

DIE REISENDE KAISERIN

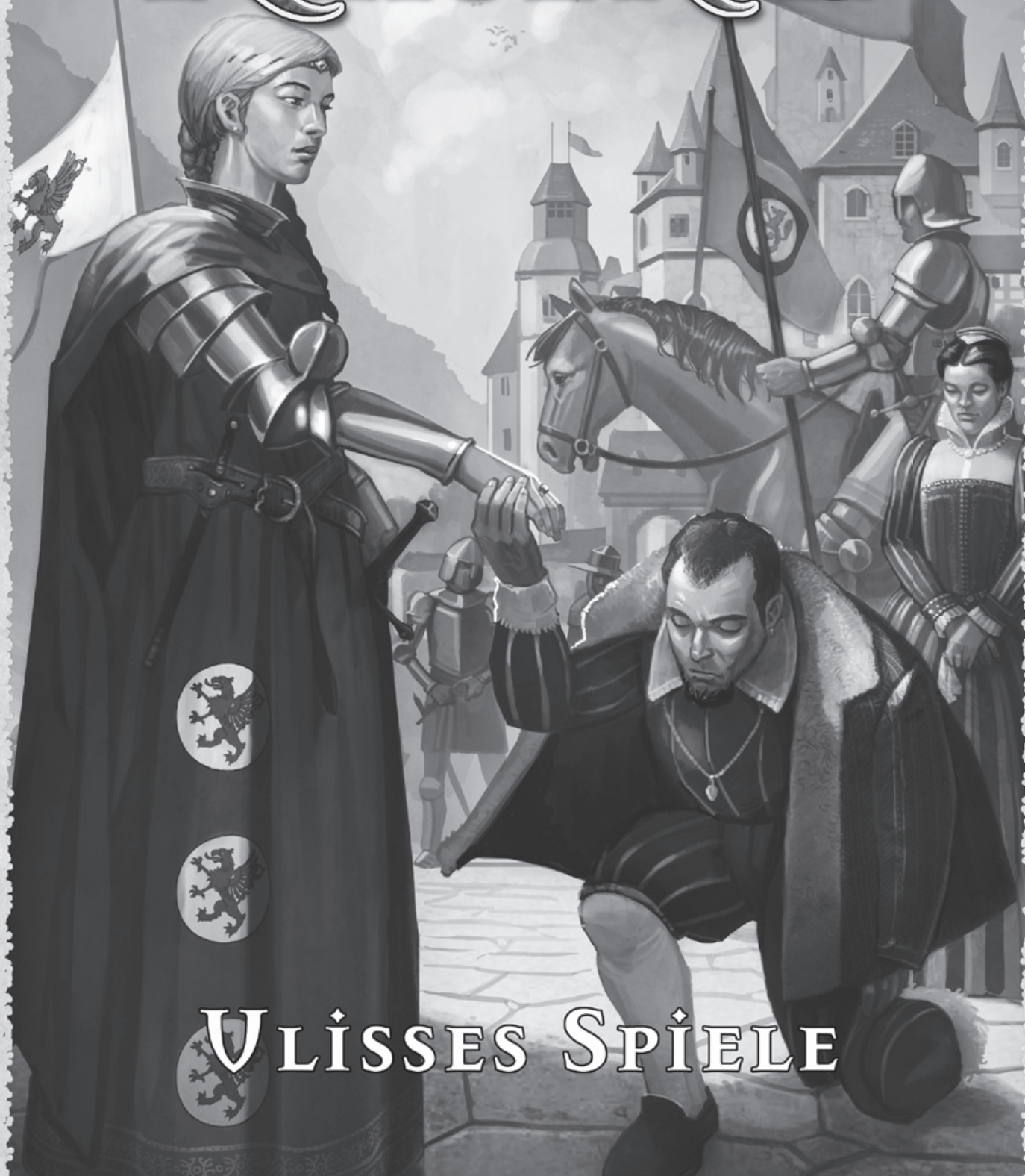
DER HERRSCHERHOF DES MITTELREICHES



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DIE REISENDE KAISERIN



ULISSES SPIELE



VERLAGSLEITUNG

MARJO TRUANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

FABRICE WEIß

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

STEFFEN BRAND, TRISTAN DEPECKE, PIELS GAVL, JANINA
ROBBEN, PADINE SCHÄKEL, FABRICE WEIß

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LÖNSING

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
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 978-3-86889-700-5

Originalausgabe



DIE REISENDE KAISERIN

VON
JENS ULLRICH

Mit HERZLICHEM DANK AN

JENS BALLERSTÄDT, BJÖRN BERGHAUSEN, MALTE BORNKAMP, MARCUS BUSS, EEVIE DEMİRTEL,
CASPAR EHLERS, TINA HAGNER, JOHANNES LAUDAGE, MICHAEL MASBERG, DANIEL MAXIMINI,
MARIE MÖPKEMEYER, RAHEWIN, KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER, AXEL RIEGERT, TAHİR
SHAİKH, ALEX SPOHR, OTTO VON FREISING, VOLKER WEINZHEIMER, FRANK WERSCHKE UND
ALL DIE VÖGEL AUS DEM MAGE STORE DÜSSELDORF, SOWIE DIE BRIEFSPIELER UND VOR ALLEM
DIE BRIEFSPIELKANZLER ADVENTURIENS

EINE DSA-SPIELHILFE





ІННАЛТ

Einleitung	5	Persönlichkeiten am kaiserlichen Hof	66
Stimmen zum kaiserlichen Hof	6	Rohaja von Gareth, Kaiserin des Mittelreiches	66
Von den Anfängen des Reiches	7	Das direkte Umfeld der Kaiserin	69
Die Geschichte des Reisekaisertums	7	Die drei Prinzen ohne Land	72
Von Kriegspfalzen und Lustschlössern	9	Die Amtsleute	74
Das Reisekaisertum:		Die Kaplane der Zwölfgötter	79
Zurück zu den Wurzeln des Reiches	10	Weitere herausragende Personen bei Hofe	81
Renovatio curiae	13	Vom Niederadel und dem Volke	84
Der Hof Rohajas	13	Die Vorbereitungen	87
Der Hof auf Reisen	16	Ein Blick auf den Hoftag	87
Der Hof im Kriegsfall	20	Der erste Tag des Hoftages (16. Phex)	88
Audienzen bei der Kaiserin	21	Der zweite Tag des Hoftages (17. Phex)	90
Symbole der Herrschaft: Die Insignien des Reiches ..	23	Der dritte Tag des Hoftages (18. Phex)	93
Schutz und Schild der Kaiserin	26	Die Vorbereitungen	95
Die Kaiserin und ihr Umfeld	28	Der Hoftag zu Ragath	95
Die Hofämter	30	Die Ankunft des Hofes (15. Phex)	96
Die Glieder des Hofes	33	Der erste Tag des Hoftages (16. Phex)	97
Die Zelte des Lagers	39	Der zweite Tag des Hoftages (17. Phex)	101
Das Leben im Zeltlager	39	Das Turnier	103
Struktur und Ordnung des Zeltlagers	40	Der dritte Tag des Hoftages (18. Phex)	110
Verhaltensregeln im Lager	41	Der vierte und fünfte Tag des Hoftages	
Das tägliche Leben im Lager	42	(19. und 20. Phex)	111
Freizeit und Feste	43	Der Hoftag jenseits von Ball und Turnier	112
Die Pfalzen des Kaiserreiches	46	Folgen des Hoftages zu Ragath	114
Die Pfalz als Ort der Herrschaft	46	Mysteria et Arcana	115
Die Pfalzen im Detail	47	Von zwielichtigem Gesindel	119
Lage und Bebauung	61	Allgemeine Meisterinformationen	119
Geschichte der Pfalz Biberstein	61	Helden in Amt und Würden	122
Die Pfalz Biberstein heute	62	Sicherheit und Schutz am Hof	123
		Index	126





EINLEITUNG

VORWORT

Die reisende Kaiserin ist für mich in mehrerlei Hinsicht ein ganz besonderer Band. Einerseits ist er mein erster Quellenband für **Das Schwarze Auge**, weshalb ich der Veröffentlichung schon gespannt entgegen fiebere. Andererseits ist das Reisekaisertum in Aventurien ein ganz besonderes Themenfeld, denn es beschreibt nicht weniger als das schlagende Herz des Mittelreiches, den Hof der Kaiserin Rohaja.

Es war eine große Herausforderung, dieses Filetstück Aventuriens sowohl mit all seinen Details und Anbindungen an Metaplot und Hintergrund auszustatten, die Aventurien zu dem erfolgreichsten deutschsprachigen Rollenspielhintergrund machen, als auch mit einer möglichst schlüssigen und funktionalen Struktur zu versorgen, die ihren Schwerpunkt auf die Spielrelevanz legt.

Dass Rohajas Hof zudem auf ihrer ewigen Reise durch das Mittelreich wandert, macht diesen Band einzigartig, da in kaum einem anderen Fantasysetting die reisende Herrschaft thematisiert wird.

Ich hoffe Ihnen wird die Lektüre von und das Spiel mit **Die reisende Kaiserin** viel Freude bereiten.

Düsseldorf, Ende Februar 2013

Jens Ullrich

ÜBER DIE STRUKTUR

Dieser Band besteht aus zwei miteinander verbundenen Teilabschnitten. In der ersten Hälfte wird der reisende Hof der Kaiserin Rohaja vorgestellt, und es wird näher beleuchtet. Es wird ausgeführt, warum das Reisekaisertum existiert, wie es funktioniert, wie die beständige Reise geplant und durchge-

führt wird und welche Personen welche Aufgaben am Hof haben. Außerdem werden eine Reihe wichtiger Pfalzen des Reiches und die Personen am Hof vorgestellt.

