

Das Königreich Almada:

Ergänzungen zur DSA-Regionalbeschreibung

Vorwort

Werte Leserin, verehrter Leser,
infolge redaktioneller Geschäftigkeit an den Abgabeterminen der Regionalbeschreibung **Almada** gingen leider einige Texte unter, die hier im Aventurischen Boten (und demnächst auf der DSA-Homepage von FanPro) zum Herausnehmen nachgereicht sein sol-

len. Weiterhin folgt ein Text über den almadanischen Jahreslauf, der für den Band geplant war, jedoch aus Platzgründen keinen Eingang in das Heft finden konnte.

Lena Falkenhagen

Weitere Persönlichkeiten

Madalya Traumweberin

»Im Schein des vollen Madamals auf dem Friedlichen Fluss erkannte ich ihr Angesicht – es war wie der Strom, in dem sie sich spiegelte, ruhig und fern, aber doch von blasser Schönheit. Ihre Stimme wispernte Worte in die Stille und flößte mir eiskalten Schrecken in die Glieder, und dazu wandelte sich die unantastbare Landschaft am Fluß zu einem Ort des Schreckens: Ratten, Ratten, überall Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk – und über all dem ein Sturm. Doch wer mag es sein, der mir solche Gesichte schickt? Mich zu warnen versucht?«

—Gräfin Naheniel Quellentanz auf der Eslamidenresidenz

»Seit vielen Generationen kennen wir Madalya Traumweberin, Die-in-den-Träumen-zu-uns-spricht. Niemand sah sie je in der Wirklichkeit, allein im Traum spricht sie zu uns, und die Träume sind Wahrheit. Manchmal warnte sie, manchmal beruhigte sie, immer jedoch trat ein, was sie geweissagt hatte. Ob man wollte oder nicht.«

—Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss, Jäger der Flußtänzer-Sippe

»Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in unseren Adern tragen. Selbst in mir, die ich neun von zwölf Monden in der Stadt lebe und die Wasser des Yaquir nur im Hafen zu sehen bekomme. Wir kennen sie alle, und ich bin noch keinem Elfen zwischen den Amhallassihkuppen und dem Eisenwald begegnet, der nicht wüsste, von wem man spricht. Selbst jene, die fast so weit von den Salamandersteinen und Quillauen entfernt sind wie die Menschen, und nur die tiefgründigen Augen oder leicht spitzen Ohren meines Volkes geerbt haben, wissen und träumen von ihr – und meist fürchten sie sie, wie die Menschen alles Unerklärliche fürchten.«

—Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Punin

Die Alte Zarpa

Die Mhanahi der Zahori (die Älteste der Ältesten) treibt laut der Steckbriefe diverser Barone schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen in Almada. Sie sei die Klügste, die Gerissenste, ja, die Königin der Zahori – so heißt es unter den Kennern dieses Volkes.

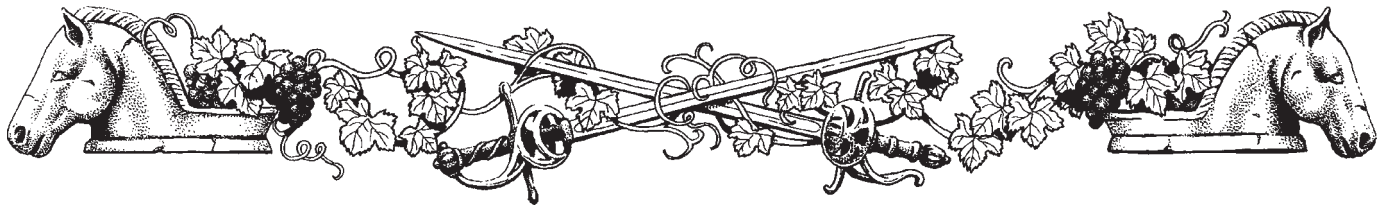
Die alte Zarpa ist über einhundert Jahre alt und hat sich noch immer nicht von den offiziellen Stellen erwischen lassen, die sie wegen vielfachen Diebstahles, mehrerer Kindesentführungen, Beihilfe zur Landflucht in den Fällen etlicher Leibeigener und Schwarzhexerei suchen. Sie selbst erzählt noch von den Erbfolgekriegen in Almada und der Annexion der Reichsmark Amhallas (Südalmada), wenn sie einmal am Lagerfeuer erscheint, denn sie zieht, so sagen die Zahori, allein mit ihrer Tochter umher und gesellt sich nur selten zu den ihren.

