glaubensgemeinschaft aus.

In der karg besiedelten Muhrsape mehren sich Sichtungen von missgestalteten Sumpfelegeln oder Landstrichen mit voll-ständig verfaulter Flora. Außer am Ufer der Hauptarme des Großen Flusses erobert das Moor sich Teile des urban ge-machten Landes manchmal über Nacht wieder zurück und

ALBERNIA

MEISTERINFORMATIONEN: DAS RINGEN DER MEERESGÖTTER

Die Zerschlagung des *Kult der Allesverschlingenden* und der Tod der Anführerin *Vilai ni Vecushmar* (siehe auch *Der Fluch des Flussvaters*) bringt eine Wendung in das ewige Ringen Efferds mit seiner Widersacherin Charyptoroth. Die Pforte des Grauens in der Unterstadt Havenas konnte geschlossen werden und es ist mittlerweile nur noch die Anwesenheit der verbliebenen dämonischen Kreaturen, welche dem Stadtteil die unheilvolle Atmosphäre verleiht. Die Schwäche der Unbarmherzigen Ersäuerin ausnutzend, füllt die seit Jahrhunderten lauernde Entität Numinoru das entstandene Machtvakuum aus und macht damit erneut seinen Anspruch auf die albernische Hafenstadt geltend. Seine Anhänger folgen alten Schriften und Legenden, denen zufolge Numinoru als Bruder Efferds die Vorherrschaft über das Meer beansprucht. Doch die zurück geschlagene Erzdämonin ist lange noch nicht besiegt, wenn die meisten ihrer Diener sich künftig auch eher im Schutz der weitläufigen Muhrsape verbergen und die Kulte autonom handeln. So prägt der Streit der Gottheiten um die Vorherrschaft in der Hafenstadt auch künftig das Schicksal Havenas.

verschlingt die überraschten Bewohner ohne Gnade. Die verängstigte Bevölkerung sucht mittlerweile öfters bei dem Haindruiden *Tulasch* und seiner Schülerin *Maire Leanai ni Tonnata* Hilfe als bei den desinteressierten Bürokraten des Markvogtes. Doch die Druiden sind ebenso als unbarmherzige Beschützer des Landes bekannt und mancher Siedler wurde von ihnen für vermeintliche Frevel wider Sumu hart bestraft. Die vom Markvogt angestrebte Steigerung des Torfabbaus lässt die Torfstecher nicht nur in Konflikt mit den Haindruiden oder ansässigen Schmugglerbanden sondern auch charyptoiden Kulturen geraten.

Die Stadtmark Havena im Spiel

Abseits der von Leben pulsierenden Metropole Havena wirkt der Großteil der Muhrsape beängstigend menschenleer und unfruchtbar. Fremden gegenüber sind die Bewohner nicht wohl gesonnen und die Aufmerksamkeit der Obrigkeit ist eher auf die zahlreichen Konflikte der Hauptstadt gerichtet, als auf das lebensfeindliche Sumpfgebiet.

☞ Sieht sich die Efferdkirche zunächst noch nicht vom aufkeimenden Kult der *Sturmbringer* bedroht, geraten die aufbrausenden Geweihten mit zunehmendem Einfluss der Gläubigen Numinorus auf die Efferdbrüder und Seeleute zunehmend aneinander. Beide Seiten versuchen sich im besten Licht zu zeigen und den Einfluss ihrer Gottheit zu vergrößern. Das äußert sich in zahlreichen Regattas, Predigten, der Erfüllung gottgefälliger Questen aber auch in Intrigen, in welche die Helden hinein gezogen werden können.

☞ Die Enttarnung des *Kult der Allesverschlingenden* hat nicht nur die Efferdkirche sondern auch die Obrigkeit für die Präsenz der Charyptoroth-Diener sensibilisiert. Immer wieder werden vertrauenswürdige Streiter gesucht, um Gerüchten über ungewöhnliche Vorkommnisse in **Havena** oder im Delta des Großen Flusses nachzugehen. In der Muhrsape hofft manches Dorf auf einen Mittler zwischen dem kompromisslosen *Tulasch* und seinen Racheakten, wenn dessen Zorn durch die Machenschaften von Schmugglern oder sogar eines Kultes der Charyptoroth erweckt wurde.

☞ Das politische Gleichgewicht am Fürstenhof verändert sich durch das erstarkende Haus Stephan und die Krönung *Finnians* deutlich. **Havena** wird mehr denn je das Zentrum der politischen Machtkämpfe und keines der Adelsgeschlechter kann es sich leisten, nicht am Fürstenhof vertreten zu sein. Ob als Vertreter eines Hauses, Spione, Saboteure oder Bittsteller – in der Hauptstadt Albernias können die Helden enormen Einfluss auf das Schicksal von Baronien und Adelsgeschlechtern nehmen.

GRAFSCHAFT GROßER FLUSS

„Ehre den Flussvater stets mit dem größten Fisch deines Fangs, denn allein seiner Großzügigkeit hast du die Beute zu verdanken. Zeige demütige Dankbarkeit, dass er dich einen weiteren Tag mit seinem Zorn verschont. Und hüte dich vor allem davor, sein Reich unter den Fluten mit dem Schein des offenen Feuers zu besudeln.“
—Überlieferung der Fischer am Großen Fluss, 1036 BF

Herrscher: Graf Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss

Baronien: Altenfaehr, Fuxwalden, Grenzmarken, Hohelucht, Nordhag, Weidenau, Westpforte, Windehag, Yantibair, Ylvidoch

Ortschaften: Altenfaehr, Arvun, Ylvidoch, Lyngwyn, Nordhag, Yantibair, Weidenau

Die im Krieg gegründete Grafschaft besteht neben den Auen des Großen Flusses hauptsächlich aus kargem Seenland und wird von meist mittellosen Baronen beherrscht. Böse Zungen bezeichnen die Region hinter vorgehaltener Hand gar als nordmärkische Enklave, denn unter dem neuen Grafen wurden auffällig viele seiner Landsleute mit Adelsgütern belohnt. Das Leben der Bewohner ist von Entbehrung, Einsamkeit und der Verehrung des Flussvaters mit seinem Gefolge bestimmt. Keine der Siedlungen hat mehr als 800 Bewohner vorzuweisen. Die zunehmenden Schmuggleraktivitäten sind auch nach dem Krieg nicht ausgemerzt und mehr denn je wird Jagd auf Piraten und andere zwielichtige Gestalten gemacht. Die nordmärkischen Adligen sind bei den Bewohnern nicht gut gelitten. Auch wenn sie nach außen hin den Anschein erwecken, sich der Herrschaft des nordmärkischen Grafen zu beugen, bessern sich einige mit Schmuggel und der Unterstützung der Flusspiraten ihr karges Auskommen auf.

ALBERNIA



DAS REICH DES FLUSSVATERS

Weiß jedes kleine Kind in Albernia um die Existenz und Macht des Flussvaters, so haben doch nur wenige Sterbliche die Personifizierung des Großen Flusses je zu Gesicht bekommen. In den letzten Jahren litt das Land durch schlechte Fänge und Überflutungen unter dem Zorn des Flussvaters und nicht einmal die Mystiker der Efferdkirche erahnten den Grund für seine Stimmung. Erst der Sieg einer thorwalschen Schiffsmannschaft unter Kapitän *Torben Swafnildsson* über die in der Muhrsape marodierende Seeschlange, scheint den Unmut des Schäumenden etwas besänftigt zu haben. Vertrocknete Flussbetten füllen sich wieder, die Fischbestände sind größer denn je und sein Gefolge offenbart sich den Menschen wieder häufiger. Doch der Herr des Großen Flusses wacht nun viel aufmerksamer über die Machenschaften der Menschen, die in ihrem gedankenlosen Tun der Nachtblauen Herrin schon einmal Schleuse und Damm geöffnet haben. Ob seine strafenden Fluten aber die eigentlichen Schuldigen treffen, ist dem Flussvater in seinem schäumenden Zorn einerlei. Aus Angst vor seiner Wut versuchen die Bewohner bei ausbleibenden Fischschwärmen oder drohendem Hochwasser den Flussvater mit Opfergaben oder sogar der Übergabe des (vermeintlich) Schuldigen in die tosenden Fluten zu besänftigen. Als einer der Sendboten des Flussvaters soll gerüchteweise der *Barschbaron* (Tierkönig der Angbarsche, 10 Schritt lang, grau-braune mit Muscheln bewachsene Schuppen, gewissenhafter und stoisch gelassener Gefolgsmann des Flussvaters) seit Jahrhunderten wieder in den hiesigen Gewässern gesichtet worden sein.

Vor der Änderung des Flussverlaufs nutzten viele Reisende das beschauliche **Altenfaehr** (600 Einwohner, Efferdtempel mit Schrein des Flussvaters, Traviashrein) mit seinen gastfreundlichen Herbergen und dem bunten Fahrenmarkt als ein Etappenziel ihrer Fahrt auf dem Großen Fluss. Nachdem eine Überschwemmung das aufstrebende Dorf vom Fluss getrennt hat, bemühen sich die Bewohner verzweifelt die Gunst des Flussvaters zurückzuerlangen. Den manchmal befremdlich anmutenden Wünschen des im nahen See lebenden Wassergeistes folgen die Bewohner fast blind, da dieser angeblich ein Vasall des Flussvaters sein soll. Der uralte Seehafen **Arvun** (600 Bewohner, Efferdtempel, Station der Seesoldaten, Siedlung auf einem künstlichen Wall an der Steilküste errichtet) ist vor allem durch seinen altertümlichen Tempel des Launenhaften bekannt, in dem die Tugenden der Zerstörung, des unbändigen Winds und der Schicksalsergebenheit auf imposanten Mondsteinmosaiken idealisiert werden. Von hier aus starten immer wieder Strafzüge gegen die zahlreichen Piraten und Schmuggler zur See und auf den Flussarmen des Großen Flusses. Am Ufer des nebelverhangenen Schleiensees liegt der verschlafene Ort **Ylvidoch** (500 Einwohner, Efferdschrein, Fischerdorf, Heilerschule Scola Ylvidoch), der fast vollständig vom Schilf des Sees umgeben ist. Die schweigsame Bevölkerung verehrt die Efferdstochter Nuianna als Schicksalsweberin und hält Kontakt zu der im Schilf lebenden Auelfensippe der Nebelträumer. Der hiesige Efferdgeweihte versucht immer wieder gegen den Aberglauben vorzugehen, doch scheint die Magie des Landes selbst die Bewohner des Sees vor einer Bekehrung zu schützen. Die südlichsten Baronien **Fuxwalden** und **Grenzmarken** besitzen kaum größere Ansiedlungen und beherbergen nur eine urtümliche Waldwildnis mit zahlreichen Mooren. Die wilden Landstriche bieten neben den wenigen ehrlichen Waldbauern hauptsächlich Rebellen und zwielichtigen Gestalten eine Heimat.

ALBERNIA

Die Grafschaft Großer Fluss im Spiel

Kleine Dörfer, weite Seen, gerissene Schmuggler und der allgegenwärtige Flussvater haben mitten im Fürstentum eine urtümliche Region geschaffen, in deren Abgeschlossenheit oft noch das Recht des Stärkeren gilt.

Seit der Abtrennung der neuen Grafschaft von der *Stadtmark Havena* beobachtet Markvogt *Ardach Herlogan* mit Misstrauen die Beschneidung seines Einflussbereiches. Da die *Grafschaft Großer Fluss* nach Kriegsende nicht wieder an ihn zurück gefallen ist, lässt er keine Gelegenheit aus, um seinen Rivalen *Hagrobald vom Großen Fluss* als unfähigen Emporkömmling darzustellen. Dabei kauft Herlogan die Loyalität mittelloser Barone nach und nach auf, während Hagrobald sich in seiner Position zu beweisen versucht. Die Helden können in dieses undurchsichtige politische Ränkespiel von beiden Parteien oder auch als neutrale Mittler im Namen der Fürstenkrone hineingezogen werden.

Oft steht Hagrobalds Plänen zur Befestigung des Großen Flusses und der Errichtung von Dämmen und Schleusen an den Seitenarmen der Wille des Flussvaters entgegen. Die Einwohner sind zwischen dem guten Gold, das der Graf für ihre Dienste zahlt und den Angst einflößenden Forderungen vom Gefolge des Flussvaters hin und her gerissen. Die Helden können als Boten des Großen Flusses versuchen, solche Vorhaben zu vereiteln, aber auch von hiesigen Baronen als Mittler und Beschützer eines Bauvorhabens fungieren.

Ab Sommer 1034 BF lässt der Graf verstärkt Jagd auf die Piraten der Region machen, auch wenn er nur wenig Kopfgeld dafür zu bieten vermag. Auf der Suche nach solchen Verbrechern kann die Heldengruppe auch auf die kleinen Schmuggelgeschäfte von armen Dörflern stoßen oder direkt auf den versteckten Stützpunkt einer ganzen Piratensippe.

GRAFSCHAFT BREDEPHAG

„Die Herrin befiehlt meine Taten, der Bund der Feen begleitet meinen Weg. Für das Reich wollen wir Schwert und Schild sein, Bollwerk wider den freulerischen Verräter Haffax!“

—Gräfin Maelwyn Stepahan, in vertraulichen Gesprächen mit ihrem Kanzler Turon Taladan, 1036 BF

Herrscher: Gräfin Maelwyn Stepahan

Baronien: Bockshag, Gräflich Bredenhag, Gemhar, Gemharsbusch, Glydwick, Jannendoch, Tommeldomm, Wallersrain

Ortschaften: Bockshag, Bredenhag, Glydwick, Jannendoch, Maradom, Tommeldomm, Wallersrain

Die brutale Herrschaft *Jast Irian Crumolds* unter dem Einfluss des *Roten Wyrm* hat die Bewohner zutiefst verängstigt und traumatisiert. Vertraute man dem traditionellen Bund zwischen Herrschern und Feen früher blind, ist dieser Glaube heute in seinen Grundfesten erschüttert und die alte Feenverehrung weicht zusehends abergläubischem Misstrauen.

Die gerechte und geradlinige Gräfin mit ihrer bedingungslosen Verehrung Rondras wird von den Bewohnern dankbar als unerschütterliche Konstante in ihrem Alltag angenommen, auch wenn sie kaum weniger streng und autoritär ist als der alte Graf. Im gleichen Maße wie die Sturmherrin nun als Beschützerin des Landes und Sinnbild einer ehrenvollen Herrscherin verehrt wird, nimmt die ehemals ergebene Zuneigung zu den alten Feen ab. Alte Bräuche geraten beim Volk in gefährliche Vergessenheit, denn die Bewohner der Nebelreiche fordern grimmig und notfalls mit Gewalt ihre alten Rechte ein.

Der rondrianisch geprägte Ort **Bockshag** (800 Einwohner, Rondratempel, schwer bewaffnete Bewohner, erneuerte Stadtbefestigung) steht treu hinter der neuen Herrscherin, welche die Bewohner im Kampf gegen die Nordmärker nicht nur mit Waren versorgte, sondern ihnen auch tatkräftig beistand. Wenn sich auch heute keiner der Bewohner mehr daran erinnert, verbindet die Siedlung mit dem löwenköpfigen Feenwesen *Oloborosso* ein altes, mit Blut besiegeltes Bündnis im Kampf gegen dessen Feinde. Sollte sich Bockshag jemals den Forderungen des Feenherrschers verweigern, droht der Siedlung ein ähnliches Schicksal wie der vor Jahrhunderten zerstörten Nachbarsiedlung **Vilarstein**, von der heute kaum mehr als einige verwitterte Steine inmitten einer unfruchtbaren Waldlichtung zeugen. Am meisten gewinnt das geknechtete **Bredenhag** (900 Einwohner, Peraine-, Praios- und Firuntempel, Rondraschrein, ärmliche Baracken, die erweiterte Zwingburg und starke Befestigungsanlagen prägen das Bild der Siedlung) durch die veränderten Machtverhältnisse. Zwar ist es immer noch unter Todesstrafe verboten, im nahe gelegenen Forst Holz zu schlagen, doch werden die Einwohner nicht mehr gezwungen in den provisorischen Baracken zu leben und es steht ihnen frei, die Mauern der Ortschaft zu verlassen. Hunger und Krankheiten bestimmten den Alltag, während die Gräfin um ein Gleichgewicht zwischen den Mächten der Feenwelten und den Bedürfnissen der Menschen bemüht ist. Die aufopfernden Geweihten haben großen Einfluss beim Volk gewonnen. Vor allem der rigorose Meister der Ernte *Bardan Grünpfad* und die starrsinnige Schwertschwester *Mara Eichenblitz von Bredenhag* werden nicht müde, wider die unnatürlichen Bande zur Feenwelt zu predigen und zur Abschwörung der alten Bräuche aufzufordern. Das friedliche **Maradom** (500 Einwohner, Peraineschrein, von fruchtbaren Wiesen umgeben, keinerlei Befestigungen) blieb schon immer von den Bedrohungen der Geschichte wie dem Orkensturm oder dem jüngsten Krieg unberührt. Zwar bestreiten die Maradomer mit den im nahe liegenden Wald lebenden Wolfsbiestingern Kontakt zu haben, doch verschwindet zum Ärger des Barons im Winter regelmäßig ein Teil des Abilachter Fleckviehs spurlos. Viele der alteingesessenen Bewohner erkennt man an ihren bernsteinfarbenen Augen und immer zur Sommersonnenwende verschwinden diese spurlos und kehren erst am nächsten Tag mit einem sehnsüchtigen Ausdruck in den Augen und übersät von zahlreichen kleineren Kratzwunden wieder

zurück. In der Baronie **Gemhar** war während des Kriegs gar die Adels Herrschaft zusammen gebrochen und die dort verstreut lebenden Orks schlossen sich zu gefährlichen Banden zusammen, die bis heute noch ihr Unwesen treiben.

Die Grafschaft Bredenhag im Spiel

Mag der alte Bund mit den Andersweltlern durch das Haus Stepahan wieder hergestellt sein, erschließt sich die bisweilen abstrakte Moral der Feenwesen dem rondrianisch geprägten Geschlecht nur mühsam. Die neue Herrschaft steht künftig vor schweren Entscheidungen zwischen den Forderungen der Feen, den eigenen Bestrebungen zum Ausheben neuer Truppen, politischen Ränkespielen und den Bedrohungen durch die Auswüchse des Roten Wyrms.

Die Macht des *Roten Wyrms* hat einige Hüter der Macht aber auch die hier lebenden Satuariatöchter der Verschwiegenen Schwesternschaft beeinflusst. Sie versuchen nicht nur dessen Einfluss durch die Öffnung von Feenportalen zu stärken, sondern auch gegen die mit den Feen verbündeten Herrscher mit Flüchen oder Zaubern vorzugehen. Da die Bredenhager kaum zwischen einem Magiebegabten und einem Anderswelter unterscheiden, tragen diese Vorkommnisse zunehmend zur Entfremdung zwischen Menschen und Feen bei. Die Helden können Zeuge solcher Taten gegen die wehrlose Bevölkerung sein oder auch von hiesigen Herrschern mit der Aufklärung oder der Jagd auf den Schuldigen betraut werden.

In Bredenhag sucht *Maelwyn* immer wieder Streiter, welche Schwarzpelze oder herrenlose Heckenritter wie zum Beispiel die hinterlistigen Fendahal-Geschwister zur Strecke bringen sollen.

GRAFSCHAFT ABAGUND

„Zu nah am Volk nach Ansicht der streitbaren Feenwasian. Zu fern dem Willen der Herrin Rondra und der Stimme des Landes tun die ach so ehrenhaften Stepahan kund. Thorwalsche Emporkömmlinge nennen uns die Crumolds. Und doch verstehe ich die Freiheit unseres Landes mehr als die von Feen beherrschten Alten und die gierigen Emporkömmlinge aus den Nordmarken.“

—Graf Cullynn ui Niamad, 1037 BF

Herrscher: Graf Cullynn ui Niamad

Baronien: Gräflisch Abagund, Crumold, Draustein, Niriansee, Orbatal, Otterntal, Traviarim

Ortschaften: Burg Abagund, Burg Crumold, Burg Draustein, Jannendoch, Burg Niriansee, Orbatal, Otterntal, Traviarim

Einst heiß umkämpfter Kriegsschauplatz ist das fruchtbare Abagund auch heute noch ein Objekt der Begierde vieler Parteien, wenngleich heute eher politische als militärische Schlachten geschlagen werden. Der umstrittene *Cullynn ui Niamad* muss nicht nur seinen Ruf als ehemaliger Räuber-




graf wieder rein waschen und den Respekt seiner Barone erkämpfen, sondern sich auch des Einflusses der anderen Adels Häuser erwehren. Als Folge davon ist die Grafschaft in verschiedene Einflussbereiche zersplittert, aus denen die Parteien gegen das erstarkende Haus Niamad im Norden vorgehen und um die Vorherrschaft der Grafschaft buhlen. Hier zeigen sich am stärksten die Differenzen der alten und der thorwalsch stämmigen Adelsgeschlechter, die sowohl in offenen Konfrontationen als auch verstecktem Intrigenspiel ausgefochten werden.











































































Die nördliche Region wird unangefochten vom *Haus Niamad* beherrscht, das die Grafschaft nicht mehr vom versteckt gelegenen Stammsitz **Burg Abagund**, sondern von der bekannteren **Burg Utengund** (400 Einwohner, Traviakapelle, auf einem Hügel in der Heide gelegen, massiver Wehrbau) inmitten Gräflisch Abagund aus führt. Vom starken Bündnis mit dem Haus Niamad hat sich die **Baronie Traviarim** im Südosten heute auf eine weitestgehend neutrale Position zurück gezogen, denn die passive Gegenwehr mit welcher die Bewohner auch dem Einmarsch der nordmärkischen Besatzer entgegen traten, scheint sich bewährt zu haben. So gilt **Traviarim** (800 Einwohner, zwölfgöttlicher Schrein, zahlreiche Flüchtlinge und Pilger, starke Geweihtenpräsenz) als Ruhepol der Region und Zentrum des zwölfgöttlichen Glaubens in der Grafschaft. Da die Baronin eine der ersten war, die sich den Nordmärkern kampflos ergab, hat sie heute einen ziemlich schweren Stand beim Grafen. Das Haus Crumold mit gleichnamiger Baronie im Süden wird vor allem durch den geheimnisvollen Gundelwald, einem erstarkenden Bund mit der Holden *Gunderiel* und verschiedenen Wesenheiten aus der Feenwelt dominiert. Von **Burg Draustein** (500 Einwohner, sagenumwobene Höhenburg, Turnierplatz, alter Rondratempel, Stammsitz des Hauses Stepahan und des Ritterbunds der *Weißten Löwen*) aus halten die rondrianisch gesinnten Stepahan ihr Einflussgebiet im Süden. Traditionell mit dem *Haus Niamad* verfeindet, treten die beiden alten Familien heute vor allem in Turneyen oder anderen offenen Machtkämpfen gegeneinander an. Eine tiefe Verbundenheit mit der milden Herrin Ifirn und der als ihre Tochter verehrten Fee *Issiriell* zeigt die Bevölkerung um die **Burg Niriansee** (30 Bewohner, Rondrakapelle, massive Höhenburg, Stammsitz des Haus Niriansee), wo der letzte des Geschlechts des Haus Niriansee mit seinen aus ehemaligen Rebellen bestehenden *Nirianseer Wölfen* eine nicht zu unterschätzende Macht in der Grafschaft darstellt. Obwohl der Baron zu den treuesten Vasallen der Fürstenkrone zählt, ist es für ihn schwer das Ende des Krieges und die damit verbundene Niederlage des Haus Bennain zu akzeptieren. Seine häufige Abwesenheit verleitet die *Nirianseer Wölfe* dazu, eigenmächtig Reisende als verdächtige nordmärkische Spione festzunehmen oder sogar auszurauben. Die stehenden Truppen brauchen die ohnehin knappen Ressourcen der Baronie auf und wegen der drohenden Hungersnot der Bevölkerung muss der Baron schnell eine Lösung finden.

ALBERNIA

ZWIST DER JÜNGEREN UND ÄLTEREN ADELSHÄUSER

Standen die traditionellen alten Häuser in Zeiten des Krieges noch Schulter an Schulter, zerbrechen diese Zweckbündnisse nach dem Ende der Kämpfe langsam wieder. Vor allem das Streben des Hauses Stepahan nach politischer Macht und seine rondrianische Prägung stehen oft im extremen Widerspruch zu den archaischen Bräuchen und Feenbünden der anderen Alten Häuser. Die jünge-

ren Häuser wissen diesen Umstand zu nutzen um ihre eigene Position zu stärken und sich gegen ihre traditionellen Rivalen zu behaupten. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Adelsgeschlechter, bei denen Konkurrenten mit (), Feinde mit einem () und Verbündete mit einem () gekennzeichnet sind.

Name des Adelsgeschlechtes	Kurzbeschreibung	Stammsitz und Einflussgebiet	Hausmacht	Gegner und Verbündete
Haus Arodon**	diplomatische Pragmatiker, die ihren Einfluss subtil ausüben wissen	Baronie Weidenau und Ylvidoch	Eichentempler	Crumold (), Niriansee ()
Haus Bennain*	verantwortungsvolle und geradlinige Herrscher	Havena	Ritter der Krone	Conchobair (), Crumold (), Fenwasian (), Galahan (), Großer Fluss (), Llud (), Niriansee (), Niamad (), Stepahan ()
Haus Conchobair*	als nordmärkische Verräter gebrandmarkt, geraten sie langsam in Vergessenheit	Winhall	–	Bennain (), Fenwasian ()
Haus Crumold**	Traditionalisten, die sich von Feen und alten Bräuchen leiten lassen	Baronie Crumold	Crumolds Wacht	Arodon (), Bennain (), Fenwasian (), Herlogan (), Hohenfels (), Llud (), Niamad (), Stepahan ()
Haus Fenwasian**	Volksfernes und mit Mysterien der Anderswelten verbundenes Rittergeschlecht	Grafschaft Winhall	Distelritter	Bennain (), Conchobair (), Crumold (), Herlogan (), Hohenfels (), Llud (), Stepahan ()
Haus Galahan	Reuvolle und gerechte Landesherren	Grafschaft Honingen	Immenritter	Bennain (), Großer Fluss (), Herlogan ()
Haus Großer Fluss	praiosgläubige und gestrenge Befehlshaber als Überbleibsel der nordmärkischen Besatzer	Teile der Grafschaft Großer Fluss	–	Bennain (), Galahan (), Llud (), Niriansee (), Niamad (), Stepahan ()
Haus Herlogan**	geschickte Diplomaten	Baronie Glydwick, Niederhoningen	–	Crumold (), Fenwasian (), Galahan (), Hohenfels (), Llud (), Stepahan ()
Ardach Herlogan**	Gerissener Machtmensch ohne Skrupel	Stadtmark Havena	Vögtliche Garde	Bennain (), Großer Fluss ()
Haus Hohenfels	praiosnahe Adelsgeschlecht aus der Priesterkaiserzeit	Baronie Hohenfels, Havena	Rodaschbund	Crumold (), Fenwasian (), Herlogan (), Niamad (), Stepahan ()
Haus Llud*	treue und unerschütterliche Verteidiger Alberbias	Baronie Albenrutz und Bockshag	–	Bennain (), Crumold (), Fenwasian (), Großer Fluss (), Herlogan (), Niamad (), Stepahan ()
Haus Niriansee	Altgediente und zuverlässige Kronvasallen des Fürstengeschlechts	Baronie Niriansee	Nirianseer Wölfe	Arodon (), Bennain (), Großer Fluss ()
Haus Niamad*	Aufbrausende und volksnahe Nachkommen eines Heldengeschlechts	Grafschaft Abagund, Baronie Tannwald	Drachentreiter	Bennain (), Crumold (), Großer Fluss (), Hohenfels (), Llud (), Stepahan ()
Haus Stepahan**	In rondrianischen Tugenden verwurzelte Schwertaristokraten	Grafschaft Bredenhag, Baronie Draustein, Tormeldom und Wallersrain	Weißelöwen	Bennain (), Crumold (), Fenwasian (), Großer Fluss (), Herlogan (), Hohenfels (), Llud (), Niamad ()

* jüngeres Adelshaus

** älteres Adelshaus

Die zahlreichen Konflikte zwischen den Adelsgeschlechtern in Verbindung mit den oben aufgeführten Rahmenbedingungen sollen Ihnen als Spielleiter Raum für eigene Abenteuer im Schatten der Konflikte und Bündnisse bieten, die Sie frei ausgestalten können.