Im zweiten Abschnitt des Buches wird beispielhaft auf den Hoftag von Ragath eingegangen. Zu Anfang findet sich eine Sammlung von Zitaten aus verschiedensten Quellen über die Vorgänge am Hoftag, dann folgt eine nähere Betrachtung der Vorgänge an diesem Hoftag, beispielsweise die Bankette, das Turnier oder der kaiserliche Ball. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der spielbaren Aufbereitung des Hoftages, um ihn als Kulisse für eine Vielzahl von Abenteuern nutzen zu können. Entsprechend finden sich in den Abschnitten **Einbindung der Helden** Hinweise und Tipps, wie man eine bestimmte Situation für ein Abenteuer nutzen kann und wie die Spielerhelden darin agieren können.

Zu guter Letzt folgen noch die Abschnitte **Mysteria et Arcana** und **Allgemeine Meisterformationen**.

MYSTERIA ET ARCANAE

Orte und Personen tragen oftmals Geheimnisse mit sich, die für Abenteuer und ganze Kampagnen geeignet sein können. Solche Geheimnisse sind im Kapitel **Mysteria et Arcana** ab Seite 115 zusammengetragen. Wenn zu einer Textstelle in den übrigen Kapiteln eine solche Meisterinformation gehört, wird dies mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:  **116 A**. Es bedeutet, dass Sie die Meisterinformationen auf Seite 116 im Mysterium A finden können. Der *Vorhang* () bedeutet, dass diese Figur unter den *Visibili* tritt und ihr Schicksal von offizieller Seite aus nicht weiter verfolgt wird.





STIMMEN ZUM KAISERLICHEN HOF

»Zu diesem Hoftag versammelten sich alle Herren Weidens, nämlich die Herzogin selbst, die Gräfinnen und Grafen aus Baliho und Bärwalde, aus der Heldenrutz und der Sichelwacht. Auch von den zwölfgöttlichen Kirchen versammelten sich der Luminifactus der Ordo Mediterrana, die Sennmeisterin des Nordens und der Sennmeister der Mittellande sowie eine Vielzahl von Geweihten der zwölfgöttlichen Ordnung hier in Weiden. Auch die gekrönten Häupter aus den benachbarten Provinzen erschienen, aus dem Herzogtum Tobrien, der Rommilyser Mark und der Markgrafschaft Greifenfurt. Selbst die Uhdenberger Minenloge, die Elfen aus den Forsten des Reiches und Gesandte aus Festum kamen auf Einladung, der Würde der Kaiserin wegen; ebenso vereinigte sich dort eine unglaubliche Menge Menschen der verschiedenen Gegenden und Zungen. Deshalb wurde auf ebenem Feld ein Lager mit einem weiten Oratorium der Kaiserin zur Zerstreuung erbaut, die prachtvollen Zelte für die Fürsten wurden ringsum errichtet und boten je für sich den der Größe, der Würde entsprechenden Aufwand ehrgeizig dar. Außerdem war die ganze Ebene durch Zelte von verschiedenen Farben bedeckt, die jede Zahl überschreitend errichtet waren, wie ein Meer aus farbigen Stoffen. Was sollen wir den reichen Vorräten, ja des Überflusses an Speisen gedenken, dem Schmuck der Pferde und der kostbaren Gewänder, deren Pracht kaum ein Wort trefflich beschreiben mag.«

—Auszug aus einer weltlich ausgeschmückten Fassung des Rhodensteiner Schild des Hauses Löwenhaupt, neuzeitlich

„Vergänglich ist ihr Hof, veränderlich und unbeständig, er bleibt niemals gleich. Wenn ich ihn verlasse, kenne ich sein Herz und seine Glieder genau; wenn ich zurückkehre, finde ich nichts oder wenig von dem vor, was ich zurückgelassen habe. Ich sehe Fremde und bin selbst ein Fremder geworden. Zwar ist es noch ihr Hof, doch seine Glieder sind verändert ... er bleibt nie lange leer, denn sobald die einen gegangen sind, erscheinen andere, gleich wie das Meer das Land wieder und wieder mit Wellen überschüttet.“

—Bruder Praiofried, Notar der kaiserlichen Hofkanzlei, neuzeitlich

„Und so sprach der Magus: „Die Länder dieser Welt habe ich bereist und allerlei Wunderlichkeiten gesehen. Ich sah die Stadt des Schweigens, und sie war schwarz, voll von Mohagoni, Sklaven aus dem Regengebirge, und dunkler Seide. Und ich sah das Herz des Kalifats, und es war gelb, wie der Sand, das Fell der Kamele und das Gold des Kalifen. Und wahrlich, ich sah den Hof der Rohaja, und er war grau, wie der Staub der Straßen, die Gemäuer der Pfalzen und die Rüstungen der Panzerreiter. Doch Euer Hof, o

Herr über das Liebliche Feld, er ist farbenfroh wie Tsas Regenbogen. Stoffe und Geschmeide in aller Farben Deres, Reichtum und Gloria. Mein Herz schlägt voller Glück über meine Heimkehr.“
—Waldaro Mappos, horasischer Hofdichter am Hofe Kaiser Khadan Firdayons, neuzeitlich

„Meine Geliebte, es war, als wollte ich ein Huhn in einem Stall voll Gänse fangen. Dutzende Edle wollten den Hofkanzler der Kaiserin sprechen, und es war in jedem Raum der Pfalz ein Wirrwarr aus Stimmen. Doch ging alles so schnell, viel einfacher als damals, als ich mit Vater am Hof des Reichsbehüters Brin weilte. Damals waren es Wochen, bis wir auch nur einen der Notare sprechen durften, und so viele Höflinge hielten die Hand auf, dass es ein Graus war. Doch hier vergingen keine drei Tage, bis ich Hofkanzler Ernatus endlich sprechen konnte, wenn auch nur auf dem Gang zum Kaisersaal. Ich habe ihm unser Anliegen vortragen können, und der Notar Praiofried wird in wenigen Tagen die Bestätigung unserer angestammten Rechte für mich siegeln. Hoffentlich können wir dann in Frieden leben.“

—Edler Walthari von Leufels, neuzeitlich

„Was macht ein Heim aus? Was eine Familie? Ist es nicht so, dass der Hof beides für die Kaiserin bereit halten sollte? Doch was verbirgt sich hinter all dem Tand, hinter all der Prunksucht, die nichts ist vor den Augen Travias? Kein Heim nennt die Kaiserin ihr eigen, kein verlässliches Herdfeuer wärmt sie. Unstet wie ein streunender Hund wandert sie mit ihrem Hof von Ort zu Ort, von Pfalz zu Pfalz, ohne den Frieden des Heimes zu ehren. Sie bleibt ohne Gefährten, alleine, und ohne ihn bleibt sie unvollkommen, so wie das Reich durch sie unvollkommen bleibt. Schon erheben sich Hader und Streit, denn ohne Gefährten bleibt sie ohne Erben, und ohne Erben tasten die gierigen Klauen des Krieges nach dem Reich. Die ewige Wanderschaft ist ein Fluch, der auf der Kaiserin, ja dem ganzen Haus Gareth lastet, und der das ganze Reich in Unglück stürzen wird.“

—Aldessia von Rabenmund, Hohe Mutter des Traviatempels zu Baliho, 1035 BF

Der Band **Die reisende Kaiserin** ergänzt und erweitert die Regionalspielhilfe **Das Herz des Reiches**. Durch die Beschreibungen der einzelnen Pfalzen zudem die Regionalspielhilfen **Am Großen Fluss** und **Schild des Reiches**. Er stellt die aktuelle Herrschaftsstruktur im Mittelreich des Jahres 1036 BF dar und richtet sich vor allem an Meister und Spieler, die im





Verlaufe ihrer Abenteuer eine engere Beziehung zu Kaiserin Rohaja oder zum Kaiserhof des Mittelreiches im Allgemeinen entwickelt haben.

Zum einem erläutert der Band die Geschichte des Reisekaisertums, wie Rohaja von Gareth es heute praktiziert, und er stellt Situationen vor, an denen man den Hof in das alltägliche Spiel einbinden kann. Der Besuch der Kaiserin auf der Pfalz Brücksgau kann so manchem altgedienten Spielerhelden der Kampagnenbände **Von eigenen Gnaden** und **Mit wehenden Bannern** Schweißausbrüche bescheren. Er kann anderen Hel-

den aber auch sehr zupasskommen, wenn es gilt den Streit der Pfalzgräfinnen von Weidleth und Albengau zu schlichten oder aus dessen Mühlsteinen zu entkommen. Nachdem Struktur und besondere Persönlichkeiten des reisenden Kaiserhofes beschrieben sind, wird am Beispiel des Reichskongresses zu Ragath im Jahre 1036 BF eine Szenerie beleuchtet, die so oder so ähnlich an jedem Ort im Mittelreich benutzt werden kann, um die Spieler mit der Kaiserin, ihren Höflingen und dem Tross des Hofes in Berührung zu bringen.

DIE GESCHICHTE DES REISEKAISERTUMS

VON DEN ANFÄNGEN DES REICHES

RAUL DER GROßE UND DIE REICHSGRÜNDUNG

Nach der *Zweite Dämonenschlacht* und der darauffolgenden Zerstörung der mächtigen Kapitale Bosparan beginnt für Aventurien eine neue Zeitrechnung. *Bosparans Fall*, das Ende des Alten Reiches, wird zum Inbegriff dieser Zeitenwende, und der mächtige Feldherr Raul wird vom siegreichen Gareth's Bürgerheer noch in den rauchenden Ruinen der Stadt zum Kaiser ausgerufen. Mit dem *Eid auf den Zinnen Bosparans* nennt sich der Kaiser *Raul von Gareth* und wird vom Hohepriester des Praios als *Gesandter Praios' zu den Sterblichen* berufen, der fürderhin die weltliche Macht im Neuen Reich ausüben soll. Der Eid auf den Zinnen Bosparans markiert die Trennung von weltlicher und geistlicher Gewalt und wurde der Legende nach durch einen Greifen bestätigt. Er überreichte Raul einen Reif aus zwölf Federn, aus dem die Raulskrone wurde, die bis heute das Herrscherzeichen der Kaiser des Mittelreiches ist. Bald schon würde der Kaiser nur noch *Raul der Große* genannt werden.