Früher soll sie eine der schönsten Frauen des Freien Volkes gewesen sein, die die Rahjarra vollendet zu tanzen wusste und sich an den Feuern so manchen Jüngling erwählte. Doch mit den Jahren zog sie sich mehr und mehr zurück und blieb für sich, auch wenn sie den Kontakt zu den ihren (der Sippe al'Zarpa – die Pranke) niemals verlor, sei es, dass sie ihre Töchter (oder inzwischen ihre Großtochter?) entsendet oder, wie so manche Hazaqi* es vermag, in Traumgesichten zu ihnen spricht ...

Längst ist die Alte Zarpa Quell vieler Mythen und Redewendungen. Almadanische Bauernkinder schreckt man mit ihrem Namen, dass sie die Suppe auslöffeln mögen, während die offiziellen Stellen von einer ‚Zahori-Verschwörung‘ unter ihrer Führung fabulieren. Den Kindern ihres Volkes ist sie ein Begriff wie keine andere der ihren, und in so manchem Geschäft soll sie ihre spindeldürren Finger haben.

Die Wahrheit liegt, wie so oft bei diesem Volk, hinter vielen Schleiern verborgen – womöglich ist von allem etwas wahr.

** Bezeichnung für die magischen Tänzerinnen und Tänzer der Zahori*



Zarpa

Geb.: ???

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und meisterliche Geschäftsfrau

Herausragende Eigenschaften: Charisma 20, Intuition 18

Herausragende Talente: Tanzen 12, Betören 13, Lügen 14, Bekehren/Überzeugen 13, Prophezeien 14 (Kristallkugel oder Inrahkarten)

Herausragende Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 13, Traumgestalt 15, Harmlose Gestalt 16

Besonderheiten: Die Alte Zarpa ist eine eigebozene Hexe.

Verwendung im Spiel: Als verschrobene Kräuterfrau, düstere Prophetin oder schöne und jugendliche Liebhaberin, aber auch als rettende Hand im letzten Augenblick, wenn es im Sinne ihres Volkes oder des Allgemeinwohles zu handeln gilt. Vor ‚Verbrechen‘ im Reichssinne schreckt sie dabei nicht zurück und kann so ebenso gut als Gegenspielerin Verwendung finden.

Zitat: (über die Kristallkugel gebeugt:) „Ich sehe, dass Ihr viel Leid erfahren werdet, Hochgeboren, seeehr viel Leid – wenn Ihr nicht innehaltet in Eurem Tun. Welch Unrecht Ihr auch immer gerade über Euer Land zu bringen gedenkt – haltet Ihr nicht ein, werden Fuchs und Stute es an Euch rächen.“

Der Jahreslauf im Almadaner Land

Natürlich verläuft in Almada kein Jahr wie das andere, gerade in einer so bewegten Provinz lässt sich der Hof nicht in ein festes Korsett schnüren. Doch auch hier gibt es Fixpunkte wie etwa nationale, regionale und religiöse Fest- und Feiertage, die jedes Jahr ähnlich begangen werden.

Im **Praiosmond** beginnt eigentlich nicht das kulturelle Jahr in Almada – die brütende Hitze des Himmelsauges lässt die Edlen und Gemeinen aus Punin fliehen und auf die Land- und Jagdgüter einkehren. Trotz alledem begrüßt man wie überall den 1. Praios als *Jahresbeginn* und Ende der Namenlosen Tage, die man meist noch

vom Rahjamond feiernd und in freundlicher Gesellschaft verbringt. In Punin selbst findet der *Neujahrsball* im Rathaus statt, wo sich hauptsächlich Patrizier und Künstler einfinden. In der Nacht der ersten Mondphase des neuen Jahres wird hier von Phex- und Madagläubigen der *Madatag* zelebriert, der besonders unter den Zahori als eine Nacht der teils besinnlichen, teils ausgelassenen Feierlichkeiten gilt. Der 7. des Mondes, *Horas Erscheinen*, sorgt stets für Unruhen an der Grenze zum Horasreich und wird von vielen Südpfortlern gerne als Tag der Schlachtung von Schweinen und Schafen genutzt. Ein weiterer denkwürdiger Tag in diesem Mond, der 30. Praios, wird eher gedämpft, allenfalls voll Zorn begangen –