ALBERNIA

Die Grafschaft Abagund im Spiel

Der Einfluss der angrenzenden Regionen und rivalisierenden Häuser hat der Grafschaft ein vielgestaltiges Erscheinungsbild verliehen.

☛ Im Ränkespiel um den Einfluss im Abagund werden dem Grafengeschlecht Niamad Vetterwirtschaft und zahlreiche politische Fehlentscheidungen zur Last gelegt. Einige der Auseinandersetzungen spielen sich offen bei Übungskämpfen oder einer Jagd auf Strauchdiebe mit konkurrenzhaftem Charakter ab, in die auch Helden verwickelt werden können. Das meiste läuft jedoch im Verborgenen und kann vom Unterschieben kompromittierender Unterlagen bis hin zum Beweis oder Unschuld eines angeklagten Junkers reichen.

☛ Auch wenn der Krieg die großen Haustruppen der Adelsgeschlechter stark dezimiert hat, haben die angestammten Familien immer noch zahlreiche Ritter und Söldner in ihren Diensten, um ihre Interessen zu vertreten. Die Helden können sich einem der Ritterorden anschließen und für eines der Häuser in einer Kampagne um Ehre und Einfluss hervortun.

GRAFSCHAFT HONINGEN

*„In diesen Tagen ist Praios Licht meiner Heimat fern. Räuber-
gesindel, ketzerische Zauberer und aufständische Freidenker ver-
höhnern die zwölfgöttliche Ordnung. Die Folgen der Auflehnung
wider die praiosgewollte Herrschaft verfinstern immer noch die
Seelen der Menschen!“*

—*Illuminata Praiadane von Hohenfels, Stellvertreterin des
Wahrers der Ordnung zu Havena, 1035 BF*

Herrscher: Gräfin Franka Salva Galahan

Baronien: Reichsmark Abilacht, Albentruz, Fürst-
lich Baumwassern, Hohenfels, Gräflich Honingen,
Lyngwyn, Niederhoningen, Seshwick, Tannwald

Ortschaften: Abilacht, Albentruz, Honingen,
Lyngwyn, Seshwick

Das nordöstliche Honinger Land wurde von den Nordmärkern im Krieg regelrecht überrannt und dem Volk blieb nichts anderes übrig, als sich den ungeliebten Besatzern kompromisslos unterzuordnen. Auch nach Kriegsende hat der Zorn auf die Invasoren nicht nachgelassen und die Schmach der Niederlage ist vor allem im Westen der Grafschaft überall zu spüren. Noch immer wehren sich in der Region verbliebene Widerständler standhaft gegen zurück gebliebene Nordmärker und das Volk betrachtet die Unterwerfung der Adligen vor der Kaiserkrone mehrheitlich als Verrat an der albernischen Freiheit. Durch die ausgeprägte Praiosverehrung im Südosten und Norden der Grafschaft wird Magie dort bestenfalls geduldet.

WIDERSTÄNDLER UND VERRÄTER

Nirgends sonst in der Provinz versammeln sich so viele ehemalige Widerstandskämpfer wie im Honinger Land. Bauern kehren nach Kriegsende nicht mehr auf ihre Höfe zurück und mancher Adlige lässt sich lieber in den Wäldern nieder, als sich der Krone unterzuordnen. Die Grenze zwischen Widerstand gegen eine ungeliebte politische Entwicklung und dem Dasein als rechtloser Strauchdieb verschwimmt zusehends und nur wenige Widerstandskämpfer können es sich leisten, ihren einstigen Idealen zu folgen. Die meisten kämpfen um ihr nacktes Überleben. Zum Glück für die Gräfin sind die meisten Gruppierungen untereinander verfeindet und so handelt es sich zwar um viele, dafür aber kaum organisierte Widerstandsnester. Nachdem die *Blauen Füchse* ab 1035 BF fast völlig ausgehoben sind, finden sich immer wieder neue Gruppen zusammen, die sich gegen die Herrschaft des Reiches erheben oder einfach nur ihren Geldbeutel füllen wollen.

Die Reichsstadt **Abilacht** (1.200 Einwohner, Ingerimm- und Traviatempel, Geburtshaus des Ingerimmheiligen Rhÿs, starkes Handwerkerschaft) hat den Krieg durch ihre neutrale Position fast unbeschadet überstanden. Unter Obhut von *Bennwir Hembrogh*, des neuen Meisters der Esse, wachsen Handwerkszünfte heran, die den Idealen der Ingerimmkirche folgen. Diesem wachsenden Einfluss erwehren sich die Handelshäuser, welche sich neben den horrenden Steuern nun auch mit steigenden Preisen heimischer Produkte auseinander setzen müssen. In **Honingen** (2.800 Einwohner, Peraine-, Rondra-, Boron-, Travia-, Hesinde- und offener Phextempel, Tiegel der Heiligen Theria) hat die Wiederernennung der ehemaligen Rebellin *Franka Salva Galahan* zur Gräfin Unsicherheit, Verbitterung aber auch zaghafte Hoffnung hervorgerufen. Großen Zulauf erhielt in den letzten Jahren vor allem der *Tempel der Sturmherrin*, in dem heimat- und besitzlose Kriegsveteranen Zuflucht und Trost suchen. Der katastrophale Brand des Praiostempel und Tod aller Geweihten begünstigte die überraschende Gründung des gildenlosen *Collegium der kreuzenden Kräfte und der magischen Verständigung*, das dem wachsenden politischen Druck der Praioskirche aus **Havena**, dem Misstrauen des ODL und der Ablehnung der Bevölkerung Stand halten muss. Während Gräfin Franka um die Akzeptanz der Bevölkerung kämpft, muss sie gleichzeitig den Anforderungen der Krone gerecht werden und Jagd auf ihre früheren Kameraden und andere reichsfeindliche Widerstandskämpfer machen.

ALBERNIA

COLLEGIUM DER KREUZENDEN KRÄFTE

Die Geschichte des 1035 BF von Magister *Ephraim O. Ilmenblick* gegründeten Magierkollegs wird in einer LARP-Kampagne weitergeführt und für das Tischrollenspiel nicht näher definiert. Mit seiner offenen Ausrichtung und der Vereinigung verschiedener magischer Traditionen gelingt dem umstrittenen Lehrinstitut seine Anerkennung durch die Graue Gilde jedoch nicht vor 1048 BF, so dass ein Absolvent dieser Schule entsprechend individuell und nach Lehrmeisterregeln frei für das Tischrollenspiel gestaltet werden kann.

Die meisten Anhänger dieses Widerstandes sind in der **Baronie Lyngwyn** zu finden, wo die ehemaligen Rebellen von der Bevölkerung unterstützt werden. Aus den schwer zugänglichen Honinger Wäldern machen sie als Straßenräuber die Reichsstraße unsicher, während die Baronsfamilie versucht dem Treiben nach Kräften entgegen zu wirken. Immer noch als Heimstatt des Verrats gebrandmarkt leidet besonders **Seshwick** (600 Einwohner, Traviatempel, Heilige Gänseschar) unter den Heimsuchungen gräflicher Truppen auf der Jagd nach Reichsverrättern als auch den reißerischen Hetzreden der Widerständler, die Zuflucht im hiesigen Traviatempel gesucht haben.

Die Grafschaft Honingen im Spiel

Mehr als in anderen Grafschaften Albernias ist der Geist des vergangenen Krieges im Honinger Land lebendig und bestimmt nach wie vor den Alltag der Menschen.

☛ Jede Baronie, die einem nordmärkischen oder reichstreuen Adligen zugefallen ist, schürt die Wut der verbliebenen Rebellen und fordert sie zu neuen Kosarenstücken heraus. Da sich ihre Reihen mehr und mehr lichten, suchen sie öfters Hilfe bei Auswärtigen. Im Gegenzug setzt Gräfin *Franka* Söldner und vertrauenswürdige Recken bei der Suche nach ihren einstigen Kameraden ein. In der Regel geschieht dies aber nur über Stroh Männer, um die Sympathie der Bevölkerung nicht zu verlieren.

☛ Der Brand in **Honingen** war keinesfalls Zufall, sondern wurde von der *Hand der Rache* initiiert. Der sich langsam im Honiger Land ausbreitende, blakharaznahe Kult agiert in der Regel über nichts ahnende Stroh Männer und einige wenige Anführer, die den treuen Praiosglauben der Bewohner einer Feuertaufe unterziehen. Unterstützer der Praioskirche verlieren ihren guten Leumund und werden schändlicher Taten beschuldigt, Geweihte verschwinden spurlos, einflussreiche Personen unterliegen seltsamen Einflüsterungen und auch der verzögerte Wiederaufbau des Honinger Praiostempel zeugt vom wachsenden Einfluss des Kultes.

GRAFSCHAFT WINHALL

„Alter Bund und dunkles Land, Schweigsamkeit mit Tat verband. Treue und Beständigkeit, Wehr der Lanzen stets bereit.“

—*Treueschwur vor dem Bundmeister der Ritter der Schwarzen Distel, 1035 BF*

Herrscher: Graf Bragon Fenwasian

Baronien: Aiwiallsfest, Eichenwald, Faernhain, Gräflich Neuwiallsburg, Niamor, Pfalzgrafschaft Tommelgau, Gräflich Weyringen, Reichsland Winhall

Ortschaften: Aiwiallsburg, Aran, Fairnhain, Ortis, Weyringen, Winhall

Die Grafschaft ist vor allem durch weitläufige und unberührte Waldflächen geprägt, die lediglich im Westen durch den *Gemhar* und seine fruchtbaren Auen und vom *Tommel* in Norden und Osten begrenzt sind. Auf den wenigen, schlecht befestigten Straßen ist der Schatten des sagemumwobenen Farindelwalds stets spürbar. Die Nähe zum Feenreich formt nicht nur die verwunschene Landschaft, sondern auch die abergläubischen Bewohner. Uralte Bräuche sind fest im Alltag der Menschen verankert und die Lehren der zwölfgöttlichen Kirche vermischen sich stark mit traditionellem Feenglauben. Die schweigsamen *Ritter der Schwarzen Distel* sind hier zusammen mit dem *Haus Fenwasian* als Beschützer des Landes und Verbündete der Feenwesen hoch geachtet. Häufiger denn je bilden sich im Winhaller Land stabile Feentore, durch die meist verspielte Blütenfeen oder freche Biestinger in die

FEENGLAUBE VERSUS ZWÖLFGÖTTERTUM

Der Osten Albernias hat Feen schon immer als mächtige Wesen akzeptiert und ihre Verehrung erfährt in neuer Zeit wieder enormen Zuspruch, insbesondere in der Grafschaft Winhall. Ein Beispiel hierfür ist der Glaube der Eichenwalder, die Bolde, Dryaden oder Biestinger als Inkarnationen des Landes ansehen und die Holden gar als Seele Albernias verehren. Gutmütige oder hilfreiche Wichtel werden im Winhaller Land als von Travia, Ingerimm oder Peraine gesandte Helfer willkommen geheißen und so manche Dryade gilt als Sendbotin des Flussvaters, der in Teilen Albernias als hochgeschätzter Alveraniar Efferts verehrt wird. Die löwenköpfigen Krieger des Feenherrschers *Oloborosso* manifestieren sich wie wilde Streiter der stürmischen Alveransleuin, während die schattenhaften Gestalten der geflügelten Alpvar als Begleiter des gnadenlosen Golaris gefürchtet werden. Die Aufweichung des traditionellen Zwölfgötterkultes durch abergläubische Sitten wird von den Geweihten zwar beständig, aber ohne Aussicht auf Erfolg bekämpft: Mahnende oder strafende Worte nimmt die ländliche Bevölkerung mit zustimmendem Nicken an und flieht am nächsten Tage wieder fleißig Holzglöckchen in die Äste der Eibe, um die Feendiener Borons zu beschwichtigen. In den verstreuten Siedlungen leben nur wenige Geweihte, so dass die Dörfler den seltenen Predigten zwar aufmerksam lauschen, die Lehren sich im Alltag dann aber doch mit den altertümlichen Glaubensvorstellungen vermischen. Die größeren Siedlungen werden durch Diener der Zwölf zwar von größeren Abweichungen der Glaubenslehre bewahrt, aber auch hier ist der Einfluss der Feenwesen in alten Ritualen und abergläubischen Bräuchen spürbar.

Menschenwelt übertreten. Die Bewohner der **Baronien Aiwiallsfest, Niamor** und **Neuwiallsburg** hingegen müssen seit einigen Götterläufen dem zunehmenden Auftauchen weit aus gefährlicher Geschöpfe Herr werden und der verdorbene Einfluss des *Roten Wyrm* (siehe auch Seite 134f. und **Großer Fluss 193**) offenbart sich in dieser Region besonders deutlich. Im Norden der Grafschaft hingegen manifestiert sich immer noch die uneingeschränkte Kraft Farindels.

In einer Senke südlich des Farindelwalds, etwa einen halben Tagesritt von **Aiwiallsburg** entfernt, befindet sich das am See *Sgathamil* liegende **Jasalinswall** (400 Einwohner, Perainschrein, Wasserburg, zahlreiche Feenschutzkreise). Die Ufer des mit dichten Nebelschwaden bedeckten Sees werden von den Bewohnern ängstlich gemieden. In den unergründlichen Tiefen soll das Reich der nachtschwarzen Feenkönigin liegen, die mit ihren Untertanen Jagd auf die Seelen der Menschen macht. Die vom Roten Wyrm beeinflusste Baronin *Laille von*

Niamor entzog sich 1035 BF der Verhaftung durch das Haus Fenwasian mit einem Freitod in den dunklen Fluten. Ihr ruheloser Geist soll sich mit der Feenkönigin verbündet haben und seitdem die Reihen der Seelenjäger anführen. Weniger unter dem Krieg sondern vielmehr unter dem Einfluss des Roten Wyrms musste **Aran** (700 Einwohner, Peraine- und Traviasschrein, raues Holzfällerdorf mit Land- und Viehwirtschaft), die größte Ortschaft der Baronie Niamor, leiden. Faulende Pflanzen, giftige Beeren und das aggressive Verhalten der Waldtiere kosteten viele Bewohner und Durchreisende das Leben, während sich das Blätterwerk im Nordwesten schmutzig rot verfärbte. In den Ausläufern des Farindelwalds und den Roten Wäldern scheint die Natur einen lautlosen, aber unbarmherzigen Kampf auszufechten, dessen Sieger noch nicht feststeht. Die letzte Ruhestätte des *Raidri Conchobair* in **Fairnhain** (800 Einwohner, kleiner Perainetempel, Flusshafen, Grabmahl des Schwertkönigs) hat nach dem unrühmlichen Bruderkrieg eine noch größere Anziehungskraft für die Pilger gewonnen, vor allem für junge Menschen, die nach hehreren Idealen streben und die Wunden des Krieges zu vergessen suchen. Die fröhlichen Feiern im Peraine und Rahja sind von der offenen Verehrung der Herrin *Farindel* als Hüterin des Landes geprägt und ziehen zahlreiche Besucher von nah und fern an. Der Zwölfgöttliche Glaube ist in der Reichsstadt **Winhall** (1.200 Einwohner, Boron-, Praios-, Rondra-, Firun- und Perainetempel, Kriegerschule Rondras Schwertkunst) mittlerweile sehr stark mit der hiesigen Feenverehrung vermischt, was vor allem der alterslose Schwertbruder *Connar Rhonwyn von Weidenau* zu verantworten hat. Mit Unterstützung des Haus Fenwasian wurde der *Tempel des Schwertkönigs* fast vollständig wieder aufgebaut und im steten Zwiegespräch mit der heiligen *Myriel*, einer Holden aus dem Farindel, bereitet *Connar* die Gläubigen auf den Kampf wider die dunklen Mächte vor. Nachdem der hiesige Custos Lumini nach **Havena** abberufen wurde und sein Tempel nur noch vom sanftmütigen Bruder *Praiowin von Erlenfold* geführt wird, fiel auch die letzte Verteidigungsbastion gegen die Aufweichung der zwölfgöttlichen Lehren.

Die Grafschaft Winhall im Spiel

In der von alten Bräuchen und undurchschaubaren Wesenheiten dominierten Region suchen viele rechtschaffene Geweihte Unterstützung im Kampf gegen die Feenverehrung. Aber auch die stets präsenten Feenwesen nutzen Helden zur Durchsetzung ihrer Wünsche und zum Schutz gegen die Bedrohung des Roten Wyrms.

☞ Zum Schutz der vollends vom Farindelwald verschlungenen **Pfalz Tommelgau** wurde vom Grafen ein Ritter aus unbekanntem Haus entsandt, dem nachgesagt wird, dass seine Wurzeln dem Feenreich entstammen. Nicht nur besorgte Geweihte, sondern auch benachbarte Adlige entsenden Beobachter, die in der verwunschenen Burg nach dem Rechten sehen sollen. Gerüchte werden laut, dass immer wieder hübsche Kinder verschwinden, die angeblich später am Hof des undurchschaubaren Feenritters gesehen wurden. Kein

ALBERPIA

Geweihter fand bislang den Weg durch den schattigen Wald und die wenigen Bewohner der Pfalz sprechen voller Angst von den bleichen Feen, die mit ihren Wolfsbestien die Wälder durchstreifen.

☞ Träume mit verführerischen Lockungen oder finsternen Drohungen suchen in der **Baronie Niamor** viele Bewohner heim. Besonders magisch begabte Personen sind Ziel dieser Einflüsterungen, die von den Heimgesuchten immer etwas,

wie beispielsweise das Fällen eines bestimmten Baumes, das Schächten eines Schafs zwischen zwei Grenzsteinen oder das Überbringen einer kryptischen Nachricht, fordern. Auffällig ist, dass die so beeinflussten Personen den Groll des Farindels auf sich zu ziehen scheinen, was sich im günstigsten Fall in einer Pechsträhne äußert, schlimmstenfalls aber mit der Verwandlung in eine Trauerweide endet.

PERSÖNLICHKEITEN

DIE HERRSCHER ALBERPIAS

FÜRST FINNIAN VI BENNAIN

Das Leid seines Volkes als auch der Tod seines Vaters während des Krieges hat den Kronprinzen (*1021 BF, welliges schulterlanges Haar, blaue Gesichtszeichnung unbekannter Herkunft, nachdenklicher Visionär mit einer Leidenschaft für das Meer und die Geschichte seiner Vorfahren) in seiner Jugend tief bewegt. Beseelt vom aufmüpfigen Freiheitsdrang seiner Mutter ist Finnian glücklicherweise aber auch mit dem diplomatischen Geschick seiner Großmutter und dem leidenschaftlichen Charme seines Vaters gesegnet. Dem Ansinnen der Kronverweserin entsprechend wächst der junge Bennain ohne große Beeinflussung durch die höfischen Berater auf und kann sich so zu einer eigenständigen Persönlichkeit entwickeln. Als Folge seiner Abgeschlossenheit hat er nur wenig Berührung mit den Regierungsgeschäften und pflegt lieber Kontakt zur Efferd- und Hesindekirche oder den Kapitänen der Westflotte. Seine Position als Fürst vergleicht er gerne mit der eines Flottenkommandeurs, der alle Schiffe sicher durch unruhige See lenken muss und nicht von belangloser Politik abgelenkt werden sollte. Wenn sich Finnian nicht gerade in einem der Tempel **Havenas** oder an Bord seines Schiffes *Marhada* befindet, führen ihn Visionen der *Blauen Frau* und gute Ratschläge seines väterlichen Freundes *Rateral Bedwyr Sanin* oder seiner Großmutter zu den größten Konfliktherden des Fürstentums, wo er mit jugendlicher Leidenschaft und Charme persönlich in die Geschehnisse seines Landes eingreift. An seiner Seite sind oft die pflichtbewusste *Idra Rondraige ni Llad* und der zurückhaltende *Jarwyn ui Niamrod*, die als Ritter der

Krone nicht nur für seine Sicherheit verantwortlich sind, sondern von ihrem Fürsten auch öfters mit wichtigen Angelegenheiten außerhalb **Havenas** beauftragt werden.

FÜRSTIN TALENA BENNAIN VOM DRAUSTEIN

Nach der überraschenden Wahl zur Braut des Kronprinzen veränderte sich für die junge *Talena* (*1020 BF, sympathische Erscheinung mit Lachgrübchen, bescheidene und umsichtige Landadlige) alles, was sie bislang kannte. Auch die Vorbereitung in **Schloss Feenquell** auf ihr Leben als Landesfürstin verleihen ihr in den ersten Jahren am Hof wenig Durchsetzungskraft und dankbar stützt sie sich auf die schützenden Hände ihrer Familie, die in **Havena** wieder stärker präsent ist. Selbst als Fürstin steht die sanftmütige junge Frau stark unter dem Einfluss ihrer Verwandten und anderer Ratgeber und kommt mit den Anfeindungen der anderen Adligen gegen die Einflussnahme des Hauses **Stepahan** nicht zurecht. Die häufige Abwesenheit ihres Gemahls verstärkt das Gefühl der Ablehnung noch, vor allem da Finnian sie oft als willensschwache *Mirhamionette* der **Stepahan** behandelt. Aus falschen Freundschaften, heuchlerischen Beratern und politischen Fehlschlägen lernt Talena viele schmerzliche Lektionen, die sie zu einer gestrengen aber gerechten Herrscherin reifen lassen. Was ihr an Überzeugungskraft fehlt, gleicht die junge Fürstin mit analytischem Verstand und unerschütterlicher Geduld wieder aus. Das leidenschaftliche Ungestüm ihres Gatten und seine Verbundenheit zu den elementaren Mysterien des Wassers, vermag die bodenständige Talena niemals ganz



FINNIAN VI BENNAIN

ALBERNIA

verstehen, doch folgt sie mit ihrem bedächtigen Wesen unbewusst dem politischen Weg *Idra ni Bennains* zur Aussöhnung der Adelsgeschlechter. Schon heute fürchtet sie sich vor dem Tag, an dem sie ihre Loyalität zur Krone über die gegenüber ihrer Familie stellen muss.

DER HOHE ADEL

Das junge Fürstenpaar trägt schwer an den Hoffnungen und Wünschen der klugen **Idra ni Bennain** (*966 BF, silbergraues Haar, scharfe Gesichtszüge, politisch versierte Vermittlerin, hoch geachtete ‚Mutter des Landes‘), die auch im hohen Alter wenig von ihrem Einfluss verloren hat. Mit Sorge hütet sie das Erbe ihres Enkels und greift immer wieder vermittelnd in aufkeimende Auseinandersetzungen ein, während sie gleichsam versucht den wachsenden Einfluss der Stepahan am Hofe auf ein gesundes Maß zu reduzieren. Als Stimme der Vernunft und Versöhnung wird Idra von allen zutiefst verehrt, auch wenn sie mit zunehmendem Alter ihr Namensgedächtnis und Zeitgefühl immer mehr verliert.

Nach 300 Jahren besitzt das Haus Fenwasian endlich wieder die Grafenwürde über ‚Farindels Herz‘ und mit dem gestrengen Grafen **Bragon Fenwasian** (*990 BF, uraltes Wissen schimmert in blaugrauen Augen, altersresistenter und feischen Idealen verpflichteter Traditionalist) kommt das alte Gleichgewicht zwischen dem Land und der Feenwelt wieder in Einklang. Leise Stimmen werden dem düsteren Ritter vor, in seiner Loyalität einzig und allein Farindel zu unterstehen und wenig auf derische Grenzen oder Gesetze zu geben. Tatsächlich gerät Bragon durch seine Einmischung und kuriosen Ansichten mehr als einmal mit benachbarten Adligen, aber auch mit der Krone in offene Konflikte.

Gräfin **Franka Salva Galahan** (*972 BF, rotblonde Locken, unbestimmbares Alter, gebildete Kunstsammlerin) hat sich als Anführerin der *Blauen Füchse* noch vor Kriegsende mit dem unerbittlichen *Albor von Hohenfels* ob der Vorgehensweise der Widerstandsbewegung überworfen und fungierte zum Schluss gar als gemäßigte Mittlerin zwischen der Raulskrone und der abtrünnigen albernischen Königin. Nicht nur in den Augen ehemaliger Kameraden hat sie durch diesen Beitrag zur Unterwerfung Albernia verraten, vor allem da die ehemalige Freiheits-



ТАЛЕПА БЕННАІН

und teilweise hilflos gegenüber, was ihn zu maßlosen Zornausbrüchen und willkürlichen Strafmaßnahmen an seinen Lehnleuten und Vögten verleitet.

Der Stadtvogt **Ardach Herlogan** (*983 BF, klein gewachsen, braun gelocktes Haar, buschiger Vollbart der seine Gesichtszüge verdeckt, machtgieriger und charmanter Menschenkenner, skrupelloser Intrigant) hat durch die Schaffung der neuen Grafschaft Großer Fluss beträchtlich an Einfluss verloren. Sein Hauptaugenmerk liegt mittlerweile darauf, seine Position als unbescholtener Stadtvogt zu sichern und trotz des Bündnisses mit dem Haus Großer Fluss seinem unwissenden Konkurrenten *Hagrobald vom Großen Fluss* die Position als Graf vom Großen Fluss aberkennen zu lassen.