Unter Kaiser Raul wurde mit dem *Codex Raulis* nicht nur das Recht reformiert. Als weltlicher Herr über das Reich blieb ihm keine Wahl, als das zentral gelegene Gareth zur neuen Hauptstadt auszurufen und Yarum Praiofold I., den Boten des Lichts, als *Gesandten der Sterblichen zu Praios*, als höchsten Geweihten im Reich zu akzeptieren. Doch weil Raul bewusst war, dass schwierige Probleme seiner harften, und auch

als Gegensatz zur stagnierenden Herrschaft des Horas in der verkommenen Metropole Bosparan, entschied er sich dazu, eine neue Herrschaftsform zu etablieren: Sein Hof sollte sich durch das Reich bewegen, damit er, Raul, an allen Orten sein Recht durchsetzen und seine Gnade walten lassen konnte.

Niemand anderes als Raul der Große, dessen Namen das Mittelreich bis heute trägt, begründete das Reisekaisertum – und suchte damit auch gezielt seine Unabhängigkeit von der Priesterschaft des Praios, die ihren Haupttempel zu Gareth errichtete. Rauls Entscheidung hatte praktische und vor allem pragmatische Gründe: In

Gareth gab es schlicht keine Residenz, von der aus Raul sein Reich hätte regieren können, genauso wenig wie in Bosparan, von dem seine eigenen Heerhaufen kaum etwas übrig gelassen hatten. Und Raul wollte sich ganz bewusst von den Bosparaner Kaisern unterscheiden, denn genau diese hatten ein schlechtes Beispiel für ihre Untertanen abgegeben, sich von ihren Beratern einlullen lassen und so schließlich den Aufstand der Gareth's erst provoziert. Es sollte ihm unter keinen Umständen ebenso ergehen.

Das Raulsche Reisekaisertum erwies sich im Verlauf der Geschichte als kluge Entscheidung, denn so konnte der Kaiser vor Vasallen und Untertanen in allen Winkeln des Reiches sein Charisma und sein Kaiserheil präsentieren. Könige und Herzöge des Neuen Reiches erwarteten bei wichtigen politischen Fragen die persönliche Anwesenheit ihres Herren. War der Kaiser nicht zugegen, versuchten sie häufig, ihren Lehns-





herren zu übervorteilen und sich unbotmäßige Ansprüche zu sichern.

Zudem war Rauls Herrschaft zu Beginn des Neuen Reiches bei Weitem nicht so gefestigt, wie er es gerne gehabt hätte, und so musste der Kaiser mobil und flexibel bleiben, um seine Ansprüche schnell und effektiv gegen seine Konkurrenten zu behaupten und sich so dauerhaft die Macht zu sichern. Dass Raul persönlich Recht sprach und Missetäter strafte, aber auch Gnade gegenüber jenen walten ließ, die sich ihm anschlossen, sicherte ihm recht bald die Treue ganzer Landstriche, deren Bewohner das Gefühl bekamen, dass der Kaiser selbst Anteil an ihren Bedürfnissen nahm. Dass er häufig geordnete Verhältnisse zurückließ, mehrte seinen Ruhm und die Legende vom *Kaiserheil* begann sich vor allem in den Herzen der einfachen Bevölkerung zu verbreiten. Das Volk begann, darauf zu warten, dass „endlich der Kaiser kommen möge, auf dass unsere Felder wieder Frucht tragen und das Siechen unseres Viehs endlich beendet werde.“

Abgesehen von Zwistigkeiten unter seinen ergebenen Vasallen war aber mit dem Fall Bosparans der Heerzug der Gareth in Wahrheit noch lange nicht beendet. Der Kaiser musste in den folgenden Jahren durch die einzelnen Provinzen ziehen, um jedes Widerstandsnest der geschlagenen Bosparaner zu beseitigen und den neuen Anspruch des Gareth Kaiserthrons durchzusetzen. Gerade aufgrund dieser ungesicherten Herrschaft wollte Raul seine Getreuen jederzeit mit seiner Anwesenheit überraschen können, darum reiste sein Hof zu Beginn des Reisekaisertums häufig unangekündigt durch die Lande. Raul war im Grunde seines Herzens misstrauisch gegenüber all seinen Vertrauten, und er wollte sich nicht von den Berichten Untergebener abhängig machen. So nutzte er die Reisen des Hofes immer auch dazu, sich ein eigenes Bild von der Lage in seinem Reich zu machen und jeden seiner Vasallen zu kontrollieren.

Rauls reisender Kaiserhof wuchs indes enorm schnell, und schon im zweiten Jahr seiner Herrschaft musste derart vielerlei Schriftverkehr geführt werden, dass der Tross um ein Dreifaches anwuchs. Auch erwarteten die Vasallen des Kaisers eine solide Bedeckung durch Waffentreue, die sich auch ihrer Probleme annahmen, und darüber hinaus eine Prachtentfaltung, die sich für den beinahe legendären Status ihres Herrscher ziemen sollte. So bereitete es dem reisenden Hof, dessen Angehörige in Zelten unterkommen mussten, besonders im kühlen Norden des Reiches und in den Wintermonden massive Probleme, von einem Ort zum anderen zu reisen. Daher entschied Kaiser Raul schon nach kurzer Zeit, bestehende Burgen an strategisch wichtigen Punkten zu annektieren und an anderer Stelle Höfe anlegen zu lassen, die an den wichtigsten Reiserouten dem Hofes Unterkunft und Verpflegung bereit stellen sollten. Die alten Burgen übernahmen die Gastung des Hofes neben ihren ursprünglichen Funktionen als Trutz- oder Fluchtfesten, die Höfe jedoch glichen weitaus mehr luxuriösen Gasthäusern oder prächtigen Gutshöfen. Recht bald wurden diesen Burgen und Höfen eigene Güter, Ländereien und Forste unterstellt, die dafür Sorge tragen sollten, dass der

reisende Kaiserhof zur Not über Wochen versorgt werden konnte. Damit waren letztlich die ersten kaiserunmittelbaren Güter geschaffen, aus denen später die Reichsgüter hervorgehen sollten.

DIE KLUGEN KAISER

Unter den Klugen Kaisern wurden diese Güter zu eigenständigen Pfalzgrafschaften zusammengefasst. Damit wurden die Burgen oder Höfe sowie die dazugehörigen Ländereien sogenannten Pfalzgrafen unterstellt, die nur dem Kaiser oder seiner Hofverwaltung unterstellt waren. Dem eigentlichen Provinzherren schuldeten sie jedoch keine Rechenschaft, und so gab es manchen Herzog und so manche Königin, die dem Kaiser dieses Beschneiden ihrer Macht bitterlich verübelte. Dabei waren die Pfalzgrafen nur Amtadel, und konnten ihren Titel und damit auch die Güter, die sie verwalteten, nicht an ihre Nachkommen vererben.

Die übliche Struktur und der generelle Aufbau der Pfalzen, bestehend aus einem repräsentativen Palas, einer Kaiserhalle für herrschaftliche Akte, und einer Kapelle zum Dienst an den Zwölfen, stammt ebenfalls aus der frühen Zeit der Klugen Kaiser, wiewohl nicht überliefert ist, welcher Kaiser genau diese Struktur eingeführt hat. Über die Jahrhunderte wurde dieses System von den ausgebaut, und manch eine Pfalz konnte es mit der Pracht der immer weiter wachsenden und prächtiger werdenden Residenz zu Gareth aufnehmen. Die Klugen Kaiser setzten nämlich weiterhin auf das Reisekaisertum, um sich einen Überblick über die Vorgänge in ihrem Reich zu verschaffen und ihre Herrschaft durch gute Taten auszubauen. Und auch, wenn sie immer wieder längere Zeit vom Raulsthron in Gareth aus herrschten, verbrachten sie selten mehr als ein Drittel ihrer Regierungszeit in der Metropole des Reiches. Gerade die Pfalzen im Herz des Reiches sowie im Süden verloren dabei häufig ihren Festungscharakter und wurden nun zu offenen und kultivierten Höfen, an denen rege Beratungen und effektive Streitschlichtungen stattfinden konnten.

DIE PRIESTERKAISER

Im Jahre 333 BF starb Kaiser Ugdalf von Gareth, der letzte der Klugen Kaiser, und ihm folgten die Priesterkaiser nach, die ganz andere Grundsätze für die Herrschaft über ein derart großes Reich setzten. Strikter Zusammenhalt der Provinzen des Reiches, ganz rigoros von einer zentralen Stelle durchgesetzt, sollte das Credo der Priesterkaiser werden. Gemäß des praiotischen Grundsatzes: „In Praios ist euch ist ein fester Punkt gegeben. Und an dieser festen Basis könnt ihr eine ganze Welt aus den Angeln heben!“, verlegten die Priesterkaiser Residenz und Herrschaftssitz des Reiches endgültig in die erstarkte Metropole Gareth. So war ihre Herrschaft verheerend für die Pfalzen des Neuen Reiches, denn mit der Einführung einer Zentralgewalt in Gareth, wurden die Pfalzen und die Wege und Gasthäuser, die die Pfalzen miteinander verbanden,



überflüssig. Die Herrschaft der Kaiser über das Neue Reich war mittlerweile durch etliche Schwertzüge gefestigt, die Verwaltung hatte effiziente Methoden entwickelt und weitreichende Strukturen etabliert. In den Augen der Priesterkaiser musste nun der Herrscher-sitz dort liegen, wo auch der Haupttempel des Himmlischen Gebieters sich in den Himmel erheben sollte. Damit entledigten sie sich eines – in ihren Augen – überkommenen, sinnlosen und ineffizienten Werkzeugs zugunsten einer geordneten, wie ordnenden Struktur, die ganz zentral von Gareth aus gelenkt werden konnte – ganz so, wie es Praios als Gott der Ordnung gefällig sein würde.