Über die Charakteristika von Meisterpersonen

Wie in *Fürsten, Händler, Intriganten* mit Finanzkraft und Beziehungen eingeführt, nahm die Weltbox diese Siebenerteilung bei den Personen auf. Ganz absichtlich beschreiben die solcherart kategorisierten Fähigkeiten keine Einzeltalente, sondern umfassen größere Bereiche und damit mehrere Talente. Zum Beispiel könnte eine Umschreibung „brillanter Intrigant“ oder „meisterliche Waldläuferin“ lauten. Ersterer verfügt sicherlich über entsprechend hohe Werte in Staatskunst, Überreden/Überzeugen, Lügen und Feilschen, letztere eher in Spuren lesen, Wildnisleben, Fallenstellen, Orientierung und Pflanzen- sowie Tierkunde.

Die Talentwertangaben bei den Klassifizierungen beschreiben den Rahmen, in dem sich die Talentwerte eines Charakters gemäß des Attributes etwa bewegen.

Hier sei erläutert, welche Bedeutungen die einzelnen Attribute mit sich bringen:

Unerfahren

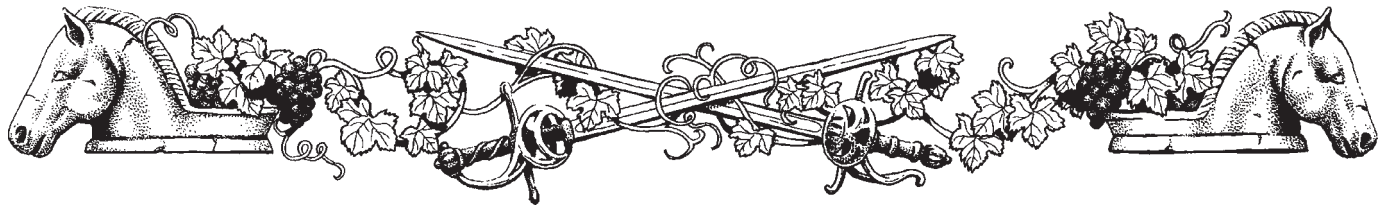
Ebendas. Der Charakter besitzt keine bis kaum Erfahrungen in dem angesprochenen Bereich, bemüht sich aber möglicherweise darum, sein Wissen zu verbessern. Talentwerte 0 bis 2.

Erfahren

Offensichtlich hat sich der Charakter mit diesen Themenbereichen bereits auseinander gesetzt und einige Erfahrungen gesammelt. Trotz alledem bleibt er ein Laie, der mit den Studien oder Übungen erst begonnen hat. Talentwerte 3 bis 4.

Durchschnittlich

Ein Charakter, der z.B. ein durchschnittlicher Kämpfer ist, übt regelmäßig, aber nicht häufig, oder besitzt das Durchschnittswissen eines halbwegs gebildeten Alrik Normalhelden. Der Charakter könnte z. B. ein Mitglied der Stadtgarde sein oder aber ein eben von der Akademie entlassener Magietheoretiker aus Punin. Talentwerte 5 bis 7.



viele Gläubige pilgern nach Brig-Lo, wo der *Jahrestag der 2. Dämonenschlacht* begangen wird und viele Mitglieder des Hofes den Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm ein Dankesopfer beim großen Viergötterdienst bringen.

Während im **Rondramond** die Pflücker an die Obsternte gehen, findet die *Gladiatorensaison* in Punin am 3. Rondra ihren finalen Höhepunkt mit den *Endkämpfen*. Der *Schwurtag*, der 5. Rondra, wird auch in Almada zur Weihe von Novizen der Kirche und Schließung rondrianischer Ehebindnisse genutzt. Anlässlich des *Falles Bosparans* wird am 8. Rondra im ganzen Land, ganz besonders aber in der Südpforte gefeiert – sehr zum Unmut der Horasier selbstverständlich. Am 29. Rondra schließlich begeht man den *Jahrestag der Schlacht von Yrosien* und zugleich den *Todestag* der legendären Gräfin Hadjinsunni. Üblicherweise ist dies auch der Tag, an dem die meisten Duellforderungen des Jahres ausgesprochen werden.