Mit stürmischem Elan und zielstrebigem Gerissenheit stellt Graf **Cullyn ui Niamad** (*989 BF, blonde Mähne und irisierend blaue Augen, gepflegtes Äußeres, auf höfische Etikette und strenge Hierarchie bedachter Praktiker) für die nach Macht strebenden alten Häuser einen nicht zu unterschätzenden Gegner dar. In politischen Schlachten

verliert der einstige Räubergraf seine frühere Zurückhaltung und muss zusehen, wie sich ehemalige Verbündete abwenden oder sich gar mit seinen Feinden einlassen. Auf der Suche nach neuen Bündnissen findet *Cullyn* vor allem im Fürsten *Finnian* einen Verbündeten, der die alten Verbindungen zum Haus Niamad wieder aufleben lässt.

Zwischen rondrianischen Idealen und den Forderungen ihrer feischen Verbündeten hin und her gerissen, ersehnt sich die resolute Gräfin **Maelwyn Stepahan von Bredenhag**



ІДРА ПІ БЕННАІН

ALBERNIA

(*981 BF, unnahbarer Gesichtsausdruck, leidenschaftliche Ritterin, trägt stets einen rotenweißen Wappenrock mit dem schreitenden weißen Löwen ihres Hauses) den Kampf gegen Helme Haffax als Erfüllung des ihr vorhergesagten Schicksals herbei. Bei der Verwaltung der Grafschaft unterstützen sie maßgeblich der besonnene Kanzler *Turon Taladan* und ihr ältester Sohn *Arlan Stepahan*, während sich die Gräfin vornehmlich auf die Aushebung einer Streitmacht und den Feenbund konzentriert.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN



MAELWYN STEPAHAN

☞ Jahrzehntlang beobachtet **Bori-Shan** (*unbekannt, blaue Augen, gänzlich unbehaart, in blaue Tücher gekleidet, wandelbare Dschinngeborene des Wassers) schon das Ringen der drei Meeresgottheiten Efferd, Charyptoroth und Numinorus um Havena. Seit Finnians Geburt spürt die auch als *Blaue Frau* bezeichnete Händlerin den Einfluss der Mächte des Wassers, welche versuchen auf den jungen Fürsten Einfluss zu nehmen. Denn er ist der Schlüssel zum Schicksal der umkämpften Hafenstadt. Im Sinne ihres Elementes stärkt sie die Verbundenheit des Prinzen zum Meer und bestärkt ihn bei der Entwicklung zu einem freigeistigen und anpassungsfähigen Menschen. In ihrem Element wandelnd besucht sie immer wieder und vor allen Augen verborgen den Fürstenpalast, um sich mit *Finnian* und später ebenso seiner Tochter *Sinjer* zu treffen.

☞ Nach der Zerstörung ihres Tempels in Honingen verblieb **Illuminata Praiadane von Hohenfels** (*980 BF, kurz geschnittenes ergrautes Haar, schweigsame und konservative Traditionalistin) in **Havena** und übernahm die Vertretung des verschollenen Wäherer der Ordnung. Die albernische Adlige unterstützt die Bemühungen der Fürstenkrone zur Einung des Landes und erstickt jeden separatistischen Gedanken ihrer widerborstigen Landsleute schon im Ansatz.

☞ Der Schwertbruder **Connar Rhonwyn von Weidenau** (*968 BF, kahler Schädel mit zahlreichen Narben, auf dem linken Auge erblindet, altersresistent seit dem 60. Lebensjahr, in Würde gealterter Krieger) gilt vielen Winhallern als beispielloses Ideal eines Ritters, der es

verstanden hat, Land und dem Farindel gleichermaßen zu dienen. Sein Wort als Geweihter und Ritter der Feen hat bei der Bevölkerung mehr Gewicht als das Gesetz oder Befehle des Adels, wodurch der Erzpriester immer wieder in Konflikt mit den ansässigen Adligen gerät.

☞ Die eifrigsten Diener des *Roten Wyrm*s sind drei machtvollen Feenwesen, die Unheil und Verrat unter den Verbündeten Farindels sähen. Im Volksmund spricht man von den **Waldmaiden**, die ihr Reich in den namensgebenden Wäldern *Gialim*, *Droighanim* und *Farnim* nördlich von **Glydwick** haben sollen. Persönlich treten sie kaum in Erscheinung, sondern kommunizieren vielmehr über Traumbilder mit ihren Opfern. Als ihre Sendboten fungieren meistens Schlangen oder Fledermäuse und ihre gefährlichsten Verbündeten sind wohl die geflügelten *Koataly*.

GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Ereignisse und Bedrohungen des Fürstentums, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

☞ Ob der blutige Bruderkrieg Albernias Auswirkungen auf die Auseinandersetzungen der Feenwesen hatte oder es ein Nachbeben der Kämpfe aus der Anderswelt war, darüber lässt sich streiten. Die starke Ansammlung von Zorn, Enttäuschung und bitterer Schmach haben jedoch die Kräfte des Feenwesens gestärkt, das auch als der **Rote Wurm** bekannt

ist. Die durch dämonischer Versuchung wahnsinnig gewordene Kreatur nutzt die schwachen Grenzen zwischen Dere und seiner Kerkerglobule, um willfährige Gefolgsleute mit seiner Essenz zu stärken und diese in den seit Jahrtausenden andauernden Krieg gegen Farindel zu schicken. Waren es bislang nur andere Feenwesen, die mit seinem verzerrten Gedankengut versucht wurden, sind nun die menschlichen Verbündeten des Farindels sein bevorzugtes Ziel. Denn ohne diesseitige Verbindung zwischen Mensch und Fee wäre auch Farindels Macht auf die der Feenglobule beschränkt, was dem Roten Wurm einen Ausbruch aus seinem Gefängnis ermöglichen würde.

☞ Nur wenige Auserwählte wissen um die magische Natur der archaischen **Tätowierungen** im Gesicht *Finnian* ui

ALBERNIA

Bennains. Die verschlungenen blauen Linien wurden in ihrer fremdartigen Repräsentation bislang immer dem Feenreich zugeordnet. Sowohl ihre schwache Signatur als auch die abergläubige Abneigung gegenüber Magie verhinderte bislang eine eindeutige Analyse. Die Merkmale Elementar (Wasser), Umwelt und Form lassen über die Natur der wirkenden Kräfte spekulieren, doch erst wenn Finnian völlig von seinem Element umgeben ist, offenbart sich die ganze Wirkung seiner Tätowierungen: Wellen beugen sich seinem Willen, der tobbende Sturm wird zum Instrument seines Zorns und dichte Nebelschwaden schließen sich schützend um ihn.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

ERFOLGE

☛ Auf der Abagunder Drachenturney gelingt es dem jungen *Finnian* zwischen den Häusern *Stepahan* und *Niamad* zu vermitteln und den streitbaren Adelsfamilien mit überzeugenden Argumenten die Notwendigkeit eines geeinten *Albernias* zu verdeutlichen.

☛ *Albor von Hohenfels* kann durch einen Verrat in den eigenen Reihen festgesetzt und die *Blauen Füchse* fast vollständig aufgerieben werden.

☛ Mit dem Heiratsbündnis zwischen *Branwyn ni Bennain* und *Orsino Garlichgrötz* gelingt *Idra ni Bennain* die politische Annäherung ans Mittelreich als auch an das skeptische *Horasreich*.

☛ Die regelmäßigen Immanspiele zwischen den Städten nach Kriegsende sind Balsam für den verletzten Stolz der *Albernier* und in den gut besuchten Spielen lösen sich viele kleinere Konflikte in der sportlichen Auseinandersetzung zwischen den verschiedenen Parteien.

RÜCKSCHLÄGE

☛ Die Berater der jungen Fürstin aus dem Haus *Stepahan* haben am Fürstenhof enormen Einfluss gewonnen und mischen sich in die hohe Politik ein. Für die unerfahrene *Tälena* ist es ohne die Unterstützung ihres Mannes schwer, aus dem Schatten ihrer Familie heraus zu treten.

☛ Die schleichende Entfremdung der alten Adelsgeschlechter und der wieder aufflammende Zwist mit den jungen

Adelshäusern stellt die Fürstenkrone auch in den nächsten Jahren noch vor zahlreiche innenpolitische Konflikte.

☛ Die Grafschaft *Großer Fluss* leidet deutlich unter Abwesenheit *Graf Hagrobalds* und den ständig aufflammenden Skandalen um seine Barone und Vögte. Die Intrigen des missgünstigen *Havener Vogtes* sorgen dafür, dass in der gebeutelten Grafschaft keine Ruhe einkehrt.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

☛ **Ingerimm 1035 BF:** Zumeist junge Ritter und Recken sammeln sich in *Honigen* zu einem Edlenzug in die Wildermark. Der Feldzug in die umkämpften Lande wird hauptsächlich von Baron *Arlan Stepahan*, dem Kronenritter *Jandôr Galahan* und dem Edlen *Annlair Crumold* initiiert.

☛ **Sommer 1036 BF:** Im Süden der Grafschaft *Winhall* bilden sich die Ausläufer einer 4 Schritt hohen Hecke, die nach Norden hin dornenbewehrtes Gestrüpp und nach *Bredenhag* zugewandt wohlriechende Wildrosen ausprägt. Die von feischer Magie durchdrungene Barriere erwuchs aus dem in *Bredenhag* gepflanzten Heckenrosenstrauch und versucht die Grafschaft vor dem Einfluss des Roten Wyrms zu schützen, insbesondere vor den *Waldmaiden*. Kein vom Roten Wurm berührtes Wesen, vermag die Hecke ohne Schaden zu passieren. Unter den Bewohnern leben wieder die alten Sagen über die ‚Breede Haag‘ (umgangssprachlich für Breite Hecke) auf, die zum Schutz vor dunklen Wesenheiten in der – wieder als Heckenlande bezeichneten – Region zu neuem Leben erwacht.

☛ **Efferd 1036 BF:** Vermählung *Finnians* mit seiner Braut mit anschließender Trauung in *Havena* durch die *Efferdkirche*.

☛ **Praios 1037 BF:** Als Nachfolgerin des als verschollen geltenden *Praiosson Greiffas* wird *Praiadane von Hohenfels* zum neuen Wahrer der Ordnung in *Havena* ernannt.

☛ **Praios/Efferd 1038 BF:** Der junge Prinz wird zum Fürsten *Albernias* gekrönt und übernimmt die Regierungsgeschäfte.

☛ **Rondra 1039 BF:** Als erstes Kind des Fürstenpaares erblickt *Sinjer Emer ni Bennain* das Licht der Welt und wächst unter der Obhut von *Idra ni Bennain* und *Bori-Shan* auf. Das nicht in Zuneigung verbundene Fürstenpaar entfremdet sich zunehmend und es kursieren Gerüchte über eine Liebschaft zwischen *Finnian* und *Idun Kjasjasdottir*, der in *Havena* lebenden Nichte *Jurga Trondesdottirs*.

DAS FÜRSTENTUM ALMADA

„Niemand sonst im Raulschen Reich feiert und lacht, hasst und streitet so leidenschaftlich wie wir Almadanis. Mögen die anderen Provinzen sich Schild oder gar Herz des Reiches nennen, hier im Fürstentum am Yaquir liegt seine Seele.“

—gelesen im Yaquirblick 1034 BF, kurz nach der Ausrufung des Fürstentums

Das Fürstentum Almada für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Phecanowald, Eisenwald, Amboss, Hochland von Caldaia, Raschtulswall, Bosquir, Yaquir, Gugella

Landschaften: Yaquirtal mit Ragatien, Valguzia, Alter Wald, Bärenforst, Thangolforst, Brigellawälder, Madahöhen und Ebene der 1000 Pferde, Phecanowald, Hochland von Caldaia, Hänge von Amboss und Eisenwald, Bosquirien und Vorberge des Raschtulswalls, Transbosquirien

Wichtige Gewässer: Yaquir (510 Meilen bis Oberfels), Liavari (55), Cresval (80), Valquir (75), Bosquir (95), Brigella (140), Gugella (65)

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 320.000 Menschen, darunter 10% Zahoris, Ferkinas und Novadis; einige tausend Goblins, um 2.500 Zwerge, 1.000 Elfen, einige Orks und Oger

Wichtige Städte und Orte: Punin (25.000), Ragath (3.500), Taladur (3.000), Madasee, Al'Muktur, Weinbergen (je 1.500), Brig-Lo (400)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II (Punin-Gareth), Yaquirstieg (Punin-Vinsalt), Eisenstraße (Punin-Taladur-Eisenwald-Elenvina), Roterzpass (Jennbach-Bragahn), Weinstraße (Punin-Ratzingen-Weinbergen), Blutpass (Then-Erkenstein), viele Landstraßen

Herrschaft: Fürst Gwain von Harmamund

Wappen: silberne Scheibe auf Blau, darin ein rotes, steigendes Pferd
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, starkes Stadtbürgertum, viele Fahrende

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Al'Shirasgan, Assiref, Berg, Culming, Dallenstein, Galandi, Harmamund (Fürstenhaus), Jurios, Pichelstein, Rebenthal, Streitzig ä.H., Taladur, Tandori (städtische Patrizier), Viryanum (jeweils lokaler Adel)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube mit Konkurrenz zwischen einzelnen Kulte (80%), Haupttempel von Tsa und Boron (Puniner Ritus), Rastullahglaube (20%, steigend), im Geheimen einige Stier- und Drachenkulte sowie Anhänger des Alanfaner Boronritus

Magie: Magiedilettanten, Gildenmagier (graue Akademie in Punin), Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer, bisweilen Schelme, (Halb-)elfen, Druiden, Geoden

Ressourcen und Handel: Getreide, Wein, Pferde, Dörrobst, Flussfische, Tabak, Olivenöl, Gebäck, Tuche, Papier, Holz, Alaun, Eisen, Baugestein, Schmiedewaren



Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Hl. Etilia (Gemahlin Borons), Caralus der Löwe (Volksheld), Geron der Einhändige (Bewieger der dreileibigen Schwestern), Aslam ibn Sarhidi (erster Emir Almadass), Hl. Therbün von Malkid (Perainepriester), Ayla al Yeshinna (Gründerin der Amazonen), Hl. Gilborn von Punin (Märtyrer gegen Borbarad), Eslam von Almada (Begründer der Almadaner Kaiserdynastie), El'Fenneq (Lokalheld, maskierter Streiter gegen Unrecht und Unterdrückung), Chaidarion (Riesenlindwurm)

Lokale Fest- und Feiertage: Erster Edstag in Punin (Madatag), 30.

Praios (Tag der Zweiten Dämonenschlacht), 1. Travia

(Fest der eingebrachten Ernte), 15. Travia (Probe des Heurigen und Weinfeste), 29. Travia (Gilbornstag), 1. Boron (Tag der Toten), 22. und 23. Boron (5. Rastullahellah und Erscheinen Rastullahs), 18. Phex (Basiliskentag), Vollmond im Phex (Madakhachal), 1. bis 7. Rahja (Fest der Freuden), 1. bis 15. Rahja (Rosstaufe an der Yaquirquelle)

Stimmung im Fürstentum Almada: Die Almadanis geben sich streitlustig wie eh und je, zwar ist die Stimmung nach den letzten Jahren versöhnlicher und gerade der Frieden zwischen Novadis und Almadanern ist vor allem in der Südpforte deutlich zu spüren, doch bleibt es im Lande des Weines und der Duelle immer temperamentvoll.

Während das zentrale Mittelreich im Jahr des Feuers in eine tiefe Krise stürzte und die zukünftige Kaiserin *Rohaja von Gareth* noch für tot gehalten wurde, fand das Königreich Almada seinen Segen in ihrem Bruder *Selindian Hal von Gareth*, der sich schließlich am **24. Praios 1028 BF** zum Kaiser salben ließ. Mit Rohajas voriger Rückkehr und ihrer Krönung entstand ein Doppelkaisertum, bei dem die Almadaner sich im Recht sahen. Spätestens mit dem Traum der 1.000 Seelen am **21. Ingerimm 1032 BF**, in dem Kaiser *Hal II.* vielen Almadanis in Punin als Heilsgestalt im Schlaf erschien, war für viele klar, dass das Mittelreich unter ihrem Kaiser erblühen sollte und Almada ging damit einen Schritt in die politische Isolation.

Doch aus dem Heilsbringer entwickelte sich ein grausamer Despot und Almada und die Capitale Punin waren im **Frühjahr 1034 BF** mehr und mehr von den Launen des Kaisers und seiner Getreuen abhängig, ein Umstand der schließlich im **Travia** des selben Jahres in offenem Terror mündete, bis unter dem Marschall *Gwain von Harmamund* die Despotie mit dem *Marsch auf Punin* und dem schrecklichen *Massaker von Al'Muktur* beendet werden konnte. Als Dank für seine vielen

Historischer Überblick

über die letzten Jahre im Land des Mondes

13. Rondra 1034 BF: *Raul Eslam von Gareth*, der Sohn von Kaiser Selindian Hal wird geboren.

17.-21. Travia 1034 BF: *Gwain von Harmamund* befreit beim *Marsch von Punin* die Capitale.

23. Travia 1034 BF: *Massaker von Al'Muktur*. Die entscheidende Schlacht um Almadass Zukunft, in der die Mayores bezwungen werden. *Raul Eslam* wird ermordet.

Boron/Hesinde 1034 BF: *Selindian Hals* Seele wird vom Orkfluch erlöst, und er selbst findet dabei im Finsterkamm den Tod.

Phex 1034 BF: *Gwain von Harmamund* wird durch die Kaiserin *Rohaja* zum Fürsten Almadass ernannt, während *Rafik von Taladur* als Kanzler des Fürstentums eingesetzt wird.

21. Ingerimm 1034 BF: *Selindian Hal* und *Raul Eslam* werden im Tal der Kaiser beigesetzt.

1035 BF: *Yalstene* und die *Uled ash'Shebah* kehren nach Almada zurück und lassen sich unbemerkt in der Grafschaft Waldwacht nieder.

Mitte Boron 1035 BF: Der Kanzler wird zum Reichsbaron von Molay ernannt und gebietet von nun an über das größte Silbervorkommen des Reiches sowie die kaiserliche Münzstatt.

Phex 1035 BF: *Yanis di Rastino* tritt die Baronie von Nordhain an ihren *Cousin Leonardo Falcomar di Rastino* ab.

Rahja 1035 BF: Der reisende Hoftag – Fürst *Gwain* ruft die Adligen Almadass zu einer Pilgerfahrt Anfang 1036 BF von *Ragath* nach *Brig-Lo* auf.

1036 BF: *Alara Paligan* erwirbt den Mondsilbernen Palast in Goldacker und residiert wieder häufiger in *Punin*.

30. Praios 1036 BF: Der Pilgerzug erreicht *Brig-Lo*. Der Fürst ruft den Adel zur Befriedung der Taifasregion auf und bestellt *Gerone vom Berg* zur neuen Marschallin von Almada – Sie soll die Befriedung anführen.

Verdienste wurde der alternde Marschall von der Kaiserin des wieder geeinten Mittelreiches zum Fürsten von Almada erhoben,

um die Wunden des Landes zusammen mit dem neuen und alten Kanzler *Rafik von Taladur* heilen zu können.

DAS LAND UND DIE LEUTE

Im Land des Mondes wohnt seit jeher ein aufbrausender Menschenschlag und auch heute noch ist dieses Temperament im ganzen Fürstentum allgegenwärtig. Auch wenn durch den neuen Fürsten eine Zeit des Friedens angebrochen ist, mit *Tulameth* die Novadis eine starke Fürsprecherin im Cronrat besitzen und im Yaquirbruch ein reger Kulturaustausch zwischen den Docenyos und Aramyas herrscht, so bleibt der Almadaner streitlustig und unter der Oberfläche brodelt weit mehr als nur das almadanische Gemüt. Gehören hitzige Dispute zwischen den Kirchen der Rahja und der Travia, Hetzschriften der Tsakirche gegenüber der Boronkirche und Ehrenduelle ausgetragen zu Pferd oder mit dem Degen zum guten Ton, lauern mittendrin geheimnisvolle Drachenkulte auf der Suche nach alten Relikten, Anhänger Ras'Raghs versuchen Tempel zu unterwandern, Agenten der Hand Borons treiben die Schwächung des Puniner Ritus voran, während die zurückgezogenen, radikalen Hüter des Almadin nach nicht weniger als der erneuten Königswürde unter einem starken männlichen Erben trachten.

DIE REGIONEN DES FÜRSTENTUMS ALMADA

Die Grenzen des neuen Fürstentums sind faktisch die gleichen, wie im vorigen Königreich Almada unter Kaiser *Selindian Hal II*. Unter dem zentralen Königreich Garethien

schließt sich mit der **Grafschaft Ragath** (siehe unten) die nördlichste Region im Land des Mondes an, mit den Ebenen von Caldaia und zu beiden Seiten gesäumt von den Ausläufern des Amboss und des Raschtulswalls. Weiter die Reichsstraße hinunter erreicht der Reisende das Herz Almadass – die **Grafschaft Yaquirtal** (Seite 142) – geprägt von üppigen Weinhängen, saftigen Wiesen und dem Flusslauf des liebevoll Onkelchen genannten Yaquirs. Während sich am Rande von Amboss und Eisenwald das eiserne Rückgrat Almadass – die **Grafschaft Waldwacht** (Seite 140) – mit ihren unzähligen Minen und der fruchtbaren Senke im Süden der Region befindet. Abgeschlossen wird das Fürstentum von der nominellen **Grafschaft Südpforte** (Seite 144) die mit ihren verschiedenen Taifas einen Flickenteppich und Zankapfel der Region darstellt und erst in den nächsten Jahren wieder als eigenständige Grafschaft zählen kann. Nicht zu vergessen ist die **Kaiserliche Reichsstadt Omlad** (Seite 142), auf der südlichen Seite des Yaquirs als Geschenk des Kalifen sowie das wilde und ungestüme **Transbosquirien** (Seite 140) mit der ersten Amazonenfestung Aventuriens.

RAGATH

„*Ragath ist nicht gleich Ragath! Da gibt es große Unterschiede: Im Norden leben die Caldaier – mit ihrem edlen Adel aus der Zeit Eslam des I. und zählen Arbeitern unter dem einfachen Leuten. Während die Ragatier eher dem typischen Almadani entsprechen – feine Lebensart, tadellose Pferdezüchter und das*

ALMADA

Temperament eines echten Südländers. Und die Bewohner des Bosquirtals? Naja ... die sind nochmal anders als alle anderen Leute ...“

—gehört in einer Schenke an der Reichsstraße 2, neuzeitlich

Baronien: Bitterbusch, Bosquirien, Cres, Dubios, Falado, Franfeld, Jurios, Khahirios, Kornhammer, Molay, Rosenteich, Schrotenstein, Sealque, Valpokrug, Yasamir

Der Norden Almadras mit dem Hochland Caldaia beherrscht einen wehrhaften und gradlinigen Menschenschlag. Wo der Adel sich nach einer wiedervereinten Landgrafschaft Caldaia mit den Eslamsgrundern sehnt und sich diese Verbundenheit noch immer in den alten Gebäuden der Stadt **Jurios** (600 Einwohner, großes Tuchmacherhandwerk, Umschlagspunkt für Eisenwaren, Weine und Pferde in das Fürstentum Kosch) widerspiegelt, wurde in den letzten Jahren beim einfachen Volk auf beiden Seiten der Grenze ein wahres Konkurrenzdenken entfacht: Grenzsteine werden verschoben und Steuern auf der anderen Seite für den eigenen Herrscher eingetrieben. Während diese und andere Gaunereien noch einer phexgefälligen Tugend entspringen mögen, legt manch einer gar einen Waldbrand auf der anderen Grenzseite, die Leib, Leben und Ernte der Bewohner gefährden. Ein Problem, dass die Caldaier Nobleza in den Griff bekommen muss, wenn sie ihre Sonderrechte in der Grafschaft Ragath behalten wollen.

Größter städtischer Anlaufpunkt ist die freie **Reichsstadt Ragath** (3.550 Einwohner, Tempel von Praios, Phex, Peraine, Ingerimm und Rahja, Schrein der Rondra und des Kor, größte Stadt der Grafschaft, Sitz der *Almadaner Hakenspieße*, Anlaufpunkt etlicher Söldnerhaufen), über die der erfolgreiche Söldnerführer *Ludovigo Sforigan* (*963 BF, 1,82 Schritt, gedrunen, Altersflecken, derb) als Vogt mit gütiger aber bestimmter Hand herrscht. Dort in Ragathien liegt eine von Almadas Kornkammern mit ihren großen Praiosblumen- und Weizenfeldern samt den üppigen Bauschbinsen am Ufer des beginnenden Yaquirs. Wer hier nicht als Bauer tätig ist, gehört meistens einem der Söldnerhaufen an, die sich über die Jahre hinweg in und bei der Reichsstadt Ragath niedergelassen haben.

Vom Rest abgeschieden liegt das unwirtliche Bosquirtal, dessen Wildheit einem schon an der Grenze zwischen Ragatien und Bosquieren im Dorf **Elenta** (80 Einwohner, ausgebrannter Traviatempel, Inquisitionsturm) begegnet. Das Kirchenlehen des Praiostempels von Ragath wurde 1033 BF durch einfallende Ferkinas geschleift. Der Übergriff hinterließ die Leichen von 450 Einwohnern. Die Bergspitzen des Tals werden meist durch dunkelgraue Gewitterwolken verdeckt und ihre Bewohner gelten so ausgelassen und humorvoll wie Alara Paligan bei einer Tsamesse.



DAS HOCHLAND DER HOHEN MÜTTER

Während sich die Bewohner der Caldaia um ihre Grenzen zur Grafschaft Eslamsgrund gekümmert haben und viele Ferkinas der Region dezimiert worden sind, haben sich im Schatten dieser Ereignisse vermehrt Goblinsippen unter der Schamanin *Hagal Redkai Karnia* in der Caldaia und dem Umland niedergelassen. Ihr Interesse liegt dabei auf den uralten Gobligräbern in der Caldaia (gobl. *Hagal Redkai*, in etwa *Hohe Mutter*) und der Geschichte der Rotpelze in der Region. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 148.

ALMADA



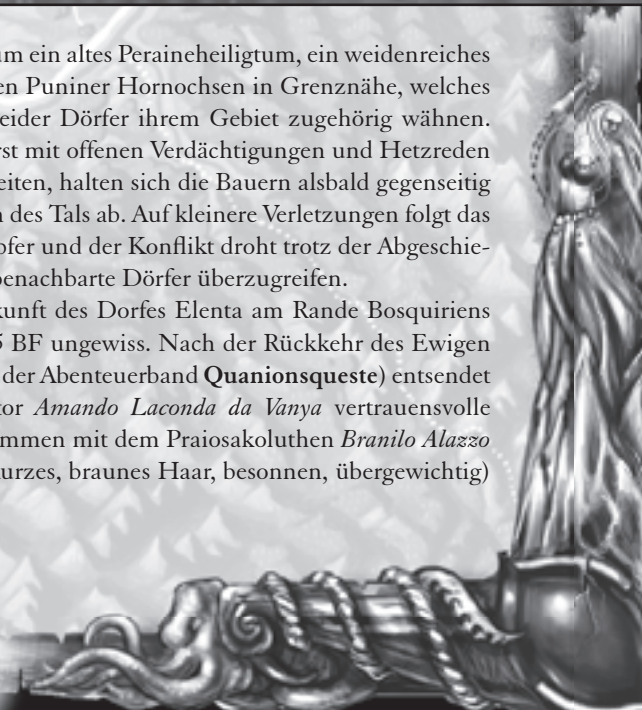
Ragath im Spiel

Ragath blieb bis auf einige Grenzspannungen weitestgehend von den Auswirkungen der letzten Jahre verschont und gebärt sich ähnlich wie noch vor einigen Jahren. Trotzdem gibt es in der Grafschaft genug Potential für spannende Abenteuer, ob an den Grenzen zu Eslamsgrund, bei den Goblinsgräber in der Caldaia, in der Reichsstadt **Ragath** oder im unwirtlicheren Bosquirtal.