Ihr Machtanspruch über das Reich wurde vor allem durch den Bau des Tempels der Sonne, einem der zwölf Menschenwunder, unterstrichen. Vor allem wurde damit jedoch die Position von Gareth als Nabel des Neuen Reiches festgeschrieben. Die Pfalzen hingegen verloren durch die Beendigung des Reisekaisertums ihre Bedeutung für das Reich. Natürlich reisten die Kaiser immer noch, selbst die Priesterkaiser, aber nur zu besonderen Gelegenheiten wie Heerzügen oder bestimmten Festlichkeiten, wie man am Beispiel der Amelthona Praiadne II. gut vor Augen hat, die auf einem Feldzug in die Wüste Khôm verschwand. Der Großteil der Pfalzen jedoch wurde so obsolet und verfiel im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte. Manche wurden von ihren Pfalzgrafen vereinnahmt und zu Stammsitzen heute bedeutender Adelsgeschlechter umgewandelt, manche wurden von den Priesterkaisern fanatischen Getreuen zum Lehen gegeben, die mit harter Hand und

strikten Gesetzen die Ordnung in den Regionen durchsetzen und Fehden unter den Adligen im Keim ersticken sollten. Andere wurden von den Herzögen und Königen mit blutigen

Schwertzügen wieder in ihren Besitz zurückgeholt, um als Bastionen gegen die Grausamkeit der Priesterkaiser zu dienen, die insbesondere die Anhänger der Rondra gnadenlos verfolgten, zu denen viele Adlige zählten.

Pfalzen mit Burgcharakter fanden sich an den Grenzen des Reiches oder wo sich wichtige und einträgliche Straßen kreuzten und man hohe Zolleinnahmen zu erwarten hatte.

Denn eine befestigte Pfalz war für die Kaiser nur dort nötig, wo die Lage unsicher war oder wo sie ein Zeichen setzen wollten. Und hatte Raul zu Beginn des Reisekaisertums noch Motten errichten lassen, waren die Pfalzen der allseits akzeptierten Klugen Kaiser besten-

falls ungeschützte Prachthöfe. Nach der Abschaffung des Reisekaisertums wurde

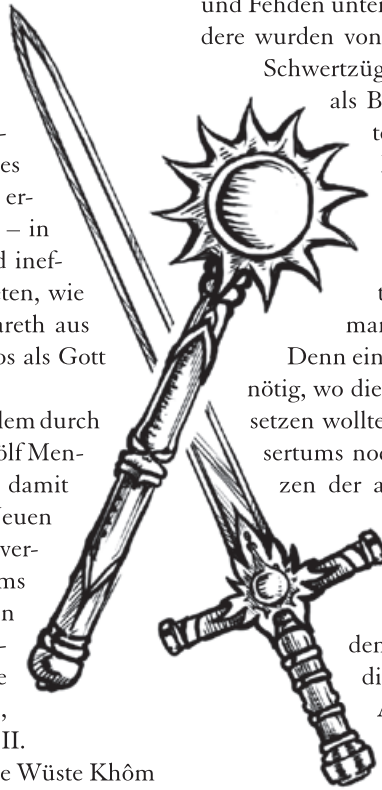
um die Festungspfalzen daher häufig erbitterter Kleinkrieg geführt oder sie wurden

als Pfand für Treueschwüre vergeben. Da die meisten der Pfalzen aber keine befestigten

Anlagen waren, und die ungeschützten Höfe ohne echte gesellschaftliche und vor allem

landwirtschaftliche Anbindung an die Umgebung errichtet worden waren, wurden sie

aufgrund ihres geringen Nutzens einfach aufgegeben und den Hörnern Satinavs überlassen. So mancher heutige Reisegasthof steht daher auf den Fundamenten alter Pfalzanlagen, während andere kaum mehr als mit Gras bewachsene Hügel sind.



VON KRIEGSPFALZEN UND LUSTSCHLÖSSERN

DIE ROHALSZEIT

Erst unter Rohal dem Weisen wurde zumindest die rechtliche Situation der ehemaligen Pfalzen geklärt und Teile des entfremdeten Reichsgutes wieder für das Kaiserreich verfügbar gemacht und in Krongüter umgewandelt. Der Reichsbehüter selbst hatte ebenfalls keine Verwendung für die alten Pfalzen, er entsandte lieber Ministeriale, Beauftragte, Vögte und Beamte aus Gareth auf die nunmehrigen Krongüter. Er selbst zog es vor, von Gareth aus die Geschicke des Reiches zu lenken, und aus diesem Grund reformierte er die Provinzen, um eine effektivere Lehnstruktur zu schaffen, die ihm und seinen Kanzleien in Gareth Rechenschaft schuldete.

Wenige Pfalzanlagen blieben im Besitz der dort ansässigen Adelsfamilien, auch aus dem Bewusstsein heraus, dass das Kaisertum sie nicht weiter benötigte, andere wurden dazu benutzt, die sogenannten Gaugrafen zu beherbergen, die in den folgenden Jahrhunderten in den Grafschaften die Steuern für den Kaiser einzutreiben hatten. Gau- und Pfalzgrafen blieb

jedoch gemein, dass sie allein Amtsadlige waren, deren Ämter nur in den seltensten Fällen erblich waren. Dadurch wurden die Krongüter immer auch zu Bastionen des Kaiserhauses in Provinzen, die sich der Zentralgewalt in Gareth entziehen wollten. Strategisch oder wirtschaftlich wichtig gelegene Pfalzen wurden zurück in Reichsbesitz gebracht, andere zu prächtigen Residenzen ausgebaut. Die kaiserlichen Krongüter ließen sich fortan in drei Zweige unterscheiden: solche, die wehrhaften Zwecken dienten, solche, die reiche Erträge sichern sollten, und Prachtbauten, auf denen sich der Kaiser (oder Reichsbehüter) gerne aufhielt.

Eine typische Vertreterin der ersten Gattung ist die Pfalz Donnerschalck in der Bärwaldener Pfalzgrafschaft Sichelgau im Herzogtum Weiden, die als Bollwerk gegen die Rotpelze der Schwarzen Sichel und die Gefahren jenseits des Gebirges fungierte. Von hier wurden nach der Rohalschen Reichsreform die Steuern der unwegsamen und armen Grafschaft Sichelwacht eingetrieben und so mancher Baron der Gegend ließ sein



Leben im Schuldkerker der mächtigen Anlage. Heute dient Donnerschalck abermals als Kriegspfalz und als Sammelplatz für Weidener und kaiserlichen Truppen gegen die Goblins und, weitaus wichtiger, gegen die Schattenlande.

DIE ESLAMIDEN

Erst unter den späteren Eslamiden wurden wieder neue Pfalzen errichtet, die jedoch mit den trutzigen Wehrgebäuden der Klugen Kaiser kaum mehr etwas gemein haben.

Zwar kam Eslam I. nach einer sehr unruhigen Phase auf den Thron und belebte gerade deswegen das Pfalzensystem neu, aber es dauerte noch lange Jahre, bevor die ersten Schlösser errichtet wurden. Der Aufbau der Pfalzen ordnet sich seit dieser Zeit auch regionalen Begebenheiten unter. An den Grenzen des Reiches legte man vermehrt Wert auf die Wehrhaftigkeit, während man im Zentrum ausgelassene Bankette feiern wollte. Und natürlich spielte die Funktion der betreffenden Pfalz eine wichtige Rolle. Einige dienten der prächtigen Repräsentation des Kaisertums, andere drohten Widersachern, Renegaten oder Feinden mit der unnachgiebigen Repression des Reiches. Aber dennoch, reine Festungsbauten wurden seltener und Lustschlösser mit verspielter Ornamentik, kleinen Erkern und Dutzenden schlanker Türme, die Raum für rauschende Feste und auch so manche Orgie boten, wurden zahlreicher. Es ist daher auch kein Zufall, dass unter Kaiser Bodar II. von Almada im Herzen Gareths die Neue Residenz errichtet wurde, das prachtvolle Herz der Eslamidischen Herrschaft. Schon bald galt sie als reicher wie der ehemalige Horaspalast zu Bosparan, eindrucksvoller als die Bauten alanfanischer Granden und in ihrer Größe wohl nur vom Mirhamer Königspalast übertroffen.

DAS HAUS GARETH

Als das Haus Gareth nach dem Thronfolgekrieg der Kaiserlosen Zeit mit Kaiser Perval an die Macht im Neuen Reich kam, begann eine Phase der Konsolidierung. Wieder verblasste die Bedeutung der Pfalzen zur Gänze hinter der der Neuen Residenz zu Gareth. In den letzten hundert Jahren wurde nur eine einzige neue Pfalz erbaut, das mächtige Cumrat am Yaquir.

Denn wie die Dynastien zuvor, nutzte auch das Garether Kaiserhaus die Hauptstadt des Reiches als Heimstatt und vor allem die Neue Residenz als Palast. Die verbliebenen Pfalzen und die sie versorgenden Pfalzgrafschaften und Reichsgüter blieben jedoch erhalten, weil sie erneut als Sitz von Gaugrafen dienen sollten, die in den Provinzen des Reiches die Steuern einzutreiben und nach Gareth zu verbringen hatten – so verfügte es Kaiser Reto in seiner Grundreform. Die erhaltenen Pfalzen wurden so zu einem effizienten Bauteil in einem ausgeklügelten System, das zentral von Gareth aus verwaltet wurde, und das so die Macht der Dynastie weiter stärkte. Reichsregentin Emer hob im Jahre 1022 BF, im Angesicht des Krieges gegen die Erben des Sphärenschänders Borbarad, das Gaugraferntum erneut auf, und setzte wieder Pfalzgrafen auf den wichtigsten Burgen und Schlössern ein. Ihr war bewusst geworden, dass das Reich an vielen Orten direkten Zugang zu seiner Herrscherin haben musste, um die nötige Kraft für den zermürenden Kampf gegen die Schwarzen Horden zu schöpfen. Zudem konnten an den Pfalzen effektiv die kaiserlichen Heere versammelt werden und über die Reichsstraßen schnell an die Schauplätze der blutigen Schlachten gelangen. Seit der Inthronisation Rohajas ist in den Pfalzen der Emerschen Reichsreform geschäftiges Treiben ausgebrochen. Kaiserliche Boten machten den Pfalzgrafen sehr deutlich, dass ihre bisherigen rein fiskalischen Pflichten nicht mehr ausreichten. Der Kaiserhof setzte sich nach gut 700 Jahren, schwer erschüttert durch die Katastrophe des *Jahrs des Feuers*, wieder zu seiner ewigen Reise in Bewegung, und man benötigt wieder Palas, Kaiserhalle, Kapelle und Küche.