Im **Efferdmond** werden bereits einige frühe Rebsorten von den Winzern eingebracht, noch immer wird Obst und Gemüse von den Feldern geholt. Am 1. Efferd wird der *Tag des Wassers* entlang des Yaquirs mit Gebeten für einen guten, dem Wein, Korn und Getier zuträglichen Regensegen für den Rest des Jahres begangen. Am 9. begehen die Novadis mit dem 4. *Rastullahellah* den Ruhetag ihres Gottes. Das geheime *Nebelfest* am 16. Efferd wird von den eingeweihten Phexgläubigen des Königreiches zur *Schleierweihe* verwendet, eines Talismanes, der den Gläubigen bei heimlichen Vorgängen und Handelsabschlüssen zur Seite stehen möge. Vom 25. bis zum 30. Efferd schließlich erlangen viele der

Novizen der Academia der Hohen Magie in ihrer Abschlussprüfung die Magierweihe, die am traditionellen *Prüfungsfest* der Hesindegläubigen durchgeführt wird.

Der Mond der gütigen **Travia** hält auf dem Lande den Höhepunkt der Weinernte für Winzer und Pflücker bereit, denn die Trauben werden in Mengen gepflückt, in die Kellereien gekarrt, gepresst und in die Fässer gegeben. Vom 1. bis 3. Travia feiert man auf dem Land das *Fest der eingebrachten Früchte*, während die Perrainepriester die vollen Scheuern und königlichen Notkornspeicher segnen. Am 15. Travia begeht man derweilen in ganz Almada, besonders aber im Yaquirtal und in der Südpforte, die *Probe des Heurigen*. In Punin wird an diesem Tag der Sieger des *Kaiserlichen Hofreitfestes* gekürt, bei dem an der Hofreitschule aus den Reitkünstlern Aventuriens der Beste ausgewählt wird. *Weinprämierungen* und *Festumzüge* gehen häufig einher mit der Wahl der örtlichen Weinkönigin als Abbild Rahjas und des Weinkönigs als ihren Gemahl Khabla. Der *Gilbornstag* am 29. Travia gedenkt dem Praiosheiligen mit Gottesdiensten und innigen Gebeten der Gläubigen. Währenddessen findet zu Punin der *Gilbornslauf* statt, ein Pferderennen durch die Straßen der Stadt.

Im **Boronmond** werden die Nuss- und Mandelernten eingebracht, die Tage werden dunkler, der Regen häufiger. Am 1. Boron gedenkt ganz Almada am *Tag der Toten* seiner Verblichenen. Auf dem Platz des Schweigens segnet der Rabe von Punin die in großer Zahl versammelten Gläubigen. Die Gebeine der Heiligen Etilia werden im *Prozessionszug* unter heiligen Gesängen durch die Stadt getragen. Selten ist die große Stadt so still wie an diesem

Kompetent

Dieses Attribut bestätigt, dass der beschriebene Charakter sich mit einem großen Teil seiner Kräfte den bestimmten Fähigkeiten widmet und den Durchschnitt überflügelt hat. Entweder hat er sich in akademische Bereiche weiter eingearbeitet oder übt sich mit Erfolg weiter an der Waffe. Ein kompetenter Charakter ist in der Lage, anderen bereits Unterweisungen in seinem Gebiet zu geben und weiß im allgemeinen, was er oder sie tut. Talentwerte 8 bis 9.

Meisterlich

Dem Meisterbrief eines Lehrberufes entsprechend, ist der Charakter ein Meister seines Bereiches. Ein meisterhafter Kämpfer besiegt die meisten weniger geschickten Krieger im Duell, während eine meisterhafte Beherrschungsmagierin die Spezialzauber dieses Gebietes auf der Meisterschaft beherrscht, sich mit dem Spezialgebiet hervorragend auskennt und eventuell Magistra an einer Akademie ist. Geschick und Wissen des Charakters sind weithin bekannt und werden bewundert oder gefürchtet. Talentwerte 10 bis 12.