Die Helden werden von einem besorgten Perainege-weihten gebeten, im Namen der Kirche eine blutige Fehde zwischen dem Weiler **Paranios** (150 Einwohner, Pferde- zucht, gemeinsamer Peraine- und Rahjaschrein) in Ragath und dem Flecken **Merden** (250 Einwohner, Silbermine, Peraine-temple) in Eslamsgrund zu schlichten. Bei dem Kon-

flikt geht es um ein altes Peraineheiligtum, ein weidenreiches Tal mit wilden Puniner Hornochsen in Grenznähe, welches die Junker beider Dörfer ihrem Gebiet zugehörig wähen. Beginnt es erst mit offenen Verdächtigungen und Hetzreden auf beiden Seiten, halten sich die Bauern alsbald gegenseitig vom Betreten des Tals ab. Auf kleinere Verletzungen folgt das erste Todesopfer und der Konflikt droht trotz der Abgeschiedenheit auf benachbarte Dörfer überzugreifen.

Die Zukunft des Dorfes Elenta am Rande Bosquiriens ist nach 1035 BF ungewiss. Nach der Rückkehr des Ewigen Lichts (siehe der Abenteuerband **Quanionsqueste**) entsendet Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya* vertrauensvolle Helden zusammen mit dem Praiosakoluthen *Branilo Alazzo* (*1000 BF, kurzes, braunes Haar, besonnen, übergewichtig)



in den geschleiften Ort, um den Hinterbliebenen Mut und Kraft zu spenden und sich beim Aufbau zu beteiligen. Neben der Wiederherstellung der Palisade und Ausbesserung des Inquisitionsturms, muss die Siedlung gegen räuberische Novadis und zwei finstere Druiden verteidigt werden, die sich als neue Herren des Dorfes sehen. Und vielleicht findet sich ja auch ein Traviageweiheter unter den Helden, welcher den zerstörten Traviatempel neu weihet und zukünftig als Tempelvorsteher fungieren möchte.

TRANSBOSQUIRIEN

„Nun, der schnellste Weg von Punin nach Fasar führt den Orbun hinauf über den Blutpass zum Erkin. Aber nehmt euch in Acht! Euer Weg führt euch durchs finstere Transbosquirien. Reist nicht allein, behaltet euren Rücken im Auge und wenn ihr schlafen müsst, tut dies mit einem offenem Auge.“

—gehört in einem Gasthaus in Then, neuzeitlich

Zwischen den unwirtlichen Hängen des nördlichen Raschtulswalls und den tosenden Wassern des wilden Bosquirs erstreckt sich ein wildes Land, welches vom Menschen niemals ganz erschlossen wurde: Transbosquirien. Zwar hausen in den von Wald und Dornicht bedeckten Hängen noch einige Ferkinastämme und in manchem Tal findet sich eine kleine Siedlung eigenbrötlerischer Siedler, die versuchen, dem kargen Boden etwas Ertrag abzutrotzen. Doch bleibt das Land alles in allem ohne Herrschaft. Zu zahlreich sind die Gefahren, die sich Siedlern und Reisenden gleichermaßen entgegenstellen, wo Drachen, Harpyien, Tatzelwürmer, Waldschrate und zivilisationsfeindliche Druiden sich das Land zu ihrer Heimstatt erwählt haben.

Im Herzen Transbosquiriens erhebt sich, einer klaffenden Wunde gleich, die verfallene Feste Blutfels. Hier erforschte die finstere Aroqa während der dunklen Zeiten die Geheimnisse der Gebeinhöhlen des Nirraven, bis sie von der Boronkirche bezwungen und die Knochenhöhle versiegelt wurde. Erst kürzlich vertrieben die Amazonen von Keshal Rondra die hier ansässige Schwarzmagierin Mordaza Maraneta, wodurch die finstere Feste wieder leer steht. Trotz allem herrscht mit dem Skelettfürsten (Untote 150) noch eine weitere große Bedrohung in Transbosquirien. Ein Verlorener, der mit seinem Heer von untoten Kriegern immer wieder das Gebiet verheert.

Transbosquirien im Spiel

Über den Landen Transbosquiriens liegt seit jeher der Hauch des Todes. So ist es nicht nur die Unwirtlichkeit des Landstriches selbst, die eine Besiedlung unmöglich macht, auch ist der Tod hier gegenwärtiger und näher als in anderen Gebieten Aventuriens. Vermehrt kommt es in den letzten Jahren zu Sichtungen von Untoten und Geistererscheinungen, da hier die Grenzen zwischen dritter und vierter Sphäre durchlässiger werden. Grund dafür ist das Schwinden des Bannes, der vor Jahrhunderten über die Knochenhöhlen des Nirraven gelegt wurde. Ganze Dörfer verschwinden zwischen den

DIE AMAZONEN VON KESHAL RONDRA

Für die wenigen transbosquirischen Siedler ist der Anblick der kämpferischen Frauen vom Orden der Amazonen nicht allzu ungewohnt. In der Regel geht man sich einfach aus dem Weg. Von Zeit zu Zeit reiten einige der Kriegerinnen des Königinnenreichs am Quell des Bosquirs ins Hinterland, um zu handeln oder dem Wunsch nach Nachwuchs zu begegnen. Von Zeit zu Zeit sieht man die Frauen auch, wie sie gegen allzu aufdringliche Stämme der Ferkinas ins Feld ziehen. Wer nicht offensichtlich Böses im Schilde führt, wird in der Regel in Ruhe gelassen, es sei denn, er nähert sich ungefragt der Amazonenfeste.

Sphären und der Skelettfürst ist nicht als einziger auf diesen Umstand gestoßen.

Der Ratsherr und Fernhändler Amando Dhachmani de Vivar (Seite 147) wirbt Abenteurer an, um einen gesicherten Handel über den Blutpass zu ermöglichen. Zu diesem Zweck sollen die Ferkinastämme der Region besänftigt und auf halber Strecke zwischen Then und dem Erkin ein Handelsposten errichtet werden. Interessierten Helden stellt er einen ganzen Tross von Arbeitern und Söldlingen zur Verfügung, um das Vorhaben zu verwirklichen. Schon während der Reise werden die Helden und ihr Gefolge mit den Schrecken von Blutfels konfrontiert. In einer Nacht greifen Untote den Zug an, in der nächsten entschläft gleich eine ganze Gruppe junger Arbeiter ohne erkenntlichen Grund. Es ist Aufgabe der Helden die Mission trotz derartiger Zwischenfälle zum Erfolg zu führen.

Gelockt von der Macht der Gebeinhöhlen des Nirraven, marschiert der von neuem erwachte Skelettfürst mit seinem Untotenheer auf Blutfels. Er erhebt zahlreiche untote Krieger zu Unleben, setzt sich dort fest und beginnt die Umgebung zu terrorisieren. Die Bewohner des Dorfes Windstein (80 Einwohner, im windigen Tal gelegen, der Ort hat eine Affinität zum Element Luft) sind seinen Angriffen schutzlos ausgeliefert. Die Kunde über die marodierenden Untoten erreicht schließlich auch Punin, wo man dies allerdings als Ammenmärchen abtut. Einzig ein junger Händler mit Verwandtschaft in Windstein, versucht einige Abenteurer anzuwerben, um daheim nach dem Rechten zu sehen. Tapfere Helden sehen sie sich einer Übermacht von Untoten gegenüber. Einzig eine patrouillierende Lanze Amazonen beschützt die dort lebenden Bewohner noch, doch auch sie sind gegen die Fülle Untoter machtlos.

WALDWACHT

„Verhättselt? Seit meinem hundertsten Geburtstag habe ich mein Väterchen bei seinen Amtsgeschäften unterstützt und trage seit kurzem selbst den Ehernen Reif. Ist das ein Grund zu glau-

ALMADA

ben, dass ich verwöhnt sei? Diese halben Portionen sollen nur kommen! Ich habe meinen Felsspalter Drakkamor immer griffbereit und der Tag wird kommen, an dem ich damit eigenhändig diesem hinterhältigen Drachenweib Chaidarion ihre drei Köpfe abschlagen werde ...“

—Gräfin Groschka, Tochter des Bulgi, im Jahre 1036 BF

Baronien: Bangour, Braast, Flogglond, Hérisson, Jennbach, Kyrstollen, Taladur, Taubental, Waldwacht

„Rotes, brüchiges Gestein von den Wurzeln der dunklen Bäume“ oder einfach *Tosch Mur*, so wird das alte, bergige Zwergenland in der Grafschaft Waldwacht unter der Herrschaft der *Gräfin Groschka groschna Bulgi* genannt. Genauso wie die in der Region ungefähr 1.000 sesshaften Zwerge, ist der Menschenschlag in *Tosch Mur* von eher zwergischen Gemüt, wenn es um Bodenständigkeit, Sturheit und Humor geht. In der Erzkammer des Fürstentums fördern ihre Bewohner vorrangig Eisenerz, Silber und Gold und bringen es auf den meist steilen Passstraßen hinab in die *Valguzia* zu den berühmten Schmieden von **Taladur** (3.000 Einwohner, Tempel von Travia und Ingerimm, Herkunft der *Taladura*, nördlich gelegene Alaunminen sind ständiger Streitpunkt mit Punin und Ragath), wo aus dem Erz der sehr harte und gleichsam biegsame Taladurer Stahl gefertigt wird. Neben den Ruf als *Stadt der Klingenschmiede* ist die im Herzen der *Valguzia* gelegene Stadt vorrangig für seine sechzehn Streittürme bekannt, deren jeweilige Größe den Reichtum der ansässigen Familias widerspiegeln.

Die *Valguzia* ist eine kleine, fruchtbare Senke am *Valquir*, der von dort zum *Yaquir* hinfließt. Im Gegensatz zu ihren Nachbarn im gebirgigen Teil der Grafschaft verstehen die Bewohner im Südosten der Waldwacht die almadanische Lebensart und das Temperament der Einwohner erblüht dort ebenso wie die üppigen Getreidefelder, die neben dem Alaunabbau in den Minen bei Taladur als vorrangige Handelsüter dienen und vielen Einwohnern ein gutes Auskommen bieten. Dies wird dadurch begünstigt, dass ein Gros der Ortschaften wie beispielsweise **Jennbach** (550 Einwohner, Tempel von Angrosch, Peraine und Tsa, Castillo Chabola (Stammsitz der Familie v. Berg in Almada), Niederlassung der Avesloge) an vorteilhaften Umschlagplätze für alle Waren der Region gelegen ist, die dort auf den großen Marktplätzen ihren Weg in den Kosch, die Nordmarken und die anderen Grafschaften Almadadas finden.

Die Waldwacht im Spiel

Die bergigste Region Almadadas liegt zum Teil abgeschieden von den übrigen Grafschaften des Fürstentums. Während sich in der *Valguzia* noch am ehesten der typische Almadani ausmachen lässt, sind die *Tosch Murer* bodenständig und nehmen jeden Tag in die eigene Hand anstatt mit dem Caldabreser auf dem Haupt im Schatten Siesta zu halten. Mit der

DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN

Nach dreijähriger Reise (siehe den Kampagnenband **Drachenchronik – Drachendämmerung**) führt es die Mantra'ke *Yalstene* (* ca. 9.000 v.BF, ein saphirblaues und ein smaragdgrünes Auge, 3,50 Schritt in wahrer Gestalt) und ihre Getreuen der *Uled ash'Shebah* (tul.: Saat des Throns) 1036 BF zurück nach Almada und die Grafschaft Waldwacht. Hier im Herzen der almadanischen Zwergenkultur werden die Kultisten zukünftig auf den Spuren der Vergangenheit wandeln. Dabei haben sie es auf Hinweise altechsischen Wirkens und Artefakte ebenso abgesehen, wie auf die Unterwanderung etlicher Gefolgsleute der Waldwachter Gräfin und die Gewinnung der ungefähr 1.200 Jahre alten Lindwürmin *Chaidarion*. Letzteres scheiterte schon damals an der dreispaltigen Persönlichkeit der Riesenlindwürmin.

Nähe zur zwergischen Kultur bietet sich die Waldwacht damit hervorragend für das Spiel mit zwergischen Helden an und mit der *Valguzia* können Spieler schnell in Kontakt mit dem almadanischen Temperament kommen, weswegen die Waldwacht sich ebenso gut als Einstiegsregion für eine neue Heldengruppe eignet.

☞ Nicht erst seit Beginn des aufkommenden zwergischen Heldenzeitalters sehnt sich Groschka danach, selber axtschwingend Heldentaten zu vollbringen. Ein Umstand, der ihr als Trägerin des Ehernen Reifs, die Insignie der Waldwachter Grafen, nicht vergönnt ist. Zwergische Helden auf Brautschau können versuchen das Herz der Gräfin für sich zu gewinnen, in dem sie sich um die steigende Population von Baumdrachen in der Region kümmern. Was erst als ein örtliches Phänomen beginnt, breitet sich schnell über weite Teile der Region aus und schürt nicht nur den Zorn Groschkas, sondern ist in seinem Umfang eine Gefahr für den Handel und das Leben der Bewohner. Und auch wenn die Gräfin von einigen Zwergen belächelt wird, entbrennt schnell ein Wettstreit zwischen etlichen Zwergen, wer Groschka mehr bezwungenen Baumdrachen vorweisen und damit als geeigneter Mann für sie in Frage kommen kann.

☞ Im Schatten von Umstrukturierungen und den Geschichten über finstre Stierkultisten nisten sich die Kultisten der *Uled ash'Shebah* in der Waldwacht ein. Doch bis die Drachenkultisten um *Yalstene* wieder im größeren Maße in Erscheinung treten, werden wohl noch ein paar Jahre ins Land streichen. Herausstechend ist die Entführung der Gräfin innerhalb der nächsten zwei Jahre, bei dem einige Kultisten zusammen mit einigen Baumdrachen die gräfliche Karosserie überfallen. Spuren können die Helden zu einem kleinen Verschwörerkreis in einem abgelegenen Bergdorf führen. Schlussendlich können sie die Gräfin retten, die von den Ereignissen allerdings eine Narbe einer Drachenpranke über ihre rechte Gesichtshälfte davongetragen hat.

REICHSTADT OMLAD

„In Omlad erblüht der Friede von Unau zu vollem Glanze. Unter den sanften Händen unserer kaiserlichen Vögtin wird reger Austausch zwischen Docenyos und Aramyas herrschen. Lasst uns gemeinsam eine neue Zukunft schaffen, die der jungen Göttin gefällig ist. Doch wehe dem, den falscher Eifer zu ruchlosen Taten führt und der das Geschenk TSAs mit Füßen tritt.“

—aus der Tsapredigt am Tag der Ernennung Tulameths zur kaiserlichen Vögtin

Die untrennbar mit der Reconquista und dem Frieden von Unau verbundene Reichsstadt **Omlad** (1.100 Einwohner, ca. die Hälfte Novadis, Tempel von Boron, Rondra und Tsa, Bethaus des Rastullah, lebt vom Handel mit dem Umland) hat in den letzten Jahren eine bewegte Vergangenheit, als Spielball der Interessen von Docenyos und Armayas gleichermaßen hinter sich. Doch nun, unter der Herrschaft der kaiserlichen Vögtin, strebt Omlad einer prosperierenden Zukunft entgegen. Mehr als jemals zuvor treiben die Hirten des Umlandes ihr Vieh auf den Basar von **Omlad**, wo ebenso ein Großteil des Getreides der Region umgeschlagen wird. Um diesem Umstand Sorge zu tragen und vermehrt almadanische Händler nach Omlad zu locken, stiftete *Tulameth* kurz nach ihrer Ernennung zur Vögtin im Namen des Kaiserhauses Phex, dem Hausgott der Familie von Gareth, ein Bethaus im tulamidischen Stil und entsand eine Einladung zum Tempel des Phex nach **Punin**, um das Bethaus zu weihen. Eine große Rolle bei der Aussöhnung zwischen den beiden Glaubenskulten beansprucht die Kirche der jungen Göttin. Um Toleranz zwischen den Gläubigen zu stiften, rief der Tempel am *Koruk Toumla* den *Schmetterlingsorden* ins Leben, der sich der Verständigung mit Andersgläubigen verschrieben hat. Doch nicht jeder hält am Ideal der Toleranz fest und die Konflikte zwischen Docenyos und Aramyas gehören noch lange nicht der Vergangenheit an. Dabei ist besonders im Aramviertel der Unmut groß und Streitereien sind an der Tagesordnung.

Omlad im Spiel

Nach wie vor ist **Omlad** ein Schmelztiegel der Kulturen am Yaquir. Durch den aufblühenden Handel und die geschickte Führung *Tulameths* erstrahlt die Reichsstadt im Glanze ihrer Bewohner. Mawdliyat und Kirche des Phex fördern den Handel gleichermaßen, während Laiendiener des *Schmetterlingsordens* auf den Straßen zwischen den Kulturen vermitteln. Einzig einige Hitzköpfe und Ewiggestrige schüren Konflikte und Zwietracht.

☞ Trotz der Bitte *Tulameths* an die Kirche des Phex, einen Geweihten für das neue Bethaus in **Omlad** zu entsenden, bleibt die Halle des Listigen vorerst leer. Aus Furcht, ihrem Ruf unter den Aramyas zu schaden, wenn sie einer Kirche der Docenyos zu sehr als Bittstellerin auftritt, wirbt sie Helden als Mittelsleute an, um die Bedingungen für eine Entsendung auszuhandeln.

In **Punin** sehen den Recken harten Verhandlungen mit den Geweihten bevor, die erst mal kein Interesse an dem Bethaus in Omlad zu haben scheinen. Mit List, Geschick oder der Drohung, sich vertrauensvoll nach **Fasar** zu wenden, führt letztendlich zu einer Berufung von *Escalada Pichelstein* (*999 BF, rote Haare, sturköpfig, Tochter vom Weinhändler *Ernilfo Pichelstein*) nach **Omlad**. Die Rückreise mit der Geweihten verläuft mit allerlei Komplikationen durch eine Gruppe Aramyas, die in ersten Versuchen die Reise mit „schlechten Vorzeichen“ spicken und in letzter Instanz auch vor tödlichen Unfällen nicht zurückschrecken. Letztendlich sollte das Bethaus spätestens 1038 BF geöffnet sein.

☞ Auch in einer anderen Sache bedarf die kaiserliche Vögtin der Hilfe vertrauenswürdiger Helden. Unter Abwesenheit jeglicher Bediensteter zeigt die Vögtin ihnen eine Reihe exquisiter Geschenke, die sie in den letzten Monden erhalten hat, die allesamt ihren Vorlieben entsprechen, nicht gegen die 99 Gesetze Rastullahs verstießen und anonym übergeben worden sind. Nun ist es an den Spielern den Gönner ausfindig zu machen. Ob sie den Fenstersims als Übergabeort überwachen oder sich beim Personal umhören, schließlich soll eine Fährte in die verfallene Kaiserpfalz *Al'Keshir* fallen. Listige Helden sollten beim dort residieren *Kazan Al'Mougan ibn Surkan* (*979 BF, dunkle Augen, dicker Schnurrbart, unter Novadis als *El'Schaddai* (novad.: Der Feigling) verpönt, da er Omlad verlor) herausfinden können, dass er sich mit den Geschenken die Witwe gewogen machen möchte. Nur um sich im richtigen Moment zu offenbaren und mit ihrem gewonnen Herz wieder an „seinen“ Thron zu gelangen. Mit diesen wichtigen Informationen wird *Tulameth Kazan* und seine Getreuen zukünftig im Auge behalten.

YAQUIRTAL

„Das Yaquirtal steht wahrhaft wie kein anderer Ort für Rahjas Gaben auf Dere! Sei es der fruchtigste und schmackhafteste Wein, den ich je kosten durfte; die prächtigsten und stolzesten Rösser, auf denen ich je reiten konnte; und von den stattlichen und temperamentvollen Damen und Herren ganz zu Schweigen ...“

—Mara ay Bakrachal, Illusionistin auf einer Forschungsreise im Jahr 1032 BF

Baronien: Artésa, Brig-Lo, Imrah, Khabosa, Nemento, Nordhain, Punin, Thangolforst

Schauplatz der großen Tyrannei unter *Hal Secundo* war vordergründig die Grafschaft Yaquirtal. Hier in der größten und zugleich streitreichsten der vier Grafschaften ging das *Masaker von Al'Muktur* 1034 BF in die Geschichtsbücher ein. Seitdem haftet **Al'Muktur** (1.500 Einwohner, Tempel von Rondra, Tsa und Bethaus des Rastullah, nomineller Sitz der Grafen vom Yaquirtal) und ihrer einst alten, exotische Pracht nur noch ein grausamer Schatten an. Nun ruht unter der

ALMADA



rüstigen Festungsanlage mit dem Almadinpalast ein Massengrabmal. In Form eines begehbaren Boronsrads wurden die Namen von über 600 Gefallen eingraviert, in deren Mitte mahnend der in Bosparano verfasste Schriftzug „NUM-QUAM ITERUM.“ (Nie wieder) prangt.

Doch auch wenn die vormaligen *Unbezwingbare* für Verlust und Schrecken steht, bleibt das Yaquirtal bekannt für seine „typisch almadanischen“ Bewohner: Hier wird befehdt und duelliert, man übt sich schon mittags in almadanischer Askese (Genuss von mit Wasser verdünnten Wein), hält Siesta in der Mittagshitze und streitet munter mit seinen Mitmenschen.

Doch auch Außenstehende werden von der Mentalität in Bann gezogen: Wer noch am Vormittag die Rahjageweihete mit dem Traviageweiheten streiten sah, wird beide vielleicht schon Abends zusammen eine Karaffe leeren sehen, während man sich selber mitten in einer Partie Pelura befindet und kurze Zeit später mit den kürzlich noch fremden Leuten das Almadalied schmettert. Und dabei ist es egal, ob man sich in **Weinbergen** (1.550 Einwohner, Tempel der Rahja, Herkunft des Yaquirtaler Madawein, wichtiger Hafenpunkt), am **Madasee** (1.500 Einwohner (ca. 50% (Halb-)Elfen), im gleichnamigen See lebt ein Feenwesen, dem Wasser wird heilende Wirkung zugesprochen) oder **Sherbeth** (860 Einwohner, prunkvoller Rahjatempel San Valpo und Ingerimmtempel) aufhält. Überall finden sich prächtige Rebstöcke an den Hängen, verschönern Palazzos und Lustschlösschen den Weg durch die Täler und säumen Peraines Gaben in Form von prallen Arangen, leckeren Kirschen, saftigen Weintrauben und köstliche Olivenhainen den Weg des Reisenden.

Ganz im Westen der Grafschaft liegt ein nicht gerade großer, dafür aber ein über die Grenzen hinaus bekannter Ort: **Brig-Lo** (400 Einwohner, Vierertempel, Borontempel und Bethaus des Rastullah, Gestüt *Diamant* der Gerone vom Berg) ist mit seinem Schlachtfeld der *Zweiten Dämonenschlacht* (0 BF) seit jeher

PUNIN –

DIE CAPITALE DES FÜRSTENTUMS

Tor zum Land der Ersten Sonne, Metropole am Yaquir oder einfach Domna – viele Namen trägt die Hauptstadt des Fürstentums und alle haben ihre Berechtigung. So ist **Punin** (26.000 Einwohner, Tempel der Zwölfgötter außer Firun, Bethaus des Rastullah, verschiedene Schreine, Eslamidische Residenz, Academia der Hohen Magie) ein Treffpunkt der Kulturen und Gegensätze, wo sich Magier aller Couleur zum disputieren treffen, der Markt einem Basar gleicht und Fernhändler aus allen Ländern ihre exotischen Waren feilbieten. Nach der Krönung *Gwain von Harmunds* stellte sich schnell wieder der gewohnte Lauf in der Stadt ein. Man präsentiert sich weltoffen und hinter den Fassaden ringt man nach Macht und Einfluss, ob im Hohen Rat von Punin, in den Kirchen oder am Hofe des neuen Fürsten in der Eslamidischen Residenz.

Zielort für Pilger, Forscher und Abenteurer gleichermaßen. Man selbst gibt sich aufgeklärt und ist schwer zu beeindrucken.

Das Yaquirtal im Spiel

Keine Region Almadas eignet sich besser für verschiedene Abenteuerarten und die Erzeugung von almadanischem Flair wie das Yaquirtal. Fehden von Adelsfamilien bis hinzu verfeindeten Zuckerbäckern mögen gelöst werden, Glaubenskonflikte zwischen den Kirchen, egal ob zwischen den Riten der Boronkirche oder der Rahja- und Traviakirche, können gemäßigt werden, und gerade, wenn man denkt, die Lage beruhigt sich, hat der Yaquirtaler schon wieder eine Hand am

ALMADA

Degen. Vor allem gesellschaftliche Charaktere können sich hier im reichen Teil Almadas entfalten, aber auch für Reisen- de auf den Weg in den Süden, ist das Yaquirtal der perfekte Ausgangspunkt. Von hier gelangt man über Raschtulswall nach Mhanadistan oder rüstet sich für eine Expedition durch den heißen Wüstensand der Khôm.

Im Schatten der umtriebigen Tempelvorsteherin des San Valpo Tempels zu **Sherbeth**, *Novara Valedopenya* (*1003 BF, dunkler Teint, schwarze Haare, sinnlicher Augenaufschlag), haben die Anhänger des gefesselten Stieres begonnen, Tempeldiener und Gläubige in und um **Sherbeth** zu ihrem Kult zu bekehren. Während die Gastgeberin der Leidenschaft weiter ihre Intrigen spinnt, um sich das Amt der Weinkö- nigin zu sichern und den Einfluss des Hauses Rebenthal zu mehren, sind es einzelne Geweihte der Tsa, die ein offenes Auge für die Vorkommnisse in **Sherbeth** haben. Dies ist auch den Kultisten um den Rahjaakoluthen *Enrique* (*1014 BF, nussbraunes Haar, feurige Augen, pausbackig) bekannt. Um die Schwächung der Rahjakirche in **Sherbeth** weiter voran- zutreiben, inszenieren die Verschwörer einen Bildersturm, bei dem unter anderem der Valpostatue mit einem Axthieb der Schädel gespalten wird, und lassen im Namen der Tsa- kirche Hetzschriften wider der Rahjakirche verteilen. Dies ruft sofort *Novara* und das Haus Rebenthal auf den Plan, die gewaltsam gegen die Tsakirche und ihre Anhänger in und um Sherbeth vorgehen. Hier ist es an den Helden die wahren Hintergründe aufzuklären.