Mancher Pfalzgraf brauchte nur einige Fachwerkhäuser einreißen zu lassen und seine Möbel aus dem Palas in eines der Wirtschaftsgebäude schaffen zu lassen, andere mussten ganze Teile der Pfalzanlage neu anlegen und sich so in enorme Kosten stürzen. Je nach ihrer Geschichte, der Region in der sie erbaut wurden und ihrer geplanten Nutzung, stellen sich die Anlagen der heutigen Pfalzen im Mittelreich durchaus unterschiedlich dar. Es gibt besonders im Norden alte, trutzige Bauten, wie sie auch von den Klugen Kaisern selbst hätten erbaut werden können, es gibt jedoch auch verspielte Lustschlösser und moderne Festungsanlagen, vor allem im Süden des Reiches.

DAS REISEKAISERTUM: ZURÜCK ZU DEN WURZELN DES REICHES

Der 29. Peraine 1027 BF war ein für das ganze Reich schicksalhafter Tag. Nachdem der Endlose Heerwurm ins Mittelreich eingefallen und das Reichsheer in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* vernichtet worden war, legte sich ein großer Schatten über Gareth, die fliegende Festung *Kholak-Kai*. Durch Heldenmut und unter großen Opfern wurde dieses Konstrukt des wahnsinnigen Genies und Heptarchen *Galotta* zerstört, doch Trümmer der fliegenden Festung regneten auf Gareth nieder und verwandelten neben vielen anderen Gebäuden auch die Neue Residenz in eine rauchende Ruine. Die Perle der Bau-

kunst und der Beweis des Reichtums und Überflusses des mittelreichischen Kaisertums wurden in wenigen Sekunden zu einem Trümmerfeld.

Nach großen Schlachten und langen Kämpfen wurde vierzehn Monate nach diesem Angriff im Rahmen eines Großen Hoftags auf der Burg Rudes Schild die *Ochsenbluter Urkunde* kodifiziert, und mit ihr wurde eine alte Tradition wiederbelebt. Statt sich in das immer noch schwer angeschlagene Gareth zurückzugeben, entschied Kaiserin Rohaja, dass es besser für Reich und Kaisertum sei, das Reisekaisertum wieder auf-



zunehmen. Offiziell um die bereits angespannte Versorgungssituation in der Hauptstadt nicht durch die Anwesenheit des Hofes noch weiter zu verschärfen und stattdessen die Last der Verpflegung des kaiserlichen Hofes auf möglichst viele Schultern innerhalb des Reiches zu verteilen. Aus diesem Grunde sollte der Wiederaufbau der Garether Residenz auch erst in Angriff genommen werden, wenn sich die Kaiserstadt von allen Fährnissen der Vergangenheit erholt hätte.

Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass die wirklichen Gründe für das Reisekaisertum Rohajas andere sind: Durch die Ochsenbluter Urkunde errangen die Fürsten des Reiches auf Kosten des Kaisertums weitreichende Befugnisse. Sie erlangten die Kontrolle über die verbliebenen kaiserlichen Regimenter, wodurch das Kaisertum eines großen Teils seiner militärischen Schlagkraft beraubt wurde. Außerdem können die Fürsten einen größeren Teil der Steuereinnahmen für sich einbehalten, was die Finanzkraft des Kaiserhauses schwächt. Zu guter Letzt ging dem Königreich Garethien die Edelgrafschaft Perricum verloren, die zusammen mit einigen darpatischen Baronien zu einer Markgrafschaft zusammengefasst wurde, was einen tiefen Einschnitt in die Hausmacht des garetischen Königshauses und damit der Kaiserin als Königin Garethiens bedeutete. Auch das Erstarken der Stadt Gareth unter dem Rat der Helden hat zur Aufgabe der stark in Mitleidenschaft gezogenen Residenz geführt. So unken böse Stimmen im Reich, dass die Rückkehr zur Herrschaftsform Rauls des Großen an Rohajas Hof ein Kompromiss ist, der eher der Selbstermächtigung der Provinzherrscher durch die Ochsenbluter Urkunde, dem Einbruch der Steuereinnahmen und der prekären Versorgungslage im Reich geschuldet ist, als einer wirklichen Rückbesinnung auf die Tugenden, die das Mittelreich einstmals groß gemacht haben.

Im Rahmen dieser euphemistisch oft *Umorganisationen der Herrschaft* genannten Umverteilungen von Macht und Einfluss auf die Provinzherrscher des Mittelreichs verlor die Kaiserin die Kontrolle über einen großen Teil der kaiserlichen Bürokratie, da Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken, das große Reichssiegel und sein Sohn Hartuwal als Reichskanzler die Reichskanzleien unter seine Kontrolle gebracht hatten. Damit könnten die Nordmärker die Ausstellung wichtiger Rechtsgeschäfte und Urkunden beeinflussen und sogar unterbinden. Fanal dieser Macht war die Errichtung des Kanzleiviertels in der nordmärkischen Herzogenstadt Elenvina.

Dass ihr Bruder Selindian sich als Gegenkaiser in Szene setzte und das reiche Almada zu seinem eigenen Kaiserreich machte, schränkte den Spielraum Kaiserin Rohajas nur kurz darauf weiter ein, auch wenn es der Kaiserin gelingen sollte als Siegerin aus diesem geschwisterlichen Thronfolgestreit hervorzugehen.

Da sich die meisten Provinzherrscher zunehmend um ihre eigenen Territorien kümmern und kaum Interesse für die Unterstützung des Kaiserhauses aufbringen, und das ehemals gut funktionierende Ministerialwesen des Reiches seine Funktion nicht mehr ausfüllen kann, ist die Kaiserin gezwungen, ihren politischen Willen persönlich und vor Ort durchzusetzen. Die Entscheidung, zum Reisekaisertum zurückzukehren, war trotz allem ein großer und für so manchen Höfling mehr als überraschender Schritt. Die Kaiserin selbst scheint es beinahe zu genießen, dem pompösen Leben in der Neuen Residenz entkommen zu sein, auch wenn ihr reisender Hof ebenfalls ein ritualisiertes Hofprotokoll besitzt.

Manch einer munkelt, der unstete Drang zu Reisen mag auch im Fluch von Asmodeus von Andergast seinen Ursprung finden, der ihr bei der Eroberung von Rommilys kurz vor seinem Tod entgegen warf, sie würde niemals eine Familie ihr eigen nennen. Da er ein Paktierer des Lolgramoth war, könnte dieser Fluch eine Erklärung für die Rastlosigkeit der Kaiserin sein. (👁 115 B)



MEINUNGEN ZUM REISEKAISERTUM

Viele Höflinge des Kaiserhofes hoffen, dass es sich bei der Herrschaftsform des Reisekaisertums nur um eine Übergangsphase handelt und dieser Anachronismus besser heute als morgen beendet wird. Der Wunsch, mit dem Hof zurück nach Gareth oder vielleicht in die Residenz in Punin zu reisen, sollte der Wiederaufbau der Residenz in Gareth nicht in Gang kommen, ist besonders bei den luxusverwöhnten Höflingen der Neuen Residenz stark ausgeprägt. Ähnlich mehren sich die Stimmen innerhalb der Traviakirche, die eine Rückkehr zu einem festen Heim und vor allem endlich den Traviabund der Kaiserin mit einem geeigneten Kandidaten aus dem Hochadel des Reiches fordern. Diese finden Unterstützung bei einigen konservativen

Stimmen innerhalb der Praioskirche, vor allem unter den Traditionalisten, die sich die Nähe des Hofes zur Stadt des Lichts in Gareth zurückwünschen. In der Peraine-, Tsa-, und Phexkirche und besonders unter den Dienern des Aves' wird das Reisekaisertum jedoch begrüßt, da es die Kaiserin näher an ihre Untertanen und deren Nöte bringt, und außerdem den Handel befeuert. Auch die Rondrakirche ist besonders im nördlichen Mittelreich dem Reisekaisertum wohl gesonnen, da mit ihm auch die alten Tugenden des Rittertums einen neuen Frühling erleben.

Während sich besonders die dem Kaiserhaus fernen Fürsten durch den unregelmäßig erscheinenden Hof ungern in die Karten schauen lassen und es vorziehen würden, ihn im entfernten Gareth zu sehen, feiern die Söhne und Töchter



aus dem Niederadel den reisenden Hof als Sinnbild höfischer Tugenden und als Neugeburt des Rittertums. Garetische und darpatische Ritter werden daher häufig im Gefolge des reisenden Hofes gesehen, denn hier lebt die idealisierte Form des „ritterlichen Herzens des Reiches“ ungebrochen fort. Aber auch in Weiden und Tobrien wird das Reisekaisertum sehr begrüßt, denn hier versteht man sich als bodenständige Ritter, die ihre Sporen auf dem Schlachtfeld verdient haben und nicht in den Schranken einer Tjoste.