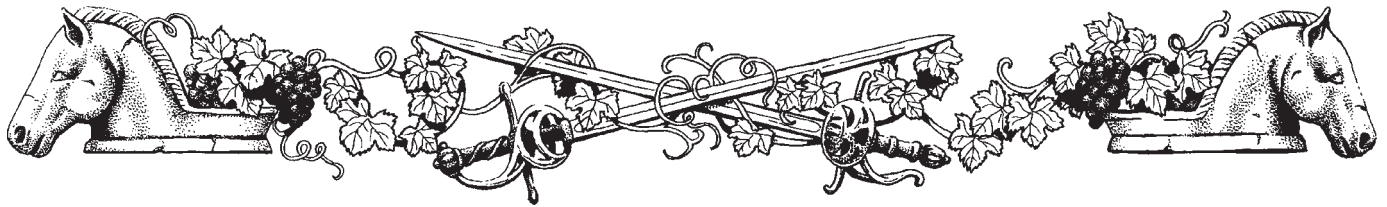
Brillant

Als Koryphäe auf dem gewählten Gebiet wird der Charakter

häufig um Rat gefragt oder um Unterweisung gebeten. Der Zauberer sticht durch Vorträge, Fachkenntnisse oder möglicherweise sogar Bücher aus der Masse der weniger Begabten heraus, ist weithin als Experte bekannt oder als kaum zu bezwingender Gegner gefürchtet. Der Intrigantin ist kaum auf die Schliche zu kommen, ihre Netze umfassen viele Mirhamionetten, die meist noch nicht einmal ahnen, von wem oder wofür sie da benutzt werden. Der Kämpfer gilt als nahezu unbezwingbarer Schwertmeister, der viele fremdartige Manöver kennt oder sogar selbst entwickelt hat. Die Staatsfrau weiß ihr Imperium exzellent zu führen, mit der Alltagspolitik zu jonglieren und sich gleichzeitig der meisten Intrigen von Höflingen und Politikern zu erwehren bzw. sie entsprechend umzustricken und zu kontern. Talentwerte 13 bis 16.

Vollendet

Rohezal vom Amboss als Zauberer, Yppolita von Kurkum als Kämpferin, Helme Haffax als Heeresmarschall und Amene-Horas als Staatsfrau haben erreicht, was menschenmöglich ist. Nur wenige Heilige, Erzmagier und Erzschorken dieses Wissen oder dieser Fertigkeiten existieren, darüber hinaus gibt es nur noch Legenden wie Nahema ai Tamerlein oder Geron den Einhändigen. Talentwerte 17 bis 18.



Tag. Mit dem 20. Boron wird in Punin die *Theatersaison* vom kronverweserlichen Paar eröffnet, die dann auch mit dem Hof an der Premiere des neuen Stückes der Yaquirbühne teilnehmen. Zwei weitere Termine sollen noch erwähnt sein, die jedoch eigentlich nicht in Almada selbst begangen werden: Der 8. Boron, nämlich der *Tag der Horaskränzung*, sowie der 22. und 23. Boron – der 5. *Rastullahellah der Novadis* und der *Tag des Erscheinens Rastullahs* – führen immer wieder zu Tumulten in der grenznahen almadanischen Bevölkerung, ja, in Punin selbst patrouilliert die Garde an letzterem besonders durch die novadischen Viertel, um zu verhindern, dass sie bei der Ausübung ihres höchsten Feiertages von zornigen Anhängern der Reconquista erschlagen werden. Ausgelassene Feiern und Reiterspiele gehen eventuell einer *Wahl des Hairans* der einzelnen Sippen voran, so der alte gestorben ist oder abgesetzt wurde.

Der kühlere **Hesindemond** zeichnet sich hauptsächlich durch Schlachtungen und die Olivenernte und -presse aus, die Wanderarbeiter strömen in die Elendsquartiere der größeren Städte, während die Zahori wieder mit ihren kunstfertigen Aufführungen durch die Städte und Dörfer ziehen. Der 8. Hesinde, *Rohals Verhüllung*, hat unter den Magiern und Gläubigen der Stadt neue Bedeutung erlangt und wird zur inneren Einkehr genutzt.

Im **Firunmond** wird in den Wäldern Holz geschlagen und Jagd auf Wildvögel gemacht. Am 1. Firun, dem *Tag der Jagd*, eröffnet der Kronverweser traditionell die *Fasanen- und Rebhuhnjagd* in der königlichen Fasanerie zu Tolshidur.

Der **Tsamond** bringt Almada bereits einen Frühling mit Meeren von Frühblüchern auf den Wiesen. Viele Adlige kehren auf ihre Landsitze zurück, um nach dem Rechten zu schauen. Zum 5. Tsa, dem 1. *Rastullahellah*, zeichnen sich die Straßen durch die Pilgerreisen der almadanischen Novadis in die Khôm aus, wo sie fasten und beten. Bemerkenswert ist der *Tag der Erneuerungen* am 30. Tsa bis 1. Phex, an dem die Priesterschaft der Tsa viele der Göttin gefällige Verbindungen und Schwangere segnet und so manchen Treueschwur wieder scheidet.