Bei einem Besuch in **Brig-Lo** können die Helden auf *Al- mades* „*Der Muchacho*“ *Manzarres* (*1006 BF, dunkelbraune Haare, füllig, überarbeitet) treffen. Der einstige Draufgän- ger ist inzwischen Vater von vier aufgeweckten Kindern und führt zusammen mit seiner Frau *Escalja* (*1005 BF, schwarze Haare mit ersten grauen Strähnen, laut, einstige Weinköni- gin des Dorfes) die Herberge *Sieg von Brig-Lo*. Helden, die den Muchacho aus früherer Zeit kennen, müssen feststellen, dass aus dem Liebespaar ein streitendes und in die Jahre ge- kommenes Ehepaar geworden ist. Um diesen Umstand zu ändern, sucht er Rat und Hilfe bei den Helden. Er möchte wieder eine echte Heldentat begehen. Doch dafür muss er erst mal wieder in Form gebracht werden. Die Charakte- re können hier mit ihren Talenten glänzen, wenn sie seine Fechtkunst auffrischen, seine Etikette polieren und mit ihm eine Heldentat vollbringen oder inszenieren müssen, welche die alte Liebe wieder neu entflammt.

SÜDPFORTE

„Der Fürst ruft zum Pilgerzug zur Befriedung der Südpforte auf. Es wird Zeit, dass auch wir uns positionieren und zu den Waffen rufen. Das Haus Bonladur musste mitansehen, wie unser Stammlehen, ja, damit auch unsere Ehre genommen wurde. Zeit zurückzuschlagen und uns zurückzuholen, was uns zusteht! Und wenn dabei unserem Oheim die letzte Ehr' zu Teil wird, desto besser ...“

—*Junkerin Concabella von Bonladur zu Endivarol, zu einem Vertrauten Ende 1035 BF*

Baronien: Agum, Brigellan, Brindâl, Culming, Geiers- gau, Haffith, Inostal, Mesch, Phecadien, Phexhild, Pil- dek, Schelak

Seit 1030 BF hat die Lehensstruktur in der Grafschaft Süd- pforte kaum noch Bestand. Vielmehr ist der Landstrich in mehrere Taifa-Reiche zerfallen, deren Größe und Machtha- ber teilweise von Mond zu Mond variieren und nur weni- ge Machthaber wie die eigentliche Gräfin *Shahane al'Kasim* (*980 BF, schwarzes zunehmend ergrautes Haar, Amazo- nentochter, sorgenvolle Landesmutter) und *Stordan von Culming* (*996 BF, Soberan des Haus Culming, gerissener Politiker) schaffen es längere Zeit über ihr Stammlehen zu gebieten. Wohingegen aktuell der Markt **Pildek** (gut 1.000 Einwohner, Tempel von Peraine und Rahja, wöchentlicher Pildeker Viehmarkt) und die gleichnamige Baronie in der Hand verschiedener Zahorisippen ist und die Baronie von **Mesch** unter Goblinhorden verheert und verwüstet wurde.

Dabei profitieren vor allem die Städte, die oft deutlichen Ein- wohnerzuwachs verspüren und im Schatten des jeweiligen Taifado prosperieren: Sei es der **Markt Inostal** (1.120 Einwoh- ner, Tempel von Efferd und Peraine, ausgebauter Flusshafen, umgeben von üppigen Weinhängen), **Brindâl** (760 Einwohner, Borontempel, traditioneller Zwist der Weinfamilien Rüdwein und de Brasst-Brindâl) oder **Endivarol** (800 Einwohner, Tem- pel von Efferd und Peraine, wichtige Furt über die Brigella), das zu beiden Teilen in der Südpforte und im Yaquirtal liegt. Nur der liebeizenden Junkerswitwe *Concabella von Bonladur* (*1011 BF, gelocktes Haar, selbstbewusstes Auftreten) ist es dabei zu verdanken, dass Endivarol noch nicht eingenommen wurde, versteht sie es bisher doch geschickt, ihre umschwär- menden Favoriten gegeneinander auszuspielen.

Doch wenn der gemeine Reisende fälschlicherweise glaubt, nur eine zerstrittene Region des Krieges zu bereisen, irrt er, denn aus den verschiedenen Taifas entwickelt sich eine ei- genständige und aufgeschlossener Kultur. Wo in einigen Flecken Almadas das Ende der Reconquista noch nicht zur Gänze vorgedrungen ist, handeln hier Docenyos nicht nur gemeinsam mit Aramyas, viel mehr findet ein gegenseitiger Austausch der Kulturen statt. Bräuche werden übernommen, Feste gemeinsam gefeiert und aus dem früheren oft verfein- deten Nebeneinander wird ein gemeinsames Miteinander.

DAS ENDE EINES GRENZKONFLIKTS

Die Ausrufung des Pilgerzugs zur Befriedung der Süd- pforte durch den Fürsten im Rahjamond 1035 BF läutet das Ende der bis dato bekannten Taifas ein. Der genau- ere Verlauf wird zukünftig innerhalb einer eigenen Pub- likation ausführlich behandelt und im Laufe des Jahres 1037 BF aventurisch abgeschlossen sein.

Die Südpforte im Spiel

Wollen Sie ihre Helden auf den kommenden Abenteuerband vorbereiten, können Sie Ihre Spieler schon mal mit Persönlichkeiten wie *Gerone vom Berg*, *Shahana al'Kasim*, *Khorim Uchakbar* und *Stordan von Culming* in Kontakt treten lassen, die allesamt eine tragende Rolle im Abenteuer spielen werden.

Davon abgesehen bietet die Südpforte für heimische Spielrunden einen bunten Flickenteppich, wo Meister ihre eigenen Ideen verwirklichen und Spieler (temporär) Herrscher ihrer eigenen Taifa werden können. Es gibt viel zu verlieren, doch noch mehr zu gewinnen im Kampf um die Herrschaft der Südpforte.

Der gnadenlose Condottiere *Galeazzo Fortezza* (*996 BF, stets penibel, adrett gekleidet, Narbe über der linken Gesichtshälfte) versucht mit seinen Landsknechten als Taifado in der Baronie Pildek Fuß zu fassen. Mit der Zeit brachte er die Zahoris gegen sich auf und er musste den Rückzug antreten. In einem letzten Streich versucht er *Endivarol* einzunehmen und die Zuneigung mit der Junkerin von Bonladur zu erzwingen. Hier können Helden dafür Sorge tragen, dass

dem Treiben des gesetzlosen Söldnerführers endgültig ein Ende bereitet wird. Sei es durch geschickte Ausmerzungen in den Reihen Galeazzos, den Aufbau eines Widerstandes und nicht zu vergessen mit Hilfe eines nahenden Grafen vom Yaquirtal, der ebenfalls ein Auge auf die Dame von Bonladur geworfen hat.

Mitten in den dichten Brigellawäldern hat sich eine größere Schar Goblins unter Führung von *Ruuschai* (*1005 BF, schwarze Strähnen im Fell, Stierschädel als Kopfbedeckung) breitgemacht und überfällt regelmäßig die wenigen durchquerbaren Pfade der Baronie Brigellan. Dabei gehen sie aggressiver und mutiger vor als ihre Verwandten. Schuld daran sind einige Stierkultisten, die mit ihren Lehren die Goblins auf ihre Seite zogen, ihnen aber ironischerweise selbst zum Opfer fielen. Sie verehren Brassai Kurim als ihren Hauptgott, sind patriarchalisch organisiert und ziehen ihre Stärke aus einem Artefakt in Form eines aus lehmgefertigten schwarzen Stiers. Rauben oder Vernichten die Helden die ursprünglich orkische Arbeit, verlieren die Goblins ihre Aggressivität und ihren Mut und können leicht vertrieben werden.

DIE HERRSCHAFTEN DES FÜRSTEN

Mit dem Tod von *Selindian Hal* und der Wiedereingliederung als Fürstentum ins Mittelreich, sind die Almadaner noch einmal glücklich davongekommen. Es ist schwer auszumalen, wie es um das Land des Mondes stehen würde, wäre es tatsächlich zu einem militärischen Konflikt mit dem Rest des Mittelreiches gekommen. Doch auch so mussten etliche Bürger und Adlige unter der Herrschaft des Kaisers ihr Leben lassen. Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass ein Großteil der Almadaner erfreut über den neuen Frieden mit seinen Nachbarn ist.

Doch Almada wäre nicht Almada, wenn es nicht trotzdem etliche Zweifler, Konkurrenten und Feinde geben würde, die nur darauf warten, bis der alternde Fürst zu Boron geht (Seite 149). Nichtsdestotrotz sieht sich Gwain vorrangig als Moderator des neuen Fürstentums, der die Wunden des Landes heilen und die Diskrepanzen der Familien und Kulturen entschwinden lassen möchte.

DER CRONRAT

Ein wichtiger Stützpfeiler für Gwains Herrschaft ist der Cronrat, der noch unter Kaiser Hal. II ins Leben gerufen wurde und dem Herrscher als handverlesenes Beratergremium zur Seite stehen sollte. Durch das Gremium sieht der Fürst eine gute Möglichkeit, die Stimmen des Landes in beratender Tätigkeit an einen Tisch zu holen. Dabei beschloss er sogar den Cronrat mit Ausnahme der verstorbenen Mitglieder wie beispielsweise *Praiodar von Streitzig*, unverändert zu lassen.

Unter dem Fürsten tagt der Cronrat in unregelmäßigen Abständen und je nach Notwendigkeit zumeist in der Eslamischen Residenz oder auf der Festung Cumrat. Wobei der Cronrat nicht immer vollzählig zusammenkommt, obgleich sie als Mitglieder des Rates zum almadanischen Fürstenhof, der Camarilla, gehören.

DIE AKTUELLEN MITGLIEDER DES CRONRATS

- Rafik von Taladur, ist als Kanzler der wichtigste Berater des Fürsten
- Gerone vom Berg, berät vorrangig in ihrer Funktion als neue Marschallin
- Brandil von Ehrenstein, berät als Kronrichter in rechtlichen Fragen
- Gendahar von Streitzig, folgte seinem Vater als Berater
- Tulameth saba Malkillah, ist neben Shahim die Stimme der Aramyas
- Alrik de Braast, berät als Landständesprecher in Fragen der Landstände
- Stordan von Culming, gilt als gerechter Schlichter im Rat
- Amando de Vivar, berät in Geld- und Handelsfragen
- Shahim al'Shirasgan, setzt sich ebenfalls für die Rechte der Aramyas ein
- Morena von Harmamund, wird 1038 BF von Gwain in den Rat berufen
- Der zwölfte Sitz im Cronrat steht verdienten Helden offen und wird offiziell nicht benannt

ALMADA

PERSÖNLICHKEITEN IM FÜRSTENTUM ALMADA

DER FÜRST UND DIE CAMARILLA

FÜRST GWAIN ISONPO VON HARMAMUND

Der neue Fürst von Almada (*965 BF, schwarze Haare mit grauen Strähnen, Brandnarben) sieht sich vorrangig als Vermittler eines unter der Oberfläche von Intrigen und Interessenkonflikten geprägten Landes. Als gradliniger Strategie und ehemaliger Marschall fällt ihm seine neue Bestimmung erst mal weniger leicht und es dauert seine Zeit bis der Held von Omlad und Befreier Almadas sich in seiner Rolle zurechtfindet.

So legt er viel Wert auf die Meinung des Cronrates, hört den Adligen des Reiches geduldig zu und versucht dabei zu verstehen wie sein Almada fühlt und was es bewegt. Jedoch bleibt ihm höfisches Gebärde weiterhin eher fremd, so dass er manchmal sogar seiner Camarilla entflieht. Dabei sucht er immer wieder den Kontakt zu Helden und der einfachen Bevölkerung, weg von Intrigen und Hinterlist, was ihm im Gegenzug etliche Sympathien einbringt.

Vertrauen legt er dabei in seine Nichte *Morena Solvai* die er 1038 BF in den Cronrat beruft, um eine enge Vertraute am Hof zu haben. Mit diesem Zug wird der Fürst zum ersten Mal in der Nachfolgefrage aktiv und lässt fürs Erste die Gerüchte um einen Nachfolger verstummen, ist es doch ein klares Zeichen, dass Morena nach Gwains Ableben an seiner statt regieren soll.

Denn trotz der vielen Jahre des Kampfes und der Entbehrungen geht es Gwain weniger um seine Verdienste, als um das Wohl seines Almadas.

KANZLER RAFIK LISTHELM VON TALADUR Ä.H., REICHSBARON VON MOLAY

Rafik von Taladur (*989 BF, rabenschwarzes Haar, smaragdgrüne Augen, eitel und gut aussehend) ist als Kanzler, Mitglied im Cronrat, Reichsbaron von Molay und Herr über die kaiserliche Münzstätte weiterhin einer der mächtigsten Personen im Fürstentum. Auch wenn er sich nach dem Fall Selindians selbst in der Position des Fürsten wähnte und sich durch die Ernennung Gwains ausgestochen fühlt, ist er noch

lange nicht bereit, sich mit der ihm dargebotenen Machtfülle zu Frieden zu geben. So treibt er sein Intrigenspiel am Fürstenhof weiter voran und vergrößert seinen Einfluss über die Jahre. Er teilt sich bisweilen das Bett mit der neuen Soberana des Hauses Harmamund *Morena Solvai*, gewinnt das Volk mit Festen und Punipan für sich und vergrößert durch seine Macht als Reichsbaron seinen Einfluss am Kaiserhof Rohajas. Außerdem gewährte er den Verzweifelten Stadtrat von **Ragath** einen Kredit, damit sie sich endgültig von *Radia von Franfeld* freikaufen konnten, wodurch sie in gewisser Weise beim sympathischen Kanzler in der Schuld stehen.



FÜRST GWAIN

TULAMETH SABA MALKILLAH, REICHSVÖGTIN VON OMLAD

Die junge Reichsvögtin (*1015 BF, schwarze Augen, erblühende Schönheit) verlor in den letzten Jahren Mann und Sohn, gewann jedoch in der Kaiserin eine echte Freundin. Seit ihrer Ernennung zur Reichsvögtin durch *Rohaja* wächst die ehemals zurückhaltende Kaisergemahlin zusehens in die Rolle einer starken Politikerin hinein. Sie ist die starke Stimme der Aramyas im Cronrat Almadas, auch wenn sie als novadische Frau stets mit den Vorurteilen sowohl der Docenyos als auch ihrer Glaubensbrüder zu kämpfen hat. Mit dem ehemaligen Bey von Omlad *Kazan Al'Mougan* residiert ihr größter Widersacher in den Ruinen von **Al'Keshir** in nächster Nähe. Die Versuche Kazans sich ihre Zuneigung unter Vorspielen falscher Tatsachen zu erschleichen, zu erkaufen oder anderweitig zu ergaunern, um an den Thron von Omlad zu gelangen, werden in den nächsten Jahren die Prüfsteine der jungen Vögtin sein, an denen sie sich beweisen muss.

TULAMETH UND DIE KAISERIN

Durch Selindians tragisches Schicksal und die Fährnisse der vergangenen Jahre entstand zwischen der Kaiserin und Tulameth eine innige Verbundenheit. So kann Tulameth im Zweifelsfall auf die Stimme der Kaiserin zählen, wenn sie sich im Cronrat für die Belange ihres Volkes stark macht, auf der anderen Seite schätzt Rohaja von Gareth die offenherzige Meinung der jungen Vögtin, sodass zwischen beiden ein reger Briefkontakt herrscht. Beide scheuen nicht, ihre Freundschaft auch in der Öffentlichkeit zur Schau zu stellen und vielen gilt diese schon heute als wahre Saat des Friedens von Unau.



TULAMETH SABA MALKILLAH

МОРЕНА SOLVAI VON HARMAMUND, SOBERANA DER FAMILIA HARMAMUND

Nach dem ihre Mutter als Stierkultistin enttarnt wurde und ihr Onkel dankend ablehnte, wurde *Morena Solvai* (*996 BF, volles, schwarzbraunes Haar, Grübchen, jugendlich) zur neuen Soberana des Hauses Harmamund. Die bis vor kurzem eher unscheinbare Domna stand immer im Schatten ihrer Mutter, doch mit ihrer neuen Bürde blüht Morena zunehmend auf und das für ihr Alter geradezu jugendlich Aussehen tragen ihr Übriges dazu bei, dass sie schon jetzt als eine der besten Partien Almadas gilt.

Sie versteht es Kontakte zu pflegen, ohne dabei für Aufruhr zu sorgen, doch mit ihrer Berufung in den Cronrat 1038 BF ist sie als potentielle Fürstin das Gesprächsthema von den Gassen in Punin bis in die Gazetten des Horasreichs. Im Gegensatz zu ihrer arroganten und rachsüchtigen Mutter, versprüht Morena eine Milde, gar Mütterlichkeit und ist damit ein aufgehendes Symbol für das neue Fürstentum Almada. (Meisterinformationen finden Sie unter **Die Macht der Fruchtbarkeit**.)

ГЕНДАНАР VON STREITZIG Ä.H., GRAF VOM YAQUIRTAL

Der Graf vom Yaquirtal und Cronrat *Gendahar von Streitzig* ä.H. (*992 BF, blondes Haar und blaue Augen, temperamentvoll, draufgängerisch, bei Zeiten nachdenklich) war lange Zeit als Duellant und Schürzenjäger berühmt wie be-

rüchtigt. Doch die Zwangsverlobung mit seiner Geliebten *Rinaya di Madjani*, die ihm schon kurz nach der Verlobung den Sohn *Valdemoro von Streitzig-Madjani* (*1024 BF, hellblondes Haar, besserwisserisch, tyrannisch) gebar, und deren Tod in der Schlacht, lehrten den einstigen Lebemann Ernsthaftigkeit. So übte er sich seitdem in den rondrianischen Tugenden, nahm seine Verpflichtungen gegen über seinem Vater wahr und kämpfte in nahezu jeder größeren Schlacht der letzten Jahre mit. Nach dem Tod des Mondenkaisers, den er von klein auf kannte, und seines Vaters, wurde er vom Fürsten zum Grafen vom Yaquirtal berufen. Der nachdenkliche, in die Jahre gekommene Bonvivant steht dem Fürsten mit Rat und Tat zur Seite, stellt teilweise eigene Ambitionen zu Gunsten des Landes zurück und wird mit seiner Vergangenheit Vorbild für eine ganze Generation Almadanis sein.

WEITERE PERSONEN AM FÜRSTENHOF

Der Soberan des Hauses Culming und Banus der Südpforte *Stordan von Culming* (*960 BF, dunkelbraunes Haar, grüne Augen, gilt als gerecht) bleibt auch im Fürstentum ein wichtiges Mitglied im Cronrat. Als bekennender Traditionalist bildet er den Gegenpol zu Tulameth und als Machtmensch weiß er seine Interessen im Cronrat mit Nachdruck vorzutragen.

Dom *Amando Dhachmani de Vivar* (*999 BF, Eslamszopf, schwarze Augen, gut aussehend, vergesslich) konnte, nachdem er in den letzten Jahren mehrfach scheiterte weiter im Stadtrat Punins aufzusteigen und einen Platz im Cronrat ergattern. Hier berät der Homo Novus den Fürsten in allen Handels- und Geldangelegenheiten des Fürstentums.

Die darpatische Prinzessin *Ayla Duridanya von Rabenmund ä. H.* (*1017 BF, rotbraunes Haar, dunkle Augen, lebhaft und fröhlich) leistet nach dem Tod Graf *Praiodars von Streitzig* ihre Knappschaft bei Fürst Gwain und ist eine ebenso talentierte Rhetonikerin, die inzwischen den Umgang mit dem Fürsten genau versteht, wie heißspornige Kämpferin im Turnier.

WEITERE WICHTIGE PERSONEN DES FÜRSTENTUMS

GROSCHKA GROSCHKA BULGI, GRÄFIN DER WALDWACHT

Domna Groschka (*912 BF, Erzbrockennase, stur und zu gleich aufbrausend, für zwergische Maßstäbe äußerst hübsch) herrscht unangefochten über ihre Grafschaft. Erst im Jahre 1027 BF übernahm sie offiziell die Regierungsgeschäfte ihres zusehens vergeistigten Vater in der Waldwacht. Als Trägerin des Ehernen Reifes ist sie zugleich Bergkönig *Arombolosch* wie auch Fürst Gwain verpflichtet und ihre Loyalität gilt den beiden Persönlichkeiten in genau dieser Reihenfolge, was wiederum zu Unmut unter den Menschen führt.

Unter Zwergen genießt sie den Ruf eines verwöhnten Einzelkinds, wobei in Wahrheit die Verwaltungsgeschäfte nur

ALMADA

wenig Zeit lassen, ihren Mut unter Beweis zu stellen. Denn schon immer war sie von alten Heldenmythen ihres Volkes fasziniert und wünscht sich seit der Ausrufung des *Domaschadrom* nichts sehnlicher, als die uralte *Chaidarion* mit ihrem Felsspalter *Drakqarmor* die Schädel einzuschlagen, um sich für den Tod ihrer Mutter rächen zu können.

ALARA PALIGAN, KAISERWITWE

Die von ihrem Enkel Selindian verratene und von Kaiserin Rohaja mit Nichtachtung gestrafte *Alara Paligan* (*967 BF, wirkt Jahrzehnte jünger, schwarzes Haar, Narbe im Gesicht) wünscht sich nichts sehnlicher als Genugtuung für die Schmach, die sie durch ihre Enkelkinder erlitten hat. Nachdem sie sich einige Jahre auf Schloss *Alarasruh* zurückzog, erwirbt sie den Mondsilbernen Palast im Goldacker. Von hieraus bereitet sie ihre Rache an all jenen vor, die sie für ihre jetzige Situation verantwortlich macht, allen voran die Puniner Boronkirche, die Familie von Gareth sowie all jene, welche die Interessen der Kaiserin am Yaquir vertreten. Schon spinnt sie wieder wie ehemals ihr feines Netz aus Abhängigkeiten und Intrigen, während sie sich in der Öffentlichkeit auf Grund ihrer Entstellung nur noch verschleiert zeigt.

☛ Der geborene Tobrier *Graf Brandil von Ehrenstein ä. H.* (*976 BF, blondes Haar, blaue Augen, immer vorbildlich gekleidet, zynisch) herrscht besonnen über die Grafschaft Ragath und gilt als Inbegriff des almadanischen Stils. Seine besondere (Für-)Sorge gilt seinen drei Töchtern *Concabella*, *Rahjada Mera* und *Romina Alba*, die er mit meist vorgeschobenen Gründen vor den Heiratsplänen seiner Gemahlin *Rohalija von Streitzig ä. H.* zu bewahren versucht.

☛ Die neue kaiserliche Marschallin von Almada *Gerone vom Berg* (*1001 BF, rotblondes Haar, blaue Augen, Pferde-

kennerin) sieht in ihrer neuen Position die Gelegenheit, zur Wiederherstellung der Ehre ihrer Familie nach dem Fall ihres Vaters. Sie geht daher ihrem Amt mit äußerstem Pflichtbewusstsein nach und arbeitet im Namen des Fürsten an der Befriedung der Südpforte.

DAS FÜRSTENTUM ALMADA IM SPIEL

Im Land der Schutzpatronin Rahja wird es nie langweilig. Überall gibt es in Almada was zu entdecken oder aufzudecken, zu gewinnen oder verlieren und manchmal lädt das Fürstentum auch einfach zum Lachen oder Trauern ein. Diese Vielfältigkeit spiegelt sich auch in den verschiedenen Abenteuerarten wieder, für die sich das Land des Mondes als Bühne anbietet. Seien dies Forschungsabenteuer in der Caldaia, düstere Begebenheiten in Transbosquirien, verschüttete Zwergenstollen in der Waldwacht, Intrigen am Hofe des Fürsten, investigative Aufträge in der Metropole von Punin, kulturelle Streitigkeiten in Omlad oder Schlachten für Ruhm und Macht im noch nicht befriedeten Yaquirtal.

Helden jeder Art werden an vielen Ecken gebraucht. Denn so schön Almada auch sein mag, in der Seele des Reiches haben sich zwielichtige Kultisten breitgemacht und es liegt in Heldenhand sich immer wieder gegen die Verblendeten oder Gottlosen zu stellen. Doch lebt das Land auch nicht nur von Schwarz und Weiß, sondern kennt viele Grauschattierungen in denen für die Helden der wahre Feind oft kaum zu erkennen ist und Richtig oder Falsch nur eine Frage des Blickwinkels ist.

GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Mysterien und verborgenen Bedrohungen des Fürstentums, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können. Weitere Mysterien Almadas finden Sie in **Herz 202ff.**

DIE GOBLINGRÄBER CALDAIAS

Die für einen Goblin recht hoch gewachsene Schamanin *Karnia* (*1003 BF, rostrotes Fell, darin grüne Moosflechten, aufgeweckt, in ihrer Nähe wacht ein Käuzchen) ist die neue treibende Kraft hinter den Rotpelzen der Caldaia und der angrenzenden Gebirge. Im Auftrag der *Manika Riiba* (Schwarzer

Bär 163) soll sie die Stimme der Suulak in Almada einen und stärken. Besonders das Erstarken der Stierkulte und die Einflussnahme der Schwarzpelze auf das einstige Stammland der Goblins nimmt die Kunga Suula als Gefahr für ihr Volk wahr. Die Hagal Redkai Karnia soll im Besonderen die männlichen Suulak vor dem Einfluss der Stierkulte bewahren. Dabei geht sie für eine Goblinin mit großem Bedacht vor. So gewann sie im Schatten des Konfliktes um das Doppelkaisertum, die wenigen Schamaninnen des caldaischen Umlandes für ihre Sache und einte mehrere Goblinbanden, die sie unter die Führung des gealterten Goblinabenteurers *Grogino* (*992 BF, almadanische Kleidung, Caldaabreser, stets ein breites Grinsen im Gesicht) stellte. In jüngster Zeit beginnt sie ihre Aufmerksamkeit im Namen der Kunga Suula auf die uralten Hügelgräber der Caldaia zu richten, in denen sie das Herz einer Tochter Mailam Rekdais wähnt. Auch hierbei wägt sie jeden ihrer Schritte sorgfältig ab, hat ihr doch die Kunga Suula nachdrücklich klar gemacht, dass Fehler der Vergangenheit nicht wiederholt werden dürfen.