Mehrere Dutzend Ritter und Junker begleiten den Hof beständig, und je weniger die Fürsten des Reiches Interesse an dem Hof der Kaiserin bekunden, desto mehr füllt diese Schicht aus jungen, von der Aussicht auf Ruhm und Ehre beflügelten Rittern die frei werdenden Lücken in der Verwaltung des Reiches auf. Sehr zum Ärger der Kanzleiräte und des Reichskanzlers in Elenvina.

JENSEITS DER REICHSGRENZEN

Die Herrscher jenseits der Grenzen des Mittelreiches bewerten das Reisekaisertum sehr unterschiedlich, so philosophiert man im Horasreich nur kopfschüttelnd über die Primitivität der Hofhaltung Rohajas im Vergleich zur Pracht und Größe des horaskaiserlichen Palasts in Horasia. In Andergast und Nostria zeigt man sich davon sehr beeindruckt, während die Bronnjaren des Bornlandes einen reisenden Hof ablehnen.

Ähnlich sehen es auch die Aranier, während man im Kalifat ebenfalls die Tradition eines reisenden Herrschers kennt und dessen Nähe zum Volk sehr hoch schätzt. Die Potentaten der Städte des Südens finden es unverständlich, dass man Luxus und Bequemlichkeit aufs Spiel setzen muss, um seine Macht zu demonstrieren. Die Norbarden nehmen das Reisekaisertum wohlwollend zur Kenntnis, weil es ihrem Lebensstil entgegenkommt, wohingegen sich die Nivesen keinen Deut um die Potentaten des Südens scheren. Ebenso halten es auch die Waldmenschenstämme des tiefen Südens, so sie überhaupt eine Vorstellung von einem Kaiserhof haben. Die Maraskaner hingegen beurteilen das Reisen der Kaiserin wie gewohnt zwiespältig: Schätzen sie die Sorge der Herrscherin um ihre Untertanen, so verabscheuen sie zugleich die Kontrolle, die sie gezielt durch ihre Reisen auszuüben sucht. Unter den Zwergen Aventuriens herrscht weithin Unverständnis über eine Herrscherin, die dauerhaft in einem Zelt residieren will, den Elfen ist die Hofhaltung der Menschen leidlich einerlei, die Echsen interessiert das Tun der Menschen ebenfalls kaum. Allein die Orks scheinen in einem Herrscher, der umher reist und damit sein Land unter seine Kontrolle zwingt, eine gewisse Achtung entgegen zu bringen. Auch wenn sie niemals begreifen werden, warum ein Weibchen zu solcher Macht aufsteigen konnte.



DER HOF ROHAJAS

RENOVATIO CURIAE

Der Garethher Kaiserhof war nicht nur für die Pracht der Neuen Residenz berühmt, sondern auch für die enorme Zahl an Höflingen und Bediensteten. Hunderte, vielleicht Tausende von Kammerdienern, Köchen, Handwerkern, Gärtnern und Schneidern bevölkerten die Residenz und die Villen der zum Hof gehörenden Adligen und Patrizier, während weitere Scharen von Bittstellern, Bettlern, Abgesandten und Schmeichlern nach einem kleinen Teil des Reichtums und der Macht des Kaisers gierten. Mit der wuchernden Bürokratie wurden auch immer mehr Hofämter eingeführt, und mit ihnen immer mehr Ehrentitel, die keine wirkliche Funktion für den Garethher Hof hatten. Viele dieser überkommen Hofämter und viele Luxusgesinde haben sich für den Hof Rohajas als nicht tragbar erwiesen. Nach langwierigen Beratungen wurde daher dem Hof eine neue Struktur gegeben, die sich an die alten Hofämter unter den Klugen Kaisern anlehnt und die Brinschen Reformen des Kaiserhofes letztgültig kodifizierte. Unter dem bosparanischen Namen *renovatio curiae*, die Erneuerung des Hofes, wurde der über die Jahrhunderte angewachsene Ämterwald des Hofes ausgelichtet und verschlankt, ganz so wie Reichsbehüter Brin es vorgesehen hatte. Zwar gibt es noch heute Titel und Ämter, deren Bedeutung im Laufe der Geschichte verloren gegangen sind, aber diese machen nur noch einen Bruchteil der Ämter aus, die unter Kaiser Hal an Neuadlige vergeben wurden. Gleichzeitig wurden die alten Gastungsrechte des Kaisertums wieder hergestellt, die seit der Reichsgründung durch Kaiser Raul besagten, dass neben den

kaiserlichen Pfalzen, die explizit dazu gedacht waren, auch die reichsunmittelbaren Städte, also alle Reichsstädte, sowie die Provinzhauptstädte, als Sitz der Vasallen des Kaisers, dazu verpflichtet sind, den Hof aufzunehmen und mit allen nötigen Vorräten und Dienstleistungen zu versorgen. Vor allem aber wurde festgelegt, dass alle Lehnslleute auf dem Weg von einer Pfalz zur nächsten, dem Kaiser Gastung schulden. Dies ist ein derart altes kaiserliches Recht, dass die Provinzherrn in der Ochsenbluter Urkunde schlicht vergaßen, es anzutasten. Dieser Rückgriff auf alte, seit Jahrhunderten ungenutzte Rechte hat innerhalb der Provinzen des Reiches zu einer gewissen Unruhe geführt, ist die Unterbringung des Hofes doch eine recht kostenintensive Angelegenheit.

DER PREIS DER EHRE

»Dem Herzog der Nordmarken sei avisiert, dass dem Kaiserhofe, sobald er eingetroffen sei folgende Vorräte per diem zu Verfügung zu stehen haben:

30 Schweine, 5 Ferkel, 40 Hühner, 4 Kühe, 400 Eier, 2 Stein Pfeffer, 60 Laib Käse, 10 Stein Wachs und 4 Fass Wein oder 6 Fass Bier, sowie ausreichend Weizen, Wasser und Brennholz.

Dazu müssen erbracht werden ein Quader Hafer und 8 Karren Heu für die Versorgung der Pferde. Als Ersatz hierfür sei es gestattet, 35 Stein Silber zu übergeben oder 900 Golddukat, in mittelreichischer Münze, zu Händen des kaiserlichen Hofkämmerers.«

—aus der Hofkorrespondenz des Kaisers Gerbald II., um 250 BF





Nach den unter Kaiser Raul festgelegten Regeln des *servitium imperatoris*, des Kaiserdienstes, sind die Provinzherren und Pfalzgrafen sowie die großen und mächtigen Tempel des Praios' dazu verpflichtet, dem Kaiserhof Gastung zu gewähren. Auf das Wort des Götterfürsten und die Macht der Gemeinschaft des Lichts gründete sich seinerzeit schließlich die Legitimation des Kaisertums, und so muss auch die Kirche des Götterfürsten den Kaiser als weltlichem Vertreter des Boten des Lichts unterstützen. Sie alle sind dazu verpflichtet, den Kaiser mit seinem Gefolge gebührend zu versorgen, wie obiges Beispiel eindringlich zeigt.

Natürlich ist auch heute die Nähe der Kaiserin bei so einem Besuch ein großes Geschenk, denn so kann der Gastgeber sich der Kaiserin und dem ganzen Hof präsentieren und nimmt Teil an dem Glanz und der Ehre des Kaisertums. Der Adel kann sogar an den Entscheidungen des Kaiserhauses mitwirken, wenn er seine Karten richtig ausspielt, und aktuelle Rechtsgeschäfte am Hof abwickeln. Diese persönliche und politische Aufwertung kann sich zudem auch später bei Streitigkeiten als nützlich erweisen, und oftmals zeigt sich der Kaiser großzügig gegenüber seinem Gastgeber. Andererseits sind die Kosten besonders für Adlige mit einem wirtschaftlich schwachen Herrschaftsbereich enorm. Insbesondere den Baronen erscheint es oftmals so, als sei der Kaiserhof eine Plage – wie die Heuschrecken des Südens kommt er unerwartet und schnell, leert die Vorratskammern und ist dann von jetzt auf gleich wieder verschwunden. Zurück bleiben nur leere Börsen und Schober und der Abglanz der Macht, die er darstellt. Manch eine Reichsstadt macht gute Miene zum bösen Spiel, wenn der Hof sich gleich für mehrere Wochen ankündigt, und es liegt nahe, zu vermuten, dass bei einigen politischen Entscheidungen die Kosten der Versorgung ein zusätzliches Druckmittel darstellen. Denn je länger sich Verhandlungen hinziehen, desto teurer wird es für die Gastgeber.

Die meisten Pfalzgrafen sind dazu übergegangen bei Besuchen des Hofes im Frühling das *Servitium* in Silber zu entrichten und im Herbst eher in Naturalien, da die Nahrungsmittelpreise im Frühjahr am höchsten und im Herbst nach der Ernte am niedrigsten sind.