Im **Phexmond** treiben meist die Steuereintreiber das Geld der Königin ein, während das Yaquirtal am 12. Phex den *Geburtstag seines jungen Grafen*, des kaiserlichen Prinzen, feiert. Am 18. Phex kommt es in Punin am *Basiliskentag* zu Gemetzeln der Stadtjugend unter den harmlosen Schleichen und Schlangen – selbst die Priesterschaft Hesindes versucht seit Jahren vergebens, dagegen vorzugehen. Der Brauch ist vermutlich ein Vermächtnis der tulamidischen Urahnen, die vor den Echsenwesen flüchteten. Die Nacht des Vollmondes im Phex wird von den Kultisten, die hier Mada und Phex verehren, als *Madakhachal* gefeiert, dem *Hohen Fest der ewigen Mada*. Hat ein Phexmond sogar zwei Vollmonde

(alle 28 Jahre), gilt der Mond als besonders heilig (*Madakhachallah*), was sich auch in den entsprechenden Ritualen in beiden Nächten äußert (zuletzt in den Jahren 24 und 25 Hal).

Im **Peraimond** kommt es im ganzen Land zur Aussaat von Obstbäumen, Gemüsepflanzen und Feldfrüchten. Deshalb besitzt das *Saatfest* am 1. Peraime besonders in Ragatien und im Yaquirtal ungebrochene Beliebtheit, während in Punin in der ersten Peraimwoche wieder die Karawanen aufbrechen, um über den schneefreien Raschtulspass nach Mhanadistan zu gelangen. Am 18. des Mondes begehen die Novadis den 2. *Rastullahellah*, den Schwurtag.

Der **Mond des Ingerimm** zeichnet sich durch die Hege von Feldern, Weinbergen und Hainen aus. Der *Tag des Feuers*, der 1. Ingerimm, ist hoher Feiertag der Zwerge im ganzen Land, bei den Menschen besonders in Taladur und Punin. Am 8., dem *Tag des Aufbruchs*, gehen viele Handwerksgesellen dem Ingerimmsohn Simia zu ehren auf *Wanderschaft*. Vom 17. bis 20. Ingerimm entscheiden sich die besten *Wagenrennen* auf der berühmten Maquammeile in Punin, während der 21. des Mondes unter den Zwergen als höchster Feiertag gilt, der als Tag der Waffenschmiede besonders in Punin und der Waldwacht feierlich begangen wird. Am 22. Ingerimm wird unter den Hesinde-, Phex- und Nanduspriestern sowie den Magiern *Rohals Entrückung* mehr betrauert denn gefeiert.

Der **Rahjamond** ist in Almada wie anderswo der fröhlichste des Jahres. Schafschur und Heuernte sorgen zwar besonders in Caldaia für hektische Betriebsamkeit, doch jeder, der etwas auf sich hält, reist zum *Fest der Freuden* vom 1. bis 7. Rahja nach Punin. In der zweiten Rahjaswoche treffen sich die Pferdezüchter des Landes zur *Hengstkörung und Fohlenschau* auf dem Gut Diamant des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg, während die Pferdehüter damit beschäftigt sind, die *Taufe der Einjährigen* in der Yaquirquelle vorzunehmen. Zum 24. geht es dann nach Jassafheim, wo der größte *Pferdemarkt* der Region stattfindet. Gegen Ende des Jahres, am 30. Rahja, finden große und ausschweifende Feste statt, um die Namenlosen Tage zu vergessen und sie nicht allein verbringen zu müssen. Der Hof und viele geladene Adlige verbringen diesen und häufig die folgenden Tage auf dem *Jahresendball* auf der Eslamidenresidenz.

Der 1. der **Namenlosen Tage** gilt bei den Novadis als 3. *Rastullahellah* und damit als Tag der Blutrache, so daß die Garde trotz der Unheiligkeit dieser Zeit in den novadischen Gegenden und Vierteln Punins aufmerksam und gewappnet bleibt. Junge und hitzige Novadis brechen zu dieser Gelegenheit meist Zweikämpfe mit 'Ungläubigen' vom Zaun, die in Almada schnell blutig enden.