DAS SPIEL UM DIE KRONE

Die Ernennung von *Gwain Harmamund* zum neuen Fürsten Almadas sorgte bei vielen Dom und Domnas von Rang und Namen nicht nur für Begeisterung. Während einige wie *Rafik von Taladur* selber nach der Krone trachten, sind es vor allem die *Hüter des Almadin*, denen Gwain ein Dorn im Auge sind. Ein radikal-patroistischer Geheimbund musste nach der Herrschaft des Kaisers wieder in den Untergrund verschwinden musste. Auf ihrer Agenda steht unter anderem die Einsetzung eines männlichen, almadanischen Kaisers auf dem Thron des Mittelreiches und die Rückeroberung der ehemaligen Reichsmark von Amhallah. Großmeister der Hüter ist *Stordan von Culming*, der geschickt vor dem Fall aus dem Bund austrat und ihn wieder im Geheimen neugründete.

Während sich diese und andere Adlige schon jetzt in Stellung bringen und nur darauf warten, dass der kinderlose Fürst zu Boron geht, holt *Gwain* seine Nichte an den Hof und in den Cronrat. Damit präsentiert er seine potentielle Nachfolgerin und macht sie innerhalb eines Tages zur wichtigsten Protagonistin im Spiel um die Krone. Denn wer nach der Fürstenkrone strebt, muss den Traviabund mit *Morena* suchen, die allerdings in ihrer aktuellen Position zufrieden fühlt und ihre eigenen Pläne verfolgt (siehe **Die Macht der Fruchtbarkeit**), auch wenn sie gelegentlich mit dem Kanzler das Bett teilt. Die Zeit wird zeigen, wer sich schlussendlich im Gewirr aus Intrigen behaupten kann.

IM NETZ DER SPINNE

Ab 1036 BF ist *Alara Paligan* aus dem Leben des Puniner Patriziats kaum noch wegzudenken. Egal ob öffentliche Auftritte, ausschweifende Feste oder berauschende Orgien: die Kaiserwitwe ist als Gast(-geberin) ein Teil von ihnen. Einer ihrer Stützpfeiler ist dabei der Neureiche *Mhadan Silottio* (*990 BF, Halbglatze, fettleibig, Rahjabund mit *Elea Sfan-dini*, die er als Zunftmeister der Drucker und Buchbinder ersetzt), mit dessen Hilfe sie im Geldadel Fuß fasst und der einen großen Teil dazu beiträgt, dass Alara 1039 BF selbst Teil des Hohen Rates von Punin wird.

Ein Großteil der Patrizier interessiert sich dabei weniger für die Schwarze Witwe als Person, sondern mehr für ihr südländisches Netzwerk. Ein Umstand der *Alara* entgeht während sie ihr Netz weiterspinnt und vermehrt Kontakt zu *Yppolita von Gareth* (*1008 BF, blondes, langes Haar, Magierin, Kaiserin Rohajas Zwillingschwester) sucht, die in den nächsten Jahren gelegentlich zu Studienzwecken an der *Academia Arcomagia* weilt.

DER FÜRSTLICHE PAKT

Das Mächtigkeitsgleichgewicht in Punins Unterwelt ist seit jeher fragil. Nur durch das geschickte Manöver des Fürstlichen Paktes zwischen dem Vogtvikar *Phexgeschwind Wiesenläufer*, der Phexgeweihten *Yanis di Rastino*, der Elfe *Zorzal* und dem Dieb *Al'Murmadin* konnte die Balance gehalten werden, indem sie den Mythos um die Fürstin der Unterstadt schufen. Mit den Unruhen in **Punin** 1034 BF haben sich allerdings neue Kräfte formiert, während alte Bündnisse erloschen. Dazu türmen sich in den Folgemonaten einige Zufälle aus dem Umfeld der Fürstin. So verschwinden Huren und Lustknaben aus *Zorzals Freudenhaus*, der berühmte Einbrecher *Al'Murmadin* wird während eines Raubzugs geschnappt und schlussendlich scheint *Yanis di Rastino* dem Flammentod zum Opfer zu fallen (siehe Zeitleiste).

Der Pakt von einst droht damit von Innen heraus zu zerbrechen und läutet unsichere Zeiten ein. Gerade phexgefällige Helden sollten dieser Tage vorsichtig in **Punin** sein, denn die lebendige Unterwelt von Punin ist mehr denn je in Aufruhr und duldet nur ungern weitere Konkurrenz.

DIE MACHT DER FRUCHTBARKEIT

Nach dem Scheitern des großen Plans der Stierkultisten entschied sich *Surkan al'Rasim* (*999 BF muskulös, auf dem rechten Auge blind) dafür, die Schwächung und Unterwanderung der zwölfgöttlichen Kulte von nun an mit äußerster Bedacht voranzutreiben. Um den Glauben und Aberglauben der streitlustigen Almadanis weiter für seine Sache arbeiten zu lassen, holte er die Adschaja-Priesterin *Mahradêh* (* 983 BF, lange, braune Haare, kräftig, beruhigende Aura) aus seiner Heimat an seine Seite und lies von nun an das Götterpaar Ras'Ragh und Adschaja verehren. Vor allem unter den einfachen Bauern verbreitet sich in den nächsten Jahren der Kult um die beiden Stiergötter zusehends und während die Perainekirche blind für die Machenschaften der Verschwörer zu sein scheint und der Adel vor allen Dingen vor der eigenen Türe kehrt, sind es im Besonderen die Bilderstürmer um *Vaala Valente* (*1010 BF, Halbnivesin, rotes Haar, spricht sehr schnell), die in den Stierkultisten, die mit ihrem kruden Fruchtbarkeitskult der jungen Göttin die Gläubigen abspenstig machen, ein Feindbild gefunden haben.

Auf der anderen Seite versuchen die Kultisten in den nächsten Jahren die ihrigen in wichtige, sowohl weltliche als auch kirchliche Positionen zu manövrieren. Mächtigste Verbündete ist dabei *Morena von Harmamund*, mit der sie nicht weniger als eine mögliche Thronfolgerin des Fürstentums in ihren Reihen wissen. Außerdem arbeiten einige Zellen daran, die vom Ehrgeiz zerfressene *Novara Valedenya* auf ihre Seite zu ziehen, um sie zur Weinkönigin von Punin zu machen. Dabei schrecken sie weder vor Mord noch vor Tempelschändung zurück.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Auch in den zukünftigen Jahren bleibt Almada im Interesse etlicher Parteien. Seien es verschiedene Arten von religiösen Kultisten oder die Wiedererstarkung von Alara Paligan. Einige Abenteureraufhänger finden Sie oben bei den jeweiligen Regionen im Spiel, darüber hinaus finden sie hier Erfolge und Rückschläge der nächsten Jahre, an denen Sie Ihre Spieler teilhaben lassen können.

ERFOLGE

Travia 1037 BF: Die Südpforte gilt endgültig befriedet und die alten Grenzen zwischen Almada und dem Horasreich werden wieder hergestellt. *Gerone vom Berg* wird als neue Gräfin der Südpforte eingesetzt. (Die Befriedung wird in einem entsprechenden Band behandelt.)

Bis 1040 BF: Die inzwischen als Vorsteherin des Therbûnitenspitals fungierende Perainegeweihte *Alessia von Ragaths-quell* kann samt einigen Mittelsmännern als Stierkultistin enttarnt werden.

RÜCKSCHLÄGE

1038 BF: Raub im Draconiterhort zu **Punin**. Mehrere Fundstücke aus einer Höhle nahe der Stadt **Ragath** werden entwendet. Darunter Statuen von goldenen Stieren und anderen Götzenbildern. Die Täter können nicht gefasst werden.

30. Phex 1039 BF: Die Hüterin der Saat von Punin *Brigellina Eisenwein* verstirbt ein Tag vor dem Saatfest der Kirche. Zwei Monate später wird *Eslam Kedios Glutwein* (*1005 BF, Halbglatze, tulamidischer Einschlag, Lachfalten) zu ihrem Nachfolger erklärt, der ein langjähriger Verschwörer vom Kult des Weißen Stiers ist.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

1036 BF: *Yanis di Rastino* gilt als vermisst. Einige Tage später wird ihre Leiche nach einem Gasthausbrand in der Nähe von **Punin** mittels ihres Siegelrings identifiziert.

20. Rondra 1037 BF: Anlässlich ihres 20. Tsatags erhält *Ayla Duridanya* die Schwertleite und weilt weiterhin als Ritterin oft am Hofe von **Punin**.

1038 BF: *Miradora* wird zur Hüterin des Raben und zugleich zur bisher jüngsten Tempelvorsteherin des Puniner Haupttempels geweiht.

1039 BF: *Alara Paligan* erhält für ihre „außerordentlichen Dienste für Stadt und Bürgerschaft“ zum Entsetzen der Hüterin des Rabens und einiger Bürger und Adliger einen Sitz im Hohen Rat von Punin.

5. Rondra 1040 BF: Fürst *Gwain von Harmamund* feiert seinen 75. Tsatag und ruft zu dieser Festlichkeit zum fürstlichen Turnier nach **Punin** auf.



ORDEN VOM HEILIGEN BLUTE DER MÄRTYRER VON ARIVOR ZU SALZSTEIGE

„Nach dem Zwiste, der in der Allerheiligsten Kirche Unserer Herrin RONdra ob des Namens, den sich Unser Orden auf das Banner schrieb, entbrannte, und auf das Geheiß des Erhabenden Schwertes der Schwerter, Viburn von Hengisford hin, wollen Wir, Rondred Donnerklinge, Freiherr von Salzsteige, gehorsam dem Entschlusz des Erhabenen selbstselbst Uns fügen. Darob wollen Wir jedoch nit nachlassen in Unserem Bestreben, der Herrin zu dienen, wie es uns die heiligen Märtyrer von Arivor vorgelebt haben und auch nit in Unserem Anspruch, das Erbe dieser hochehrwürdigen Gemeinschaft zu bewahren und fortzuführen, auf dasz die unfehlbarste Herrin selbstselbst über Unseren gerechten Anspruch entscheide. Fürderhin und bis Wir vor das allschauende, edle Antlitz der göttlichsten

Leuin Rondra treten, soll Unsere Gemeinschaft darum Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer von Arivor zu Salzsteige heissen. Lea vult“.

—Rondred Donnerklinge von Salzsteige, Hochmeister des Ordens vom Blute, 1013 BF in einem Brief an das Schwert der Schwerter

„Es sei somit erneut mit vollen Rechten und Pflichten in den Stand eines Ordensbundes der Kirche der göttlichen Leuin erhoben die Gemeinschaft vom Heiligen Blute der Märtyrer von Arivor zu Salzsteige.

So spricht Ayla Armalion von Perricum, die Marschallin des Schwertbundes!“

—aus der Konklav-Bulle des Schwertes der Schwerter, Ende Travia 1035 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Der Orden vom Heiligen Blute ist ein junger Orden, der im zehnten Jahr seines Bestehens bereits als beinahe ausgelöscht galt und aufgelöst wurde. 1035 BF wurde der Bund von der Rondrakirche jedoch wieder in die Reihen anerkannter Orden aufgenommen.

Dem eigenen Selbstverständnis nach, ist der Orden vom Blute der direkte Nachfolger des legendären Theaterordens. Die Kirche bedient sich der Gemeinschaft vornehmlich dann, wenn Entscheidungen des Löwenthrons effektiv, ohne großes Aufsehen und unmissverständlich umgesetzt werden sollen. Alles in allem gelten die Bluter als linientreue, bis ins Mark zuverlässige Angehörige des Schwertbundes, die Effizienz hin und wieder sogar über die rondrianischen Tugenden stellen.

Gebräuchliche Name: Orden vom Blute, Bluterorden, Bluter

Wappen/Symbol: Mit der Neugründung stiftete das Schwert der Schwerter dem Orden ein neues Wappen: Auf rotem Feld ein goldener, rückwärts gewendeter Löwe mit Drachenschwanz, ein goldenes Schwert haltend.

Wahlspruch: „Wir sind der Donner, der dem Blitzschlag folgt“ (oder kürzer: „Donner folgt!“)

Herkunft: 1010 BF durch Rondred Donnerklinge, Freiherr von Salzsteige, mit dem Anspruch gegründet, das Erbe des erloschenen Theaterordens anzutreten.

Persönlichkeiten: **Rondred Donnerklinge von Salzsteige** (*983 BF, Hochmeister und Hoher Herold der Rondrakirche, pragmatisch und entscheidungsstark), **Gari Yatas von Eslandsbrück** (*987, Großvikarin, abgeklärte, charismatische Priesterin), **Larona Hestramant von Neetha** (*993 BF, sehr erfahrene Großkomtu-

rin, früher rechte Hand Rondreds), **Geron Fáduril von Notmark** (*994 BF, junger, engagierter Marschall), **Stormin Lautarius von Norburg** (*998 BF, Komtur von Burg Salzsteige sowie talentierter Ausbilder), **Ardariel Nordfalk von Moosgrund** (*1008 BF, athletisch, begnadete Kämpferin aber impulsive Burggräfin von Baliho, Schildmaid im Orden)

Personen der Historie: **Halgard Bastmann von Ehrenstein ä.H.** (Marschall des Ordens, fiel bei der Verteidigung Ysilias), **Thalia Fulmen von Arivor** (Seneschallin des Ordens, fiel in der Dritten Dämonenschlacht), **Ulfried von Greifswalden** (Komtur zur Ordensburg Ogertrift, bei deren Verteidigung er fiel).

Beziehungen: innerhalb der Rondrakirche groß, darüber hinaus ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Die Herrin wählt, wie es ihr gefällt, und Mythrael trägt ihren Willen in diese Welt. Und für euch bin ich der Mythrael des Schwertes der Schwerter, haben wir uns verstanden?“

—Rondred Donnerklinge von Salzsteige

Bedeutende Niederlassungen: Burg Salzsteige (Windhag), Burg Ogertrift (Ruine, Transsilien)

Besonderheiten: Obgleich den rondrianischen Tugenden unbedingt verhaftet, stellen die Bluter die Erfüllung einer einmal übernommenen Aufgabe bisweilen sogar über diese. Sie sind stolz darauf, als effizienter Waffenarm des Löwenthrons zu gelten und halten sich für die Elite des Schwertbundes

Größe: 1035 BF etwa ein Dutzend Geweihte, doch der Orden ist im Wachsen. Auf Burg Salzsteige tun stets mindestens 4 Geweihte Dienst.

GESCHICHTE

Rondred Donnerklinge von Salzsteige gründete 1010 BF einen Ritterorden und erklärte ihn zum Nachfolger des legendären Theaterordens. Die, ob Rondreds Eigenmächtigkeit anfangs verärgerte Kirchenführung, gestattete – eingenommen von den rondragefälligen

Taten Herrn Rondreds und seiner Ordensgeschwister – im **Rondra 1012 BF** schließlich die Gründung des Ordens unter seinem auch heute noch geläufigen Namen. **1013 BF** wurde Burg Salzsteige, der Hauptsitz des Ordens, ausgebaut. Nur wenig später ging Burg



Ogertritt in Tobrien als Stiftung an den Orden und die *Bluter* stiegen schnell zu einem einflussreichen Orden im Schwertbund auf. Ausdruck dessen war **1014 BF** die Erhebung des Hochmeisters Rondred zum Hohen Herold (WdG 47) der Rondrakirche.

Als im **Rondra 1020 BF** der Rote Rat der Rondrakirche zu Beilunktagte, wurde der Bluterorden beauftragt, Kultgegenstände und Schätze aus den zwölfgöttlichen Tempeln in den verheerten Landen Tobriens zu bergen. Während der Dritten Dämonenschlacht im In-

gerimm **1021 BF** befahl das Schwert der Schwerter dem Orden die Bresche im Todeswall zu halten. Die Bluter erlitten schwerste Verluste und wurden nach der Schlacht aufgelöst.

1035 BF vermeldeten die letzten Angehörigen des erloschenen Ordens den Vollzug ihrer Bergungsaufgaben in den Schattenlanden. In Anerkennung ihrer Beharrlichkeit wurde der Orden beim Ordenskapitel der Rondrakirche zu Perricum erneut in die Gemeinschaft der Rondaorden aufgenommen und mit seinen alten Privilegien ausgestattet.

DER ORDEN VOM BLUTE HEUTE

In seiner Hochzeit dienten über einhundert Rondrageweihte im Orden vom Blute. Der Adel des Mittelreichs, aber auch der des Bornlandes, unterstützte die Gemeinschaft großzügig und es galt als Ehre, ja Privileg, die eigenen Kinder dem Orden zur Ausbildung anzuvertrauen. Doch so jäh der Aufstieg erfolgt war, so plötzlich endete er auch: Nach der Dritten Dämonenschlacht wurde der Orden aufgelöst, auch wenn diejenigen, die überlebt hatten, nach wie vor als Ordensangehörige galten und Ordensinsignien sowie -habit voller Stolz trugen. Trotz hielten sie zudem an ihrer Aufgabe fest, Tempelschätze aus den Schwarzen Landen zu bergen.

Angesichts der Beharrlichkeit der Bluter, vor allem aber aus kirchenpolitischem Kalkül, setzte das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, den Orden **1035 BF** wieder ein. Mit den Blutern hat sich die Matriarchin – so sehen es Kritiker – ein Instrument geschaffen, um ihren Willen unmittelbar durchzusetzen. Entgegenzuhalten ist dieser Sichtweise vor allem, dass der neue und alte Hochmeister des Ordens – Rondred Donnerklinge – weithin für seinen starken Willen, sowie seine oft kritische Haltung gegenüber just der amtierenden Marschallin bekannt ist und daher kaum damit zu rechnen ist, dass er oder sein Orden als willfährige Erfüllungsgehilfen dienen werden. Konservative Kreise der Kirche deuten diesen Schritt daher als einen – lange überfälligen – Schritt zurück in die „richtige Richtung“, in der die Rondrakirche mit aller Entschiedenheit die Hoheit über den Schutz aller zwölfgöttlichen Tempel einfordert und sich klar gegen die „Wucherungen“ kämpfender Orden innerhalb anderer Kirchen positioniert.

Noch ist der Bluterorden klein, doch gerade die Rondrageweihten, die vom Führungsstil Aylas von Schattengrund enttäuscht sind, weil sie ihn für zu nachsichtig ablehnen, sehen in seinem Wiedererstehen eine Wende zum Guten und bitten um Aufnahme. Doch die Ansprüche der Ordensoberen sind hoch und Rondred Donnerklinge in der Lage, nur die Besten zu wählen. Bei der Wiederbelebung wurde zudem ein Laienzweig geschaffen, der dem Orden in Adelskreisen Einfluss und damit einhergehend Wohlstand sichert. Es ist daher davon auszugehen, dass die Bluter schnell wieder an ihren ehemaligen Einfluss anknüpfen können und zu einem beachtenswerten Machtfaktor im Schwertbund werden.

VIEL FEIND', VIEL EHR' – FEINDE UND VERBÜNDETE

Der Orden vom Blute steht traditionell in starker Konkurrenz zum **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor**, der sich – ebenso wie die Bluter – als rechtmäßiger Nachfolger des **Heiligen Ordens Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor** sieht. Gerade die Einmischung der Ardariten in die Politik des Horasreiches, sowie der

hohe Laienanteil, wird von Seiten der Bluter als unbotmäßige Verweltlichung, in deren Zuge das alles überstrahlende Ziel eines Rondrianers – der Göttin zu dienen – verraten wurde, verurteilt. Jüngere Orden, allem voran den **Orden des heiligen Zorns der Göttin Rondra**, lehnen die Bluter rundheraus ab. Ebenso die kämpfenden Orden beinahe aller anderen Kirchen, wobei sie den **Golgariten** zumindest ein wenig Achtung zollen. Dem **Bannstrahl** gegenüber empfinden die meisten Bluter unversöhnliche Feindschaft.

Die Rondrakirche lässt dem Orden einiges an Ressourcen zukommen, um seinen Wiederaufbau zu beschleunigen. Gerade die Sennen Bornland und die des Nordens zeigen sich dem Orden gegenüber großzügig, denn er repräsentiert in vielem die in diesen Sennen vorherrschende Sichtweise. Auch der konservative und alte Adel des Mittelreiches, des Bornlandes und des Dominiums Donnerbach zeigt sich in von der Entwicklung angetan und willig, den Orden zu unterstützen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die *Tracht* der Bluter unterscheidet sich – bis auf die Farbe des Wappenrockes – kaum von der anderer Rondrageweihter. Über der üblicherweise stahlblanken Rüstung – meist ein Kettenhemd, häufig ergänzt mit Plattenzeug, seltener eine Garether Platte – tragen sie einen blutroten Wappenrock, das Ordenswappen groß auf Brust und Rücken. Unterkleidung und Mantel sind ebenfalls rot. Statt des in der Kirche üblichen leichten Helms, tragen Bluter einen Nasalhelm. Die Wappenröcke der Novizen sind weiß und tragen das handgroße Ordenswappen in blutrotem Schild. Die einzelnen Ränge unterscheiden sich nur durch die Fibeln des Ranges, die denen der Kirchenhierarchie (WdG 47) entsprechen. Die *Bewaffnung* der einzelnen Ordensmitglieder ist jenen weitgehend freigestellt. Abgesehen von der Namens Klinge, die jeder Rondrapriester mit der Weihe erhält; Novizen führen ab dem dritten Jahr meist ein geweihtes Langschwert.

Blutsgetreue – die Laien des Ordens – wählen die von ihnen bevorzugte Rüstung, einen Wappenrock in den eigenen Farben, sowie das Zeichen des Ordens als Gürtelwappen. Sind sie im Auftrag des Ordens unterwegs, tragen sie jedoch einen blutroten Wappenrock, mit dem handgroßen Wappen des Ordens über dem Herzen.

Das Wappentier des Ordens – ein männlicher Löwe – ersetzt im Orden vom Blute als Symbol meist die Rondralöwin. Darüber hinaus sind die Symbole eines zum Schlag erhobenen Schwertes, eines Blutstropfens sowie – in Anlehnung an den Blutsstein (siehe *Geheimnisse der Bluter*, Seite 156) – eines im Inneren gefüllten, klaren Steines, gebräuchlich. Letzteres wird jedoch nur innerhalb des Ordens verwendet.

STRUKTUR

Wie die meisten kämpfenden Orden unterscheidet auch der Orden vom Blute zwischen Rängen und Ämtern. Der Orden folgt bei seinen ordentlichen Mitgliedern im Wesentlichen der Hierarchie der Rondrakirche, jedoch mit einer Besonderheit: War der Orden in früheren Zeiten noch bereit, auch besonders fromme Laien zu Rittern zu weihen, so hat sich diese Einstellung seit der Perricumer Bulle „Restitutio in Integrum“ von 1035 BF grundlegend verändert. Heute sind nicht einmal mehr Akoluthen der Rondrakirche, die Löwenritter, in den Reihen der ordentlichen Mitglieder zugelassen. Aus diesem Grund kennt die Hierarchie der Bluter auch nur zwei Ränge: Novizen, ordensintern *Knappe* oder *Knappin vom Heiligen Blut* genannt, werden fünf bis sieben Jahre ausgebildet, ehe sie die einfache Weihe erhalten und fortan als *Ritter* bzw. *Rittfrauen vom Heiligen Blut* gelten. Erzweweihte, oder Ritter der Göttin, nur äußerlich an ihrer gekreuzten Schwertfibel zu erkennen, müssen auch im Orden vom Blute 12 Heldentaten nachweisen, ehe sie die zweite Weihe erhalten. Ordensintern werden sie selten auch als *Hohe Ritter* bezeichnet – dies jedoch ausschließlich um sie, z.B. in Listen und Dokumenten, vom Rest der Ritterschaft zu unterscheiden. Neben den ordentlichen Mitgliedern, ordensintern auch *Schwerter* genannt, existiert der dreifach unterteilte Zweig der *Schilde* oder *Blutsgetreuen*, wie die Laienanhänger des Ordens auch bezeichnet werden. Der erste Zweig ist die *Schildjunkschaft*. Hierbei handelt es sich um Kinder aus angesehenen Familien, die im Orden – analog der Ritterausbildung ab dem 8. Lebensjahr – eine traditionelle, ritterliche Erziehung erhalten, sofern sie sich nicht für das Leben eines Priesters eignen oder sich gegen ein solches entscheiden. Frühestens an ihrem 17. Tsatag empfangen sie die Schwertleite. Die Zugehörigkeit zur Junkschaft erlischt nur durch den Tod. Den zweiten Zweig bilden die *Servientes*, zumeist Akoluthen, aber auch Ritter und ehrenvolle Krieger, die sich dem Orden auf bestimmte Zeit zum Dienst verpflichten. Den dritten Zweig stellen die *Donates*. Letztere sind ebenfalls Ritter oder ehrenvolle Krieger, die sich selbst sowie entsprechende Stiftungen dem Orden „schenken“. Sie verbringen ihren Lebensabend in der Obhut des Ordens und leisten entsprechend ihrer Möglichkeiten bis zu ihrem Tod leichten Dienst. Eine Sonderstellung innerhalb der Laien hat die *Schildmaid des Ordens vom Heiligen Blut* inne. Dieser Ehrenrang wird, wenn überhaupt, nur selten vergeben. Er ist zu jeder Zeit auf eine einzige Trägerin beschränkt (derzeit Ardariel von Moosgrund). Ihre ehrenvolle Pflicht ist es, den Hochmeister für den Kampf zu gürten, das Banner des Ordens in die Schlacht zu tragen sowie vor dem Ordenskonvent für die Schilde zu sprechen.

Die Ordensämter folgen auch nach der Neugründung dem ursprünglichen Muster, beginnend mit den vier *Ordensoberen* oder *Superioren*:

- ☛ der **Hochmeister** gewählt von den ordentlichen Ordensmitgliedern und bestätigt vom Schwert der Schwerter. Ihm stehen beratend zur Seite:
- ☛ der **Großkomtur** (auch Seneschall genannt, Stellvertreter des Hochmeisters und verantwortlich für die Verwaltung des Ordens)
- ☛ der **Großvikar** (oberster Geweihter des Ordens, zuständig insbesondere für die Ausbildung der Novizen und zugleich oberste spirituelle Instanz des Ordens. Bei seiner Ernennung behält sich der Löwenthrone ein Vorschlags- und Vetorecht vor)
- ☛ der **Marschall** (oberster Kriegsherr des Ordens)

Unter den Superioren rangieren die derzeit vier *Komture*:

- ☛ **Komtur von Burg Salzsteige** (Befehlshaber der Burg, dem Großkomtur direkt unterstellt)
- ☛ **Komtur Siegelmeister** (ebenfalls dem Großkomtur unterstellt, kümmert sich um die Ausführung der Entscheidungen des Konvents, derzeit nicht besetzt)

☛ **Komtur Zuchtmeister** (Für die Koordinierung der spirituellen und körperlichen Ausbildung sowie den untadeligen Zustand der Ordensmitglieder verantwortlich; sowohl dem Marschall, als auch dem Erzdekan unterstellt, derzeit nicht besetzt)

☛ **Komtur Zeugwart** (Für die Ausrüstung/ Waffen/ Tiere etc. zuständig. Als solcher dem Marschall, aber auch dem Großkomtur zuarbeitend, derzeit nicht besetzt)

Superiore und Komture bilden zusammen den *Ordenskonvent*, der den Hochmeister berät, zugleich aber auch immer wieder hinterfragt. So obliegt es dem Konvent, den Hochmeister bei gravierendem Fehlverhalten des Amtes zu entheben.