JENSEITS DES *SERVITIUM IMPERATORIS*

Da viele der alten Reisepfalzen nicht mehr existieren, die Anlagen also kein lückenloses Netz über das Reich mehr bilden, muss der Hof seine tagtägliche Versorgung und Unterkunft immer wieder auch anderweitig organisieren. Üblicherweise versucht der Hofmarschall, die Reisestrecke so zu legen, dass ein Großteil des Weges über Pfalzen, Reichsstädte und Orte mit großen Praiostempeln führt, aber oftmals lässt es sich nicht vermeiden, dass der Hof an anderen Orten sein Lager aufschlagen muss. Zuerst werden in solchen Situationen Königshöfe des garetischen Königreiches oder reichsunmittelbare Höfe in den anderen Provinzen angesteuert, also Ländereien, die direkt der Krone unterstehen, oder Höfe, die zum Eigengut Rohajas gehören. Die Kaiserin bezieht dann mit ihren Bediensteten und engsten Begleitern das Gehöft, während um dieses Anwesen herum das kaiserliche Lager aufgestellt wird. Sollte kein Reichs- oder Königsgut sowie keine Reisstadt in Reichweite sein, kündigt sich der Hof bei dem Provinzherren oder Grafen der jeweiligen Region an. Dort quartiert er sich, so weit dies möglich ist, in einem, dem lokalen Herren eigenen Gehöft, einer gräflichen oder herzoglichen Stadt oder bei einem Baron der Gegend ein. Längere Aufenthalte des Hofes außerhalb der kaiserlichen Eigengüter finden allerdings für gewöhnlich nur auf Einladung von Provinzherren statt, um den Adel nicht über Gebühr zu strapazieren. Der Gastgeber wird für den Aufwand der Kaisergastung üblicherweise nicht entschädigt, aber manchem Baron kommt der Hof gar nicht ungelegen, um Vieh und Getreide von der Hofkammerin in bare Münze verwandeln zu lassen. Gold allerdings kann einen Zuchtbullen im Herbst nicht aufwiegen und das verfütterte Saatkorn durch Silber ebenfalls nicht ersetzt werden. Für einen Baron kann die Ankunft des reisenden Kaiserhofes also durchaus eine waschechte Katastrophe darstellen, denn ist der Hof weitergezogen, vermag der Landesherr seine Vasallen womöglich nicht mehr zu ernähren oder zu beschützen – Pflichten, die zu erfüllen er allerdings vor Kaiserin und Praios geschworen hat. Gerade die Kosten, die die Gastung des Kaiserhofes für den Landadligen hat, sind ein Grund, warum so viele der Provinzadligen dem Reisekaisertum völlig ablehnend gegenüberstehen, denn nur in den seltensten Fällen gelingt es einem Baron vom Lande, seine Tochter in Knappenschaft am Kaiserhof zu geben oder eine gute Partie unter den Hofdamen für seinen Sohn zu ergattern.

In seltenen Fällen ist der Hof jedoch gezwungen auf freier Fläche ein Zeltlager zu errichten. Dann muss er von den mitgeführten Vorräten zehren oder bezieht Vieh und Getreide aus den Weilern des Umlandes.



DIE KAISERLICHEN EIGENGÜTER IM MITTELREICH

Fürstentum Albernia

Pfalzgrafschaft Berggau mit Pfalz Siebenwind
Reichsmark Abilacht mit Reichsstadt Abilacht
Reichsland Winhall mit Reichsstadt Winhall
Pfalzgrafschaft Tommelgau mit Pfalz Tauringur
(vom Wald verschlungen)

Fürstentum Almada

Reichsstadt Punin
Pfalzgrafschaft Cumrat mit Pfalz Cumrat
Kaiserlich Phecadien
Pfalzgrafschaft Geiersgau mit Pfalz Geierschrei
Reichsstadt Taladur
Kaiserlich Selaque
Reichsstadt Ragath
Kaiserlich Molay
Kaiserlich Omlad

Königreich Garetien

Reichsstadt Alt-Gareth
Kaiserlich Raulsmark
Kaiserlich Ochsenblut
Kaiserlich Gerbaldsmark
Pfalzgrafschaft Goldenstein mit Pfalz Goldenstein
Pfalzgrafschaft Rudes Schild mit Burg Rudes Schild
Kaiserlich Alriksmark
Kaiserlich Halsmark
Kaiserlich Sighelmsmark
Pfalzgrafschaft Reichsgau mit Pfalz Zwingzahn
Kaiserlich Bugenhog mit Reichsstadt Hartsteen
Kaiserlich Sertis mit Pfalz Breitenhain
Reichsstadt Hirschfurt
Kaiserlich Randersburg
Reichsstadt Eslamsgrund mit Pfalz Gerbaldsberg
Pfalzgrafschaft Schlundgau mit Pfalz Rathsamshausen

Markgrafschaft Greifenfurt

Reichsstadt Greifenfurt
Reichsstadt Eslamsroden
Pfalzgrafschaft Königsgau mit Pfalz Kaiserley

Fürstentum Kosch

Reichsstadt Angbar
Kaiserliche Inseln im Angbarer See mit
Pfalz Pervalia und Feste Bardostein
Pfalzgrafschaft Koschgau mit Pfalz Koschgau

Herzogtum Nordmarken

Pfalzgrafschaft Angroschgau mit Pfalz Angroschgau
Reichsstadt Eisenhuett
Reichsstadt Gratenfels
Pfalz Elsternhöh
Reichsstadt Albenhus
Kaiserlich Weidleth mit Pfalz Weidleth
Pfalzgrafschaft Albengau mit Pfalz Kyrstollen

Markgrafschaft Perricum

Kaiserlich Gerbenwald
Reichsstadt Perricum
Kaiserlich Efferdsträne

Markgrafschaft Rabenmark

Kaiserlich Gugelforst (gefallen)
Pfalzgrafschaft Trollsgau mit Pfalz Trollsborg (gefallen)

Markgrafschaft Rommilyser Mark

Reichsstadt Zwerch
Kaiserlich Hallingen mit Trutzburg Hallingen
Pfalzgrafschaft Brücksgau mit Pfalz Brücksgau

Markgrafschaft Sonnenmark

Kaiserlich Lorgoloschs Ring (gefallen)
Reichsstadt Shamaham (gefallen)

Herzogtum Tobrien

Kaiserlich Oberdarpation (gefallen)
Pfalzgrafschaft Drachengau mit Pfalz Drachenturm (gefallen)
Kaiserlich Ungolfsthann
Pfalzgrafschaft Windgau mit Pfalz Windgau (gefallen)
Kaiserlich Schallingspfort
Reichsstadt Mendena (gefallen)
Kaiserlich Muschelstrand (gefallen)
Kaiserliche Feste Rulat (gefallen)

Markgrafschaft Warunk

Pfalzgrafschaft Dogulgau mit Pfalz Natternest (gefallen)

Herzogtum Weiden

Pfalzgrafschaft Bibergau mit Pfalz Biberstein
Kaiserlich Blaubinge
Reichsstadt Baliho
Pfalzgrafschaft Sichelgau mit Pfalz Donnerschalck

Markgrafschaft Windhag

Reichsland Flachstein mit Reichsstadt Kyndoch
Pfalzgrafschaft Weißengau mit Pfalz Weißenstein



DER HOF AUF REISEN

„Seit vierzig Jahren diene ich den Pfalzgrafen von Königsgau, und wahrlich, viele Kämpfe und so manche Schrecknisse habe ich gesehen, und ich kann behaupten, dass ich mehr erlebt habe als so manches Dorf voller Bauern zusammen. Aber einen echten Kaiser habe ich vor dem Besuch der Kaiserin Rohajas nur einmal zuvor gesehen, den Heiligen Answin.

Ich sage euch, die Kaiserin auf ihrer nachtschwarzen Stute, das ist ein Anblick, den man nicht vergisst. Wir haben Tage damit zugebracht, die Wege auszubessern und das Buschwerk zurück zu schlagen, damit die Karren des Hofes den Weg gut passieren konnten. Währenddessen mussten viele aus dem Dorf die Pfalz oben auf Vordermann bringen. Die von Mersingen soll ganz hysterisch geworden sein und hat ihre Diener angeschrien, damit alles zeitig fertig wird. Zuerst erschienen ein Dutzend Ritter auf schweren Rössern, mit bunten Wimpeln und Wappen, schwer gerüstet wie zum Krieg, und dann endlich kam der Hof. Vorneweg Berittene der Kaiserin mit den Bannern des Reiches und des Hauses Gareth, dahinter die Panzerreiter der Panthergarde, Männer und Frauen, die alleine jede Diebesbande in unseren Wäldern in die Flucht schlagen könnten. Und dann kam die Kaiserin, wie gesagt, auf einem wunderschönen, schwarzen Pferd. Wir verbeugten uns, wie es sich gehört, und ja, sie sah wahrlich aus wie eine Kaiserin, in einer golden schimmernden Rüstung, als sei die Herrin Rondra leibhaftig zu uns hinab gestiegen. Hinter ihr folgten hohe Adlige, von denen ich nur einige wenige Wappen kannte, wohl Herzöge und Grafen und einige Gesellen, die wohl von weit her aus dem Süden kommen mussten, so dunkel war ihre Haut und so fremdartig war ihre Kleidung. Tücher hatten sie sich um den Kopf gewickelt und mit kleinen Edelsteinen und Perlen geschmückt, wie ein Altartuch im Phextempel. Und dieser Zug wollte nicht enden. Es müssen Hunderte gewesen sein, die den Weg zur Pfalz hinauf ritten, viele Bewaffnete, Ritter und Knappen, dazu Geweihte und Karren, Dutzende von ihnen. Wir mussten helfen sie den Weg zur Pfalz hoch zu schieben. Und am Ende kam der Tross, mit allerlei Händlern und Krämern und bunten Gestalten. Man konnte zu stolzen Preisen alles bei diesen Leuten kaufen, aber seid gewarnt, es ist viel fragwürdiges Gelichter unter ihnen. Als der Hof vorbei war, und das dauerte wahrlich seine Zeit, war der Weg wie gepflügt von all den Füßen, Hufen und Karrenrädern.“

—Thietmar Brückner, Zöllner der Brücke über die Breite, 1032 BF

»Oheim, warum bestrafst du mich? Was habe ich, unwürdiger Diener, mit Zunge oder Hand Schändliches verbochen, womit habe ich durch Tat oder Zögern deinen Zorn auf mich gezogen? Dieses Land ist grausam. Es ist kalt und nass, und ich schwöre es bei Rastullahs Barte, es regnet fast jeden Tag. Meine Begleiter und ich sind die meiste Zeit krank von dem Wetter und dem schlechten Essen, das nur aus fettem Fleisch und diesen unseligen Graupen zu bestehen scheint, und ich sage dir, wir fürchten um unser Leben, denn die Ungläubigen sind von brutaler und grobschlächtiger Natur. Sie geben sich Wein, Spiel und Unzucht hin und verfluchen

uns auf das Verdammungswürdigste. Kein festes Haus kennen sie, keinen Palast nennen sie ihr eigen, nur Zelte aus dünnem Leinen und Festungen, die in Aussehen und Wesen der Grobschlächtigkeit ihrer Besitzer ähneln. Tag aus und Tag ein wälzt sich ihr Heerzug durch ihr Reich, und der Schlamm der Straßen bedeckt schnell Mann wie Pferd bis zum Hals. Bitte, Bruder meiner Mutter, Strahl der Weisheit in der Nacht, bestraft mich mit der Gerte oder der Peitsche, aber bitte lasst uns heimkehren von diesem Ort.«

—Depesche von Faramud ben Rassan, Neffe des Großwesirs von Kalif Malkillah III. von Unau, an seinen Onkel, neuzeitlich

DAS ITINERAR

Die Wandschaft eines ganzen Hofes mit seiner Unzahl an Mitgliedern ist ein enormer logistischer Aufwand, an dem die Hofämter, in erster Linie der Hofmarschall, einen großen Anteil haben. Die Pläne für das sogenannte *Itinerar*, die Reiseroute mit den wichtigen Terminen, werden üblicherweise in den Monaten Hesinde bis Tsa im Winterlager des Hofes aufgestellt.