Die Blutsgetreuen haben (offiziell) keinerlei Einflussmöglichkeit auf Haltung und Politik des Ordens.

AUFNAHME IN DEN ORDEN

»^{11ens} Die gefällige Ordensrittfrau vom heiligen Blute weizs und ehrt und liebt die mächtige Herrin RONdra, die brüllende Leuin, wütende Herrin des fegenden Sturmes, grimme Königin des roten Donners, mutige Kriegsherrin der unbezwingbaren Heerscharen, Marschallin der zwölf blutroten Himmelsreiter, Alverans Schwert und Schild, gnädige Fürstin der Ritter und Streiter, als die gröszte und gleiszendste, herrlichste und ruhmreichste Göttin, denn ihr Schwert ist der Blitz, ihr Wort der Donner, mitsamt und von vollem Herzen und starken Armen, immer und ewiglich, solange sie waltet und schreitet auf Deren und –fürwahr – wenn sie nit mehr ist, weil die Strahlende selbstselbstn sie zu sich befohlen hat.«

—aus Kodex unserer unbesiegteten Göttin Rondra, *Ordensregeln des Ordens vom Blute*, niedergelegt von Thalia Fulmen von Arivor, Großvikarin des Ordens, 1015 BF

Aufnahme in den Orden finden nur Novizen und Geweihte, deren Hinwendung zu Rondra über jeden Zweifel erhaben und in jeder Hinsicht absolut ist. Zwar gelten die üblichen rondrianische Tugenden und Gebote unverändert, doch schon der leistete Zweifel an der Göttin oder dem eigenen Glauben an sie ist ein Ausschlusskriterium. Suchen Laien Aufnahme in den Orden, so ist auch hier der Rondraglauben von höchster Priorität, dicht gefolgt von einem nachweislich ehrenhaften Lebenswandel – bei Erwachsenen – sowie – bei Kindern – entsprechende Anlagen in Charakter und Temperament. Für jeden Laien, der Aufnahme sucht, bedarf es zweier Bürgen. Bei Erwachsenen ein ordentliches und ein Laienmitglied, bei Kindern zumindest die Eltern, günstigenfalls ebenfalls zwei Bürgen aus dem Orden. Es obliegt den Superioren der Aufnahme zuzustimmen.

INITIATION

Haben die Ordensoberen der Aufnahme zugestimmt, liegt die eigentliche Aufnahme – die Initiation – bei der Göttin. Bis zu vier Prüfungen können dem Kandidaten auferlegt werden, ehe er in den Orden aufgenommen wird. Diese Prüfungen aufzuerlegen ist das Recht eines jeden ordentlichen Mitgliedes, das sich von der Göttin dafür ausersehen sieht. Von rituellen Zweikämpfen über regelrechte Questen, bis hin zu Mut-, Ausdauer- und Schmerzprüfungen wird berichtet. Die beiden Tage vor der Initiation verbringt der Aspirant im Gebet in einer Kaverne tief unter Burg Salzsteige und Gerüchten zufolge unternehmen die meisten Geweihten eine Reise des Geistes, die der vor der Weihe nicht unähnlich ist. Es heißt weiter, immer wieder zögen Geweihte ihre Bitte um Aufnahme danach zurück, was jedoch keinerlei Ehrverlust nach sich zieht.

Die Aufnahme von Laien ist ebenfalls von Prüfungen begleitet, die jedoch einem festen Ablauf folgen und sich in einer Befragung durch die Ordensoberen, sowie mindestens zwei bis maximal vier rituellen Zweikämpfe gegen ordentliche Mitglieder begrenzt. Auch Kinder

werden einer Befragung unterzogen und müssen sich danach einem Ritual unterziehen, das ihre Eignung unter Beweis stellen soll. Hierzu müssten sie in einem Tempel der Göttin deren „Ruf empfangen und klaglos ertragen“: die Geweihten blasen spezielle Fanfaren, oder stimmen ein Schwertgewitter an, seltener rufen sie die Stimme der Göttin selbst herab, und das Kind darf inmitten des ohrenbetäubenden Lärms keinerlei Zeichen von Unbehagen oder Furcht zeigen.

WEIHE UND SCHWERTLEITE

Die Ausbildung im Orden vom Blute folgt im Wesentlichen dem Muster des allgemeinen Rondranoviziats (WdG 50), gilt aber hinsichtlich der körperlichen Anforderungen als besonders hart. Strategie und Taktik haben einen ebenso festen Anteil im Lehralltag der Novizen und zukünftigen Schildjunker, wie wiederkehrende Gehorsamsübungen und -prüfungen.

Weihe und Schwertleite (Schild 7) ähneln einander sehr und werden nach Möglichkeit im Beisein eines Großteils des Ordens zelebriert. Der Weihe gehen mehrere, im Gebet durchwachte Nächte voraus, wohingegen vor der Schwertleite nur zwei solcher Nächte obligatorisch sind. Nach der rituellen Reinigung speisen die Aspiranten vom Fleisch des Bockes, um danach von ihrem Ausbilder – Schwertmutter oder -vater genannt – zum letzten Mal in den rontraheiligen je zwölf Schlägen und Wehren geprüft zu werden. Den feierlichen Abschluss der Zeremonie bildet der Eid über dem Blutstein, mit dem zugleich die Aufnahme in den Orden vollzogen ist.

TUGENDEN UND IDEALE

„Es gibt immer einen Weg, eure Aufgabe im Einklang mit den Geboten der Göttin zu erfüllen. Häufig fehlt uns aber die Zeit, just diesen Weg zu ergründen und darum beherzigen wir die nun folgende Weisheit: unsere Herrin ist die Leuin von Alveran. Sie überwältigt ihr Opfer mit einem Prankenhieb aus vollem Lauf, sie jagt es auf leisen Sohlen und schlägt schließlich unbarmherzig zu wie der Blitz. Die Göttin ist eine Löwin und wir sind ihr Rudel, das streitet, wie die Herrin es uns vorgibt. Denn eines ist gewiss: wenn die Aufgabe erfüllt ist, bleibt die Zeit unserer Fehler zu gedenken und vielleicht ihre Vergebung zu erbitten. Doch erst dann, wenn getan ist, was sie uns auftrug, hört ihr!“

—Rondred Donnerklinge von Salzsteige, zu Suchenden, Burg Salzsteige Winter 1035 BF

Mitglieder vom Orden des Blutes haben nur ein Ziel vor Augen: den Dienst an ihrer Göttin. Eine übertragene Queste nicht erfolgreich zu beenden ist undenkbar. Bluter sind jedoch pragmatisch genug, sich einzugestehen, dass die Einhaltung ihrer Tugenden und Gelübde bisweilen unmöglich ist und sie fügen sich dieser Erkenntnis. Ein Bluter nimmt den Kampf so an, wie er ihm angetragen wird und er greift auch zu einer List, wenn dies Erfolg verspricht. Sich auf leisen Sohlen nähern, um den Überraschungseffekt zu nutzen ist hierbei ebenso eine Option, wie der Angriff aus dem Hinterhalt oder das Vorspiegeln, der Feind habe es mit einer größeren Anzahl an Gegnern zu tun. Ist ein solcher Vorteil jedoch erst einmal erzielt, folgt der anschließende Kampf wieder den Geboten der Göttin. Dem unterlegenen Gegner Gnade zu erweisen, ist dennoch keine Blutertugend, denn Gnade verdient nur, wer sich würdig verhält. Dennoch ist es stets die oberste Priorität eines Geweihten vom Blute, vollständig im Einklang mit seinen Gelübden zu sein. Erst wenn

DIE BLUTER UND MAGIE

Magie lehnen die Bluter nicht per se ab, sie erkennen in ihrem Wirken allerdings keine Ehre. So akzeptieren sie nur Magieanwender, die das Prinzip der Ehre verstehen und sie lehnen eine direkte Einflussnahme von Magie strikt ab, da eine solche die Heiligkeit eines Kampfes unterwandert. Magie im Vorfeld eines Kampfes, zur Einschätzung der Situation oder im Nachgang zu nutzen, ist zwar nicht die erste Wahl eines Bluters, aber hinnehmbar, wenn ihn das in die Lage versetzt, seine Aufgabe zu erfüllen.

dies nicht möglich ist, überschreitet er sie im vollen Bewusstsein, welche Folgen dies für seine persönliche Ehre und seine unsterbliche Seele hat. Doch die Göttin hat ihn an seinen Platz gestellt, weil er weiß, wann die Aufgabe wichtiger ist, als die Seele des Einzelnen.

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Bislang verfügt der Orden nur über wenige Niederlassungen.

☞ die **Hauptburg Salzsteige** im Windhag. Die alte, auf die Theaterritter zurück gehende Anlage krallt sich in den Fels über dem gleichnamigen Passweg und musste 1027 BF einige Beschädigungen durch den Windhager Wurm hinnehmen. Nach der Wiedereinsetzung des Ordens wurde mit der Instandsetzung der Burg begonnen. Weite Teile der Anlage ziehen sich tief in den Fels hinein und zahlreiche Legenden ranken sich um diesen Teil der Burg. Auf Salzsteige findet alljährlich ein Treffen möglichst aller Ordensangehörigen statt.

☞ **Burg Ogertrift**, die ehemalige tobrische Niederlassung des Ordens, wurde 1020 BF im Zuge der Eroberung Ysilias weitgehend zerstört.

☞ das **Fegerhaus** ist ein altes Fachwerkhäus in der Unterburg der Löwenburg zu Perricum. Früher beherbergte es Schwertfeger und ging bei der Neugründung als Kirchenschenkung an den Orden. Es beherbergt die in Perricum stationierten Bluter.

☞ das **Heroldszelt** des Hochmeisters. Als Hoher Herold der Kirche Rondras ist Rondred Donnerklinge häufig unterwegs. Auf seinen Reisen dient ihm das traditionelle Heroldszelt des Schwertbundes als Heimstatt, ein rotes Dreimastzelt aus schwerem, gewachsenen Leinen, dessen Innenraum sich in drei Teile gliedert. Den großzügig bemessenen zentralen Bereich, in dem sowohl Rondramessen, Besprechungen, aber auch gemeinsame Mahlzeiten eingenommen werden. Einen kleinen Arbeitsbereich mit Schreibtisch und Faltsessel, etlichen Truhen in denen Korrespondenz und dergleichen mitgeführt wird, sowie den kleinsten Bereich, in den sich der Hochherold für die Nacht zurückzieht und der neben einem Feldbett, einer Truhe und einem Rüstungsständer nur eine Göttinnenstatuette enthält. Üblicherweise wird der Herold von mindestens einem Ritter vom Blute begleitet.

WAS DENKT ... ÜBER DIE BLUTER:

☞ **der Orden zur Wahrung:** „In unsere Archiven lagert mancher „Schild“, das den Namen eines Geweihten vom Bluterorden ziert.

*) Als „Schild“ bezeichnen die Wahrer ein Buch das eigens angelegt wird, um die Taten eines einzelnen Streiters festzuhalten, siehe auch Schild 56.

Viel Ruhm haben sie an ihr Banner geheftet, auch wenn ihnen manche Tat nicht zu Ehre gereicht.“

☛ **die Ardariten:** „Das Scheitern der Bluter war in dem Augenblick besiegelt, da sie sich anmaßten Erben des ruhmvollen Theatordens sein zu wollen. Ihr Aussterben im zehnten Jahr ihres Bestehens hätte ihnen eine Lehre sein sollen. Doch die Einsicht ereilt sie von jeher schwer!“

☛ **den Orden der Hohen Wacht:** „Der Orden vom Blute ist ein getreuer Gefährte im Kampf. Bis er einen Schritt zu weit geht.“

☛ **den Orden vom Zorn:** „Großartige Kämpfer, aber verbissene Prinzipienreiter ohne Neigung, sich andere Sichtweisen auch nur anzuhören.“

☛ **die Golgariten:** „Sie kämpfen gut, wie alle Rondrianer. Diese jedoch sind so vernünftig, die Ehre nicht über das Ziel zu stellen.“

☛ **den Bannstrahl:** „Fanatiker, die sich noch mehr als die anderen Rondraorden der praiosheiligen Ordnung der Welt entziehen, indem sie ihre Göttin und damit sich selbst unbotmäßig erhöhen.“

WAS DENKEN DIE BLUTER ÜBER...

☛ **den Orden zur Wahrung:** „In deren Archiven lagert sicher so manches, das selbst der Erzkanzler in Perricum gerne mal einsehen würde. Im Kampf gegen die Orken macht ihnen allerdings trotzdem niemand etwas vor.“

☛ **die Ardariten:** „Der Orden versammelt in sich zu viel altreichisches Geckentum und hat entsprechend schlechte Angewohnheiten. Unterdessen sind sie nur mehr bessere Tempelwachen.“

☛ **den Orden der Hohen Wacht:** „Geben sich untadelig, wie es sich für einen Orden von Märtyrern gehört: Sie gehen furchtlos in jeden Kampf und klaglos in den Tod. Letzteres ein wenig zu eifrig.“

☛ **den Orden vom Zorn:** „Die letzten Jahre haben manche Verwirrung geboren. Jetzt ist es aber an der Zeit, diese Auswüchse einzudämmen. Und ein Rondraorden, der Magiewirker in seinen Reihen duldet ist ein Auswuchs, den es zu tilgen gilt!“

☛ **die Golgariten:** „Wir verstehen ihren Kampf gegen den Untod. Unverständlich bleibt hingegen ihr Streben nach derischen Macht. Letztlich sind sie Boronsjünger, keine der Alveransleuin und am Ende wird sich genau dies zeigen!“

☛ **den Bannstrahl:** „Von Machtdünkel zerfressene Eiferer ohne Maß, Ehre und den Hauch eines Verständnisses für die wahre Natur des Kampfes.“

DIE BLUTER IM SPIEL

DIE BLUTER ALS GEGNER DER HELDEN

Angehörige des Ordens vom Blute agieren häufig als verlängerter Arm der rondrianischen Kirchenführung, was ihnen Questen hohe Bedeutung zuweist. Geraten Helden ihnen dabei in den Weg oder folgen diese sogar auf einer ähnlichen Aufgabe, werden sie zu Gegnern der Bluter und von diesen mit allen ihnen zu Gebote stehenden Mitteln bekämpft. Helden, die Rondra schmähen oder sich auffallend unrondrianisch gebärden, ziehen den Unmut des Ordens auf sich. Wiewohl hierbei die Satisfaktionsfähigkeit zu beachten ist: ein dahergelaufener Herumtreiber wird wenig mehr Aufmerksamkeit erlangen, als eine beiläufige Züchtigung, ein überzeugter Ketzer hingegen ohne lange Vorrede erschlagen.

DIE BLUTER ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Der Orden vom Blute ist noch sehr klein und bei seinen Questen daher häufig auf Hilfe von außen angewiesen. Als Pragmatiker ist ihnen der Wert kleiner, mit Spezialisten besetzter Gruppen von Abenteurern bekannt und auch der Nutzen, der sich bisweilen aus einer solchen Schar ziehen lässt. Immer wieder werden daher einzelne Streiter und Ritter vom Blute solche um sich scharen, wenn es gilt, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Darüber hinaus sind die Ordensangehörigen den rondrianischen Tugenden verhaftet und werden jedem in Bedrängnis geratenen Helden zu Hilfe eilen, wenn ein Auftrag sie nicht davon abhält.

MITGLIEDER DES ORDENS VOM BLUTE

☛ **Rondred Donnerklinge von Salzsteige** (1,95 Schritt, rotbraunes, inzwischen ergrautes langes Haar, Vollbart, grüne Augen). Der Hochmeister bereiste in seiner Jugend Aventurien und ist es von jeher gewohnt, Problemen pragmatisch zu begegnen. Er ist ein Mann klarer Worte und schneller Entscheidungen. Seine sprichwörtliche Reizbarkeit hat sich mit zunehmendem Alter abgemildert und auch seine legendären Wutausbrüche sind seltener geworden. Dennoch verfolgt er seine Ziele und Aufgaben mit ungebrochener Entschlossenheit, Pflichtbewusstsein und Opferbereitschaft. Er ist ein meisterlicher Geweihter und Heerführer, der Ehre und Tugend des Schwertbundes bis zu seinem letzten Atemzug verteidigt und jede Beleidigung seiner Göttin, seiner Kirche oder seiner selbst gnadenlos ahndet.

☛ **Gari Yatas von Eslamsbrück** (klein und gedrungen, Narben übersät, Wohlklang, graubraune, in einem Dutt getragene Haare).

Rondred Donnerklinge von Salzsteige

Die heutige Großvikarin des Ordens stammt aus Tobrien und diente die letzten Jahre vorwiegend in den Schattenlanden, wo ihre unbedingte Entschlossenheit und Hingabe den Erfolg mancher Queste sicherstellte. Gari galt den wenigen überlebenden Blutern häufig als Herz ihrer Gemeinschaft. Folgerichtig wurde sie bei der Wiederbelebung des Ordens mit einem Amt von hoher spiritueller Bedeutung geehrt und ist nun oberste Geweihte im Orden.

☛ **Larona Hestramant von Neetha** (hochgewachsen und sehr schlank, weißblondes Haar, Empathie) stammt aus dem Horasreich. Rondred Donnerklinge vertraute Larona viele Jahre in der Funktion seiner persönlichen Adjutantin. Obwohl sie bisweilen etwas kühl wirkt, ist die Geweihte für ihren scharfen Verstand und ihr Einfühlungsvermögen bekannt. Unter den Blutern gilt sie als kluge Ratgeberin mit großer Überzeugungskraft. Ihre Erfahrung in kirchen- und weltpolitischen Dingen sowie ihre Einblicke in die Verwaltung des Ordens prädestinierten sie für das Amt der Großkomturin.

☛ **Geron Fâduril von Notmark** (bärenähnlich, dunkelblonde Mähne und Vollbart, Platzangst) war einst Waffenmeister der Komturei Tobrien und entstammt einem kleinen sewerischen Adelsgeschlecht. In den letzten Jahren reifte Geron zu einem meisterlichen Anführer und wurde in Anerkennung dessen zum Marschall berufen. Er ist – begleitet von gleich zwei Novizen – häufig unterwegs, meist zwischen Salzsteige und Perricum, stattet aber auch den Schattenlanden immer wieder Besuche ab und versichert sich auf seinen Questen häufig der Mithilfe vertrauenswürdiger Helden.

☛ **Stormin Lautarius von Norburg** (hochgewachsen, athletisch, einarmig) ist ein Schwertsohn Laronas und diente lange in den Schattenlanden. Sein einnehmendes Wesen macht ihn zu einem begabten Lehrer, weswegen er zum Komtur von Burg Salzsteige bestallt wurde, wo er gegenwärtig die wenigen Aufgaben des Komturs mit erledigt. Es ist sein Ziel, den Verlust seines linken Armes – sich selbst und seinen Gegnern – vergessen zu machen. Eine Aufgabe, mit der er in (seltenen) Momenten der Schwäche durchaus hadert. Stormin ist von gemeiner Herkunft und stets auf der Suche nach geeigneten Novizen für Kirche und Orden.

GEHEIMNISSE DES ORDENS VOM BLUTE

DER BLUTSTSTEIN

Über dem *Blutstein*, dem Karfunkel eines Westwinddrachen, leisten alle Ordensmitglieder ihren Eid. Es heißt, beim Tod jedes „Steinverschworenen“ – wie die Bluter einander intern gelegentlich nennen – bliebe ein Tropfen seines Blutes in diesem Stein zurück. Tatsächlich ist das ehemals kaum zu erkennende blutrote Zentrum des Steines inzwischen deutlich angewachsen und auch mit dem bloßen Auge gut zu erkennen. Der auf Salzsteige verwahrte Stein gilt als spirituelles Herzstück des Ordens, woher er stammt ist unbekannt.

BURG SALZSTEIGE

Die Hauptburg des Ordens wurde ehemals von den Theaterrittern erbaut und sie erstreckt sich tief in den Fels des Windhages. Vor allem das Vermächtnis der Burg seiner Väter veranlasste Rondred von Salzsteige einst zur Gründung eines Nachfolgers jenes Ordens, dem seine Familie Lehen, Burg und Name verdankt und die Ansicht, die Bluter wären die wahren Erben der Theaterritter, ist weit mehr als ein bloßes Lippenbekenntnis. Tief im Fels vermutet Rondred eine den Theaterrittern einst sehr wichtige Kultstätte, deren Entdeckung

er sich jedoch erst widmen kann, wenn Orden und Kirche gleichermaßen erstarkt sind.

Nach den Angriffen des Wurms von Windhag und damit einhergehender Erschütterungen des Burgberges, wurde jedoch eine tiefgelegene Kapelle der Theaterritter freigelegt und aufwendig wiederhergestellt. Hier ruht der Blutstein und hier leisten die Ordensangehörige ihre Eide. Die Existenz der Höhle ist nur Ordensangehörigen bekannt.

DIE KELLER VON OGERTRIFT

Burg Ogertrift, Ordensniederlassung der Bluter in Tobrien, wurde im Zuge der Vernichtung Ysiliars ebenfalls belagert und weitgehend zerstört. In der Folgezeit konnten die in den Schattenlanden verbliebenen Bluter jedoch einen Zugang zu den Kellern der Burg freilegen und mit Hilfe transsylvischer Bannzeichner gegen unerwünschte Entdecken sichern. Die weitläufigen Kellieranlagen, die vornehmlich unter dem ehemaligen Palas zu finden sind, dienten dem Orden als Rückzugsort, aber auch als Lager für manches Fundstück, das er verborgen sehen will. Darunter sind nicht nur verderbte, dämonische Objekte, sondern auch Kultgegenstände anderer Kirchen, deren Rückgabe bisweilen den Interessen des Ordens zuwiderläuft oder noch einer Aushandlung harret. Einen leidlichen Überblick über den Bestand haben derzeit nur die Ordensoberen und allein die Erzdekanin besitzt eine vollständige, aber verschlüsselte, Liste. Die Existenz der Keller ist auch im Orden nur denen bekannt, die schon dort waren, auch wenn Gerüchte über einen verborgenen Rückzugsort kursieren.

KLEINERE GEHEIMNISSE DES ORDENS VOM BLUTE

DIE WALKÜRER

Der Orden vom Blute ist derzeit klein und jeder Bluter ist angehalten, dem Orden geeignete Kinder als Novizen zuzuführen. Hierbei ist es durchaus Usus, Novizen im Dienst der Kirche oder anderer Orden auf ihre Eignung zu überprüfen und ihre Überstellung zu verlangen, wenn eine solche unzweifelhaft ist. Bislang fördert die Marschallin des Bundes diese Praktik und legt den Schwertbrüdern und -schwestern in den Sennen nahe, den Bitten des Ordens zu entsprechen, auf das dieser schnell erstarke. Doch just dies stiftet nicht selten Unfrieden.

DIE SCHILDJUNKERNSCHAFT

Es ist nicht leicht, Zugang zum Orden vom Blute zu erlangen. Die harte Ausbildung zu absolvieren ebenso wenig. Die Zugehörigkeit zur Schildjunkschaft gilt ein Leben lang, die wenigen, denen diese Ehre zuteil wurde, sind zurecht stolz darauf und sie wachen mit Argusaugen darüber, dass die Tugenden Rondras und die des Ordens stets eingehalten werden. Strauchelt einer der ihren, sind es die Schildmaiden und -knapen, die diesen zur Rechenschaft ziehen, nicht die geweihten Ordensmitglieder, denn das Fehlen des einzelnen fällt ihrem Ehrbegriff nach auf die gesamte Gemeinschaft zurück. Entsprechend unnachsichtig sind die Laienmitglieder des Ordens, macht sich einer der Ihren einer Verfehlung schuldig. Es wird gemunkelt, die Schildjunkschaft spreche nie mehr als eine Ermahnung aus. Zeigt diese keine Wirkung, wird der unnachsichtige Frevler im Beisein aller hingerichtet, denn das Recht auf Gnade hat er oder sie verwirkt.



EINE CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE DES JAHRES 1035 BF

Die folgende Chronologie enthält Meisterinformationen zu diversen Abenteuern, Kampagnen und Aventurischen Boten, so dass Spielern von der Lektüre der Zeitleiste abgeraten wird.

VARIABLE EREIGNISSE – ODER GESCHICHTE UNTER ΠΙΟΒΑΡΑΣ UNSCHÄRFE

Einige aventurische Ereignisse können aufgrund der durch den Kampagnencharakter bedingten Unschärfe nicht genau zeitlich verordnet werden, finden aber auf jeden Fall im Jahre 1035 BF statt.

ПАХБЛАВЕ КАБАЛЕП

Spätestens im Praios 1035 BF lässt *Drego von Angenbruch*, der Kommandant der Letzten Schwadron, das Charyptoroth-Schwert Yamesh-Aqam und andere Gegenstände aus der Feste Koschgau fortschaffen. Das unheilige Schwert fällt in die Hände des Zauberkönigs *Moruu'daal* (Szenario **Tidenstieg** im AB 154).

РАБЕНШВИНГЕН

Ein Staatsstreich *Aurelian Bonareths* und *Irschan Pervals* lässt die Situation in Al'Anfa eskalieren und unter ihrer Herrschaft kommt es zu einem Blutbad unter den Granden. In einem verzweifelten Gegenschlag kann das selbsternannte *Duumvirat* getötet werden und die Stadt öffnet inmitten der chaotischen Zustände auf Geheiß des Patriarchen der 5.000 Mann starken Armee *Oderin du Metuants* und der Flotte unter *Coragon Kugres* die Tore (Abenteuer **Rabenblut**).

AUFBRUCH NACH UTHURIA

Anfang 1035 BF gelingt es alanfanischen Uthuriafahrern unter Führung der Efferdgeweihten *Efferia Rindbeck* nach Aventurien zurückzukehren. Allerdings sorgen die Verhältnisse in Al'Anfa dafür, dass die Essenz der uthurischen Rose, die die Entdecker mitbrachten, kaum untersucht wird (Abenteuer **Rabenblut**). Der Patriarch und andere Machthaber der Stadt entsenden im Laufe des Jahres eine weitere Flotte unter dem tollkühnen Kapitän *Velvenyo Morales*. Unter dem Kommando des Handelsmagnaten *Stover Regolan Stoorrebrandt* verlässt ebenfalls 1035 BF eine Expedition Khunchom und auch das Horasreich entsendet unter dem Kommando von *Indira Burbaykos dell'Andustra* Schiffe gen Uthuria. Die Satrapa *Shahane ay Zedrakkin* (siehe Abenteuer **Schleierspiel**) schließt sich einer

(nicht festgelegten) dieser Expeditionen an, der ehemalige Perri-cumer Draconiter-Konservator *Borgul von Ragath* (siehe Abenteuer **Spiegelseelen** in **Pilgerpfade**) heuert in der horasischen Flottille an und der Golgarit *Gregorius von Weidenhain* (siehe Abenteuer **Stunden des Schweigens** in **Pfade des Lichts**) mischt sich unter Stoorrebrandts Mannschaft.

SCHLEIERSPIELE IN ARANIEN

Anfang des Jahres sorgt eine ketzerische Sekte um den verrückten *Abu Saljaf* für Anschläge auf die königliche Familie und Tempel der Zwölfgötter. In ihrem Wahn macht die den Ilaristen nahestehende Gruppe die Götter für das Übel der Menschen verantwortlich und sieht in der Königsfamilie deren Werkzeuge. In Zorgan kann ein Attentat auf *Sybia von Zorgan* und ein Brandanschlag auf den Rahjatempel gerade noch abgewehrt werden.

Aufstände in Baburin lassen die Macht von Fürst *Merkan von Revennis* wackeln. Einige seiner Söhne sollen in finstere Machenschaften verstrickt sein, sodass er sie ihres Postens entheben muss. Im Frühjahr wird im Yalaiaad die Region um die Stadt Malqis befriedet. Der dortige Beyroun *Abdulon* verliert bei einigen Unruhen sein Leben, wurde jedoch vorher als oronischer Handlanger entlarvt. Aranen ernennt einen Wesirsrat, der den Brückenkopf im Yalaiaad gegen weitere Überfälle schützen soll.

Iphemia, die langjährige Sultana von Elburum, gibt ihr Amt auf, laut Gerüchten wegen einer unheilbaren Krankheit. Gegen Ende des Jahres ernennt Eleonora *Shahi* die junge *Jashild von Yasirabad* zur neuen Sultana. Gemeinsam mit ihrer resoluten Mutter *Dalilah* übernimmt sie die Verwaltung des Sultanats.

Gerüchte machen die Runde, dass einer der sieben heiligen Schleier der Rahja aufgetaucht ist, doch schweigt die Kirche der lieblichen Göttin bislang dazu.

DAS RINGEN UM DIE RABENMARK

Im Laufe des Jahres gelingt es Golgariten und Rabenmärkern Rittlern sowie weiteren verbündeten Streitern, die Reste des Untoten Heerbanns in der Baronie Aschenfeld endgültig zu vernichten und den Landstrich wieder für das Mittelreich in Besitz zu nehmen.



PRAIOS

Praios: Altgräfin *Rimiona Paligan* ernannt *Hakon von Sturmfels* zum neuen Konteradmiral der Perlenmeerflotte (AB 151).

Die Magierin *Khelbara* begibt sich auf die Suche nach dem Zauberbuch *Kitab ash Shifa* (AB 152).

Auf dem Cichanebi-Salzsee verschwindet eine Gruppe Salzgänger spurlos (AB 151). Ausgesandte Suchtrupps kehren ebenfalls nicht zurück.

Der Hohe Mawdli von Keft, *Rashul Bedi al-Novad*, trifft sich nahe Unau mit Abgesandten der Kasimiten und des Sultans von Chababien (AB 153).

In Elburum beginnen die Bauarbeiten an einem neuen Rahjatempel (AB 153).

Anfang Praios: *Maelwyn Stephan* wird in Havena von Kronverweserin *Idra ni Bennain* zur neuen Gräfin von Bredenhag erhoben (AB 152).

Die Zorganer Meisterin der Brandung *Khorena Mondreios* begibt sich nach Tuzak, um mit Kolonel *Orsijn vom Hira* über die Neuweiheung des Efferdtempels zu verhandeln. Während der Überfahrt wird sie von Piraten entführt und nach Port Rulat verschleppt. Der Schwarzzoger *Gondrik* will sie als Brutmutter für Gal'kzuulim an Charyptoroth-Kultisten verkaufen (AB 150).

Die Traviageweihte *Travinia von Firunslicht* wird zur Leibsecretaria des Kronverwesers *Cordovan von Rabenmund* ernannt und damit zur Stimme der Traviamark (AB 152).

1. bis 8. Praios: *Erste Gareth Stadtheisterschaften*. Bei dem Immanturnier geht *Eintracht Heldenberg* als Sieger hervor (AB 153).

4. Praios: In den Nordmarken erliegt Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* nach einem Attentat während der Truppenparade in Elenvina am Vortag einem Schlagfluss. Sein Testament sieht überraschend seinen jüngeren Sohn *Frankwart* als Erben vor (AB 153).

5. Praios: Prinz *Frankwart vom Großen Fluss* besetzt mit Hilfe des Illuminatus' *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte* die Burg Eilenwid über den Wassern und proklamiert sich zum Herzog. Sein Bruder, Reichskanzler *Hartuwal*, sichert mit seinen Gefolgsleuten die Reichskanzlei und kündigt an, das Testament anzufechten (AB 154).

10. Praios: *Jast Gorsam* wird in Elenvina beigesetzt (AB 154).

14. Praios: Beginn des *Alberniefestes*, dessen Höhepunkt die Geburtstagsfeierlichkeiten des designierten Fürsten *Finnian ui Bennain* sein sollen. Während der Feierlichkeiten kommt es zu einem Angriff auf die Rahjageweihte *Ailil ni Galahan* und Umtriebe finstrier Kultisten können aufgedeckt und Schlimmeres für die Stadt Havena verhindert werden. Das dazugehörige Immanturnier entscheiden die *Havena Bullen* für sich (Abenteuer *Nebelschwaden*).

Ende Praios: Vom mittelreichischen Adel weitgehend unbemerkt, trifft *Yppolita von Gareth* in Punin ein, um ihre Adeptenprüfung zu beginnen.

Der oberste Mawdli *Shanatir Sheranbil ibn Amullah* stirbt in der Nacht zum 4. Rastullahellah an den Folgen einer Vergiftung durch *Ghandim*, die jedoch unbemerkt bleibt (AB 153).

RONDRA

Rondra: Die berühmte Söldnerführerin *Lutisana von Perricum* fällt mit einem Heer in die Wildermark ein, mit dem Ziel, sie zu befreien und an den Meistbietenden zu verkaufen (Kampagnenband *Mit wehenden Bannern*).

Nestario Daneios wird von der Geliebten der Göttin zum neuen Hüter des Rosengartens zu Zorgan ernannt (AB 154).

Anfang Rondra: *Rashul Bedi al-Novad* wird an den Hof des Kalifen berufen, wo er *Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusami von Unau*

zum höchsten Mawdli ernannt wird. Er folgt dem Ruf und schwankt kurzzeitig in seiner Absicht den Kalifen zu stürzen (AB 153).

5. Rondra: *Frankwart vom Großen Fluss* lässt sich durch Illuminatus *Jorgast* zum Herzog der Nordmarken krönen (AB 154).

Mitte Rondra: Kaiserin *Rohaja von Gareth* erreicht mit ihrem Tross Elenvina und schlägt ihr Lager in der Reichskanzlei auf, die durch die *Panthergarde* abgesichert wird. Prinz *Hartuwal* leistet ihr den Vasalleneid, worauf *Jorgast* über ihn den Kirchenbann spricht. Im Laufe des Mondes versuchen Kaiserin und Hofstaat zwischen den Brüdern zu vermitteln (AB 154).

Die Amazonenköigin *Gilia von Kurkum* verlässt mit kleiner Bedeckung Burg Yeshinna mit unbekanntem Ziel.

Ende Rondra: *Hartuwal* legt Widerspruch gegen Kirchenbann und Testament beim Wahrer der Ordnung *Pagol Greifax von Gratenfels* ein, der den Bann binnen Tagen aufhebt (AB 154).

König *Arion III. von Westak-Tiefhusen* lädt ganz Aventurien zu einer Versteigerung von Schätzen aus Phexens Sternenregen in die Markthalle zu Tiefhusen. Bei dem dazugehörigen Fest führt er seine Tochter, Prinzessin *Dana*, in die hohe Gesellschaft ein (AB 154). *Rashul Bedi al-Novad* bündelt mit der jüngsten Tochter des Kalifen an und flieht mit *Dschinja* aus Unau, als die Affäre auffliegt. In Keft steigt er zur Gallionsfigur der Aufständischen auf (AB 153).

EFFERD

Efferd: *Pagol Greifax* verkündet, dass *Hartuwal* mit seinen Ansprüchen durch die Primogenitur das ältere und bessere Recht auf seiner Seite hat. Kaiserin *Rohaja* fordert von Prinz *Frankwart* das Reichsschwert zurück (AB 154).

Die Natterndorner Fehde wird beigelegt. Graf *Luidor von Hartsteen* geht als Sieger hervor (Kampagnenband *Mit wehenden Bannern*). Das Orakel von Baltrea erwählt Kyrios *Avasios* zum neuen Einokraten von Phrygaios (AB 153).

Barone aus der Weidener Sichelwacht lassen dem goblinischen Erzbaron *Gurluug Rottman* eine eiserne Fußfessel nach Uhdenberg bringen und drohen ihm im Falle weiterer Unterstützung der Goblins in der Roten Sichel bittere Konsequenzen an (AB 154).

Das Kalifat steht vor tiefgreifenden Veränderungen. Die Gegner des Kalifen bündeln ihre Kräfte und treten aus der Deckung (AB 153).

TRAVIA

Travia: *Kühnbrecht von Grötz*, Vizeadmiral der Westflotte und Burggraf des Windhag, entschlafte friedlich (AB 155).

In Sinoda scheitert ein Attentat auf die Hohe Schwester *Milhibethjida*. Die Kunde davon verbreitet sich schnell. Die bestürzten Tetrarchen und die meisten Hochgeschwister setzen durch, dass *Milhibethjida* sich in ihren Tempel in Asboran begibt und ihre berühmten Ausflüge zukünftig unterbunden werden (AB 156).

4. Travia: Am Tag der Helden versammeln sich die Führer der rondrianischen Orden zum Ordenskonklave auf der Löwenburg in Pericum (AB 154).

12. Travia: In der Wehrhalle zu Elenvina wird Prinz *Hartuwal vom Großen Fluss* vom Wahrer der Ordnung zum Herzog der Nordmarken gesalbt. Illuminatus *Jorgast* leget dagegen scharfen Protest ein und wendet sich an den Lichtboten in Gareth (AB 154).

Ende Travia: Mit dem Ende des Ordenskonklaves der Rondrakirche zu Perricum werden die meisten der großen Orden des Schwertbundes bestätigt. Zudem wird der *Orden vom Heiligen Blute* wieder eingesetzt (AB 155).

Herbst: Streiter der Rondrakirche erkämpfen Landgewinne in der Warunkei und bei Beilunk, vor allem in der Baronie Drileuen (AB 156).



BORON

3. Boron: Die Brabaker Familien *Hammerfaust*, *Zeforika* und *Geraucis* gründen eine Handelsgesellschaft, um den Fernhandel zu beleben.

Mitte Boron: *Das Mythraelsduell*. Die Heere von *Ludalf von Wertlingen* und *Ucurian von Rabenmund* treffen bei Wehrheim aufeinander. Die beiden ritterlichen Heerführer handeln einen Stellvertreterkampf Zwölf gegen Zwölf aus, in dessen Verlauf Marschall *Ludalf* durch *Ucurians* Klinge fällt (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

Die Entscheidung des Lichtboten erreicht Elenvina. *Jorgast* wird seines Amtes enthoben und auf eine Mediationsreise geschickt. Eingedenk der Einheit der Nordmarken legt *Frankwart* die Herzogenkrone in die Hände seines Bruders. Herzog *Hartuwal* nimmt ihn in Gnaden auf, belehnt ihn mit der Baronie Herzoglich Fuchsgau und beruft ihn als Vertrauten in das Eichene Gemach. *Frankwart* wird von seinem Amt als Vogt von Molay entbunden (AB 154). Im gleichen Zug wird der almadanische Kanzler *Rafik von Taladur* zum Reichsbaron von Molay ernannt. Er gebietet fortan über das größte Silbervorkommen des Reiches und die kaiserliche Münzstatt (AB 156).

Ende Boron: Die Kaiserin nutzt den Winter, um die Pfalzen Weidleth und Albengau zu besuchen und zwischen den konkurrierenden Pfalzgräfinnen zu vermitteln (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

HESINDE

Die Meisterin der Esse *Ulinai Granitherz* lässt vermelden, dass bei den Wiederaufbauarbeiten am Garether Ingerimmtempel die Hand-Reliquie des Heiligen *Rhys des Schnitters* entwendet wurde (AB 155).

Boron/Hesinde: Blutige Unruhen erschüttern Fasar, die sich erst wieder legen, als Fürst *Khajid ben Farsid* ankündigt, die Murakal'Kira-Arena für die Pferderennen und Arenaspiele im Peraine wieder herzurichten. Seine Garde zeigt besonders im Stadtteil Keshal Isiq Präsenz (AB 154).

30. Hesinde: *Yppolita von Gareth* legt am Tage des Versenkungsfestes im Pentagrammaton in Punin die letzte Prüfung ihrer examination ab. Spektabilität *Sirdon Kosmaar* zeigt sich beeindruckt, vergibt die Note *excelsior* und verleiht der Adepta das Rohalsmal.

Ende Hesinde: Ein Echsenwesen in Gestalt eines gigantischen schwarzen Schlingers bewegt sich auf die Stadt Mengbilla zu und hinterlässt eine Schneise der Verwüstung, bis es urplötzlich und aus ungeklärten Gründen verschwindet. Zum ersten Mal seit über 100 Jahren erklingt der Praiosgong der Stadt.

Winter: Die Knochenritter des *Adram von Aschenfeld* zwingen die Rondrianer zu einem geordneten Rückzug aus Drileuen (AB 156).

Lucardus von Kémet nutzt die langen Nächte des Winters für einen Feldzug gegen die Rabenmark. Auf Wochen werden die Golgariten in Kämpfe gegen die Drachengarde und ihre Untoten verstrickt, können die Feinde jedoch schließlich unter hohem Blutzoll zurückdrängen (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

In Arivor entflammt ein Streit zwischen Rondra- und Nanduskirche, als der Meister des Bundes *Nepolemo ya Torese* einen Strategen des Nanduskultes des Tempels verweist (AB 155).

FIRUN

Firun: Prinzessin *Swantje von Rabenmund* erreicht mit ihr ergebenen Rittern die Wildermark und beteiligt sich an den Kämpfen zur Be-

friedung ihrer Heimat. Es kommt zum Bruch mit ihrem Vater *Ucurian von Rabenmund* (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

Maraskanische Widerständler ermorden bei Hitalan einen Offizier der Karmothgarde. Die Spur der Aufständischen führt nach Gerbalgan. Komtur *Iraddon Kolenfeld* lässt sämtliche Kinder bis 13 Jahre nach Jergan verschleppen, alle Männer werden hingerichtet. Gerbalgan bleibt als ‚Dorf der Witwen‘ zurück (AB 154).

8. Firun: Im bornländischen Eschenfurt wird die Adelsversammlung zur Wahl des Adelsmarschalls eröffnet (AB 156).

Mitte Firun: Der bisherige Adelsmarschall *Ugo von Eschenfurt* wird vermisst und später ermordet aufgefunden. Nachdem sein Mörder entlarvt und eingekerkert wurde, wird am **20. Firun** *Nadjescha von Leufurten* zur neuen Adelsmarschallin gewählt (AB 156).

Ende Firun: Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* beruft die Kusliker Cavalliera *Carvaia ya Dergamon* zur neuen Gesandten des Horasreiches in Al'Anfa (AB 154).

Tsa

In Al'Anfa entzündet sich ein Disput zwischen einem Nandus-Strategen und Geweihten des Kor, der erst durch die Schwarze Garde geschlichtet werden kann (AB 155).

Der Historiker *Malura Ghisleri* verschwindet bei einer Expedition auf den Spuren bosparanischer Legionen nach Selem spurlos (AB 155).

2. Tsa: Der Garether Stadtgarde gelingt die Ergreifung des *Gardelschlitzers* (AB 155).

12. Tsa: *Kacha*, der Sohn der trahelischen Königin *Ela* und des brabakischen Prinzen *Peleiston de Sylphur*, erblickt der Licht der Welt (AB 155).

PHEX

König *Mizirion III: von Brabak* vergibt die Konzession zum Bau einer weiteren Werft in der Stadt (AB 155).

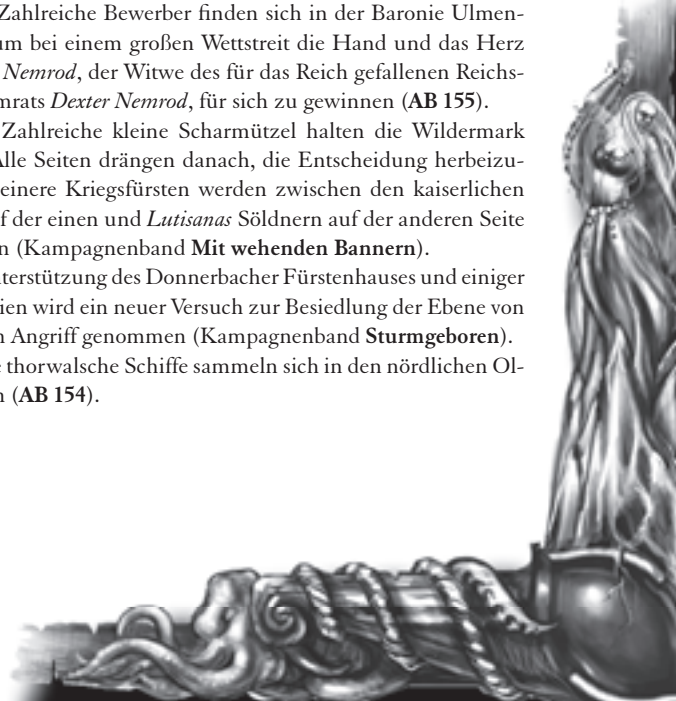
Bei Samra treffen vermehrt Karawanen ein, die in den Hügeln östlich der Stadt mit Ausgrabungen beginnen. Im Laufe der nächsten Wochen trifft auch zahlreiches Waffenvolk in dem Örtchen ein und es kommt zu handgreiflichen Auseinandersetzungen zwischen den unterschiedlichen Gruppen. Offenbar behält eine Lanze der Tulamidischen Reiter aus Fasar die Oberhand. Die Söldlinge setzen sich bald darauf mit ihrer Beute in aller Eile Richtung Süden ab (AB 155 und AB 158).

Phex: Kaiserin *Rohaja von Gareth* greift mit ihren Gardetruppen in die Schlachten der Wildermark ein (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

15. Phex: Zahlreiche Bewerber finden sich in der Baronie Ulmenhain ein, um bei einem großen Wettstreit die Hand und das Herz von *Ailyne Nemrod*, der Witwe des für das Reich gefallenen Reichsgroßheimrats *Dexter Nemrod*, für sich zu gewinnen (AB 155).

Frühling: Zahlreiche kleine Scharmützel halten die Wildermark in Atem. Alle Seiten drängen danach, die Entscheidung herbeizuführen. Kleinere Kriegsfürsten werden zwischen den kaiserlichen Garden auf der einen und *Lutisanas* Söldnern auf der anderen Seite aufgerufen (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

Mit der Unterstützung des Donnerbacher Fürstenhauses und einiger Adelsfamilien wird ein neuer Versuch zur Besiedlung der Ebene von Hardorp in Angriff genommen (Kampagnenband **Sturmgeboren**). Zahlreiche thorwalsche Schiffe sammeln sich in den nördlichen Olportsteinen (AB 154).





PERAINE

Phex/Peraine: In Folge eines Attentats auf den zweiten Sohn des Sultans von Baburin kommt es in der aranischen Stadt zu blutigen Aufständen (Abenteuer **Schleierspiel**).

Peraine: *Melisandre Melders*, langjährige Berichterstatteerin des *Aventurischen Boten* am Kaiserhof, lässt sich von ihren Aufgaben freistellen. Ihre Nachfolgerin wird *Elida Altschulz* (**AB 156**).

25. Peraine: Das letzte Pferderennen des von Fürst *Khajid ben Far-sid* von Fasar gestifteten Volksfestes in der Murak-al'Kira-Arena findet statt.

27. Peraine: Der berühmte horasische Baumeister *Ezzelino Merzari* erreicht Brabak, um den Bau der neuen Werft zu überwachen (**AB 157**).

INGERIMM

Ingerimm: *Die Märkische Schlacht*. Im Herzen der Wildermark kommt es zur Entscheidungsschlacht zwischen den Kaiserlichen und Lutisanas Heer (Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**).

Albernische Brautschau. In Havena wählt Kronverweserin *Idra ni Bennain* unter verschiedenen Kandidatinnen die Edle *Talena von Draustein* aus dem Hause Stepahan als künftige Braut für ihren Enkel, Prinz *Finnian*, aus. *Hildgit von Grötz* wird neue Vizeadmiralin der Westflotte und Burggräfin des Windhag (**AB 157**).

In Havena kommt es unterdessen erneut zu Umtrieben von Kultisten der Chayptoroth. Die Efferdgeweihte *Larona Seeträumerin* stirbt, kann aber einen unheiligen Bann von der Efferdperle und der Nichte der Obersten Hetfrau der Thorwaler, *Idun Kjaskasdottir*, nehmen. Das Krakenauge, ein mächtiges Artefakt der Erzdämonen geht in den Fluten der Muhrsape verloren.

Zumeist junge albernische Ritter und Recken sammeln sich in Honingen zu einem Edlenzug in die Wildermark. Der Feldzug in die umkämpften Lande wird hauptsächlich von Baron *Arlan Stepahan*, dem Kronenritter *Jandôr Galahan* und dem Edlen *Annlair Crumold* initiiert.

15. Ingerimm: Baronet *Eslam von Efferdas* erhebt Klage gegen Comto Schatzkanzler *Vilemon Kantra* und strebt eine Amtsenthebung an (**AB 157**).

RAHJA

Rahja: Die rondrianischen Streiter in Drileuen erhalten Unterstützung aus Beilunk (**AB 156**).

Fürst *Gwain von Harmamund* ruft die Adligen Almadas zu einer Pilgerfahrt Anfang 1036 BF von Ragath nach Brig-Lo auf.

Anfang Rahja: Während der Siebentägigen Sommerhatz auf Schloss Baliiri gefährden Intrigen den Fortbestand der Loge beider Yaquirien. Letztlich kommt es nur zu einer Neuwahl der Oberhäupter (**AB 157**). *Madalena di Punta-Falcomar* für Almada und *Armato della Pena* für das Horasreich haben nun die Führung der Loge inne.

Ende Rahja: Der Adlerorden durchsucht die Redaktionsräume des Kusliker Kuriers und wirft der Gazette Majestätsbeleidigung des Horas vor (**AB 157**).

Ende des Jahres: Sultana *Iphemia von Elburum* verlässt mit einem größeren Tross den Pfauenpalast und begibt sich nach Yerkesh (**AB 156**).

Der Aufenthalt der Großmeisterin der Golgariten, *Borondria*, in Fasar wird nach einem heftigen Streit zwischen ihr und der Marbin *Rashida saba Neshila* aus dem Fasarer Marbotempel bekannt und bald nach den Namenlosen Tagen verlässt sie die Stadt.

Kurz vor den Namenlosen Tagen gelingt den *Golgariten* ein Vorstoß bis nach Altzoll. Nach anfänglichen Erfolgen, vor allem gegen die Wilde Horde *Chayka Gramzahns* und die Untoten des *Lucardus von Kemét*, werden die Ordenskrieger von einer Vollschwadron der Drachengarde unter dem Kommando einer schwarz verschleierte Heerführerin geschlagen und müssen sich wieder zurückziehen.

Nach dem Tod des Königs *Damian von Shoy'Rina* (**AB 150**) bricht in Mirham ein Erbfolgekrieg zwischen *Themodates von Shoy'Rina* und seinem Halbbruder *A'bedúdja'ne von Shoy'Rina* aus. Mit *Ab'bedúdja'ne* verbündete Piraten ziehen brandschatzend durch die Stadt, während der Königspalast mit Mühe verteidigt werden kann. Nach drei Tagen brutaler Kämpfe, beendet die *Basaltfaust* unter dem Kommando *Oderin du Metuant* die Ausnahmesituation. Nachdem *Themdates von Shoy'Rina* dem Protector seine Loyalität versichert, wird er als König bestätigt und erbt den Opalthron. Er wird mit seiner Stiefmutter *Arieana von Shoy'Rina* – auf deren Bestreben hin – vermählt (**AB 156**).

NAMENLOSER TAG

5. Namenloser auf den 1. Praios 1036 BF: Geburt der Töchter der Amazonenkönigin *Thesia Gilia von Kurkum* (**AB 157**).

PRAIOS 1036 BF

1. Praios: Nach acht Jahren endet die Quanionsqueste. Das Ewige Licht kehrt in den Tempel der Sonne in Gareth zurück (**AB 157** und Kampagnenband **Quanionsqueste**).



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.

AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1035 BF

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

AUTOREN: NICOLE EVLER, JULIAN KLIPPERT, MICHAEL MASBERG,
KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

Das **Aventurische Jahrbuch** für das Jahr 1035 BF ist ein Ergänzungsband zur Reihe der Regionalspielhilfen.

In ihm werden die Geschehnisse der lebendigen Geschichte Aventuriens aufgearbeitet. Darüber hinaus enthält das Jahrbuch die ersten drei Abenteuer aus der Lebendiges-Aventurien-Reihe, in denen die Spieler die Geschehnisse von Städten, Regionen und wichtigen Meisterpersonen in den Händen halten. Mit **Totenlichter**, **Nebelschwaden** und **Schleierspiel** sind hier Abenteuer versammelt, die in der Warunkei, Havena und Aranien spielen.

Dazu kommen umfangreiche Ergänzungen und Überarbeitungen des Fürstentums *Albernia*, der *Rommilyser Mark*, des *Alanfanischen Imperiums* und des Fürstentums *Almada*. Abgerundet wird der Band durch die Ordensbeschreibung des rondrianischen *Ordens vom Heiligen Blute*. Und natürlich findet sich eine umfangreiche *Zeitleiste* des Jahres 1035 BF im Jahrbuch und bereits ein erster Ausblick auf das Jahr 1036 BF.

Damit enthält das Jahrbuch eine spannende Mischung für Meister und Spieler gleichermaßen und ist eine griffige und benutzerfreundliche Spielhilfe für das Lebendige Aventurien.

Zum Spiel in Aventurien benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken. Für den Meister ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen der einzelnen Regionen und der wichtigen Abenteuer und Kampagnenbände hilfreich, aber nicht erforderlich.

Aventurisches Jahrbuch

Das Jahr 1035 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen.

Abenteuer (Totenlichter, Schleierspiel, Nebelschwaden)

Regionalaktualisierungen (Albernia, Alanfanisches Imperium, Almada, Rommilyser Mark)

Beschreibung des Ordens vom Heiligen Blute

Zeitleiste 1035 BF

ISBN 978-3-86889-678-7



www.ulisses-spiele.de
13099PDF