Bestimmte Routen benutzt der Hof häufiger und es gibt Zeitpunkte, an denen die Kaiserin an bestimmten Orten sein will. Die Jahreswende im Sommer verbringt die Kaiserin gerne in Gareth, wo auch das berühmte Kaiserturnier ausgerichtet wird. In den strengen Wintern zieht man in den wärmeren Süden, zumeist nach Almada, Garetien oder Perricum, aber politische oder militärische Gründe können den Hof immer wieder auch in andere Teile des Reiches verschlagen. Steht das Itinerar für das folgende Jahr fest, werden Boten des Hofes oder verdiente Recken ausgesandt, um die Reisestationen über Termin und Dauer des Zwischenhalts zu informieren. Auf ihrem Weg reichen sie zudem den geplanten Reiseweg des Hofes an alle erreichbaren Fürstenhöfe, Tempel und Klöster weiter, damit jeder Bote, der den Hof aufsuchen will, ihn auf seiner Reise durch das Reich finden kann, ohne unnötig suchen zu müssen.

DIE REISE

Vier Wochen, bevor der Hof sich wieder in Bewegung setzt, reitet als zunächst ein Herold in Begleitung von einigen Ritzern oder verdienten Recken als Bedeckung die geplante Strecke des kaiserlichen Hofes ab und überprüft die Gangbarkeit der Wege und den Zustand der Unterkünfte und deren Vorräte. Er kann im Namen der Kaiserin die für die Wege und Brücken zuständigen Barone und Grafen dazu auffordern, Ausbesserungsmaßnahmen vorzunehmen, sollte dies nötig sein. Gerade diese Herolde sind daher häufig Anfeindungen ausgesetzt oder werden das Ziel von allerlei zwielichtigem Gesindel. Zudem sichtet dieser Herold die Lagerplätze außerhalb von Pfalzen, Reichsstädten oder den Einflussbereichen



von Praiostempeln und lässt im Auftrag des Hofmarschalls die nötigen Vorräte an diese Plätze schaffen. Ihm folgen zwei Tagesreisen vor dem Hof einige Gesandte der Quartiermeisterin, die die vorgenommenen Maßnahmen überprüfen, bei Versäumnissen die dafür verantwortliche Obrigkeit zurechtweisen und Nachbesserungen einfordern. Sie stecken zudem die Fläche des Zeltlagers ab, bereiten Lagergassen vor und legen die Positionen und Größen der Unterlager für die verschiedenen Zeltgenossenschaften fest.

Einige Stunden vor dem eigentlichen Hof erreichen mit der Vorhut des kaiserlichen Hofes einige Bedienstete des Kammerherren das für die nächste Nacht ausgewählte Lager und bereiten die Unterkunft der Kaiserin vor. Zeitgleich reitet der für diesen Ort verantwortliche Adlige oder Geweihte der Kaiserin entgegen und geleitet sie zum vorbereiteten Lager.

Während die Kaiserin bei ihrer Ankunft mit aller Pracht empfangen wird, oftmals verbunden mit dem Schlagen des Tempelgongs und der Heerschau des lokalen Herren, ziehen die große Zahl der begleitenden Ritter und der Abgesandten und der Tross in das vorbereitete Lager. Hier läuft unterdessen das allabendliche Spiel des Zeltbaus, der Versorgung mit Wasser, Heu, Brennmaterial, Nahrung und Getränken weiter. Durch die beständige Übung können die Knappen und Diener in den Zeltgenossenschaften binnen einer halben Stunde ihr komplettes Zeltlager errichten und die wichtigsten Handreichungen vorbereiten.

Sollte die Kaiserin den Hof überstürzt verlassen, wird sie von einer Schar getreuer Ritter oder der Panthergarde begleitet. Dies kann beispielsweise bei einem plötzlichen Todesfall in einer der großen Fürstenfamilien, der Schlichtung eines Streits unter Provinzfürsten, einer unerwarteten Schlacht oder anderen politisch brisanten Situationen geschehen. Da der Tross auf feste Straßen oder zumindest ausreichend breite Wege angewiesen ist, kann er kaum mehr als 20 Meilen Stre-

cke pro Tag bewältigen. Es ist ihm nur unter großem Aufwand möglich, steile Gebirgspfade zu erklimmen oder per Boot über die Flüsse des Neuen Reiches zu reisen, weshalb er in einem solchen Falle zurückbleibt und dem Weg der Kaiserin über Umwege folgt. Diese Trennungen von Hof und Kaiserin sind jedoch selten und meist nur von kurzer Dauer.

DER KAISERLICHE MARSTALL

»Werter Oheim, ich stehe mit dem Haus des Nordmärker Herzogs in Verhandlung. Ich konnte endlich eine geeignete Kandidatin für meinen geschätzten Vetter im Herzogshaus von Nordmarken ausfindig machen, einem der mächtigsten Häuser des Mittelreiches, auch wenn ich sie bisher nicht in Augenschein nehmen konnte. Die ersten Verhandlungen haben sich als ausgesprochen schwierig erwiesen. Die Vorstellungen eines Brautgeldes unterscheiden sich sehr von den unsrigen. Unter anderem fordern sie 20 Stuten und 4 Hengste, jung, nachtschwarz und aus deiner Zucht, o würdevollster Oheim. Ihre eigenen Pferde sind riesig und haben die Gestalt von Ochsen, grobschlächtig wie die Menschen dieses Landes. Besonders die Reiter aus dem Norden, die ihre Leiber für die Schlacht völlig in Eisen hüllen, reiten diese Monstren, deren Widerrist fast bis zu meiner Helmzier reicht. Oft sind mir ihre missgünstigen Worte und ihre gierigen Blicke aufgefallen, wenn sie meine Stute Shabra erblicken, das großherzige Geschenk von dir, das ich schütze wie meinen Augapfel. Sie haben keinen Respekt vor ihren Pferden, spannen sie sogar vor Karren und Pflüge, verschachern sie auf Märkten wie Sklaven und manch ein Bauer schlägt sein Pferd mit Rute und Geißel.

Die ungläubigen Panzerreiter gieren nach den Pferden der Wüste, und auch wenn mich der Gedanke schmerzt, diesen Barbaren einige unserer prachtvollen Pferde zu überlassen, könnte sich ihre Begierde für unsere Zwecke als ausgesprochen nützlich erweisen. Bitte bete für einen schnellen Erfolg meiner Mission, geliebter



Oheim, so wie ich jedes Gebet an Rastullah mit der Bitte nach Glück und Gesundheit für dich beende.»

—*Depesche von Faramud ben Rasan, Neffe des Großwesirs von Kalif Malkillah III. von Unau, an seinen Onkel*

So manchem Ritter des Mittelreiches steht das Streitross näher als die eigene Familie. Die Schlachtrösser werden wie gute Kameraden behandelt und in ihre Zucht, Ausbildung und Pflege viel Zeit und Geld investiert. Dies dürfte nicht überraschen, da das Streitross im Chaos der Schlacht oder in der Hitze des Turniers der wichtigste Verbündete des Panzerreiters ist. Als Schlachtrösser sind eigentlich alle Pferde geeignet, solange sie ein ausreichend ruhiges Gemüt besitzen, was alleine schon die struppigen Ponys der Orks beweisen, die beispielsweise in Statur und Größe kaum etwas mit den stolzen, riesenhaften Pferden der Weidener Ritter gemein haben.

Regional existieren innerhalb des Reiches gewisse Vorlieben. So präferiert man in Weiden und den umgebenden Grafschaften Traloper Riesen und verwandte Züchtungen wie die etwas kleineren Nordmähen oder das Svelttaler Kaltblut, die auch schwer gerüstete Reiter über längere Zeit ohne Anstrengung tragen können. In Almada auf der anderen Seite schwört man auf Yaquirtaler, die für die leichter gerüsteten Reiter Almadass und ihre schnellen Kampfmanöver wie geschaffen sind.

Weniger begüterte Ritter bilden häufig auch gut gewachsene Warunker Pferde und verschiedene Landschläge für den Kampf aus, auch wenn nur die kräftigsten für einen längeren Einsatz in schwerer Rüstung geeignet sind. Im Marstall des Kaiserhofes findet man Pferde aus allen Rassen, die für ganz unterschiedliche Zwecke eingesetzt werden: Yaquirtaler für die Herolde und Kanzleireiter, Traloper Riesen für die Panthergarde und Ritter sowie Nordmähen und Svelttaler, um die Wagen des Trosses zu ziehen. Und die Kaiserin nennt auch eine Shadifstute ihr eigen, die sie von Zeit zu Zeit reitet, wenn sie sich ihren Untertanen präsentieren will.

Um die Schlachtrösser zu schonen, nutzen viele Adlige Reitpferde auf den Strecken von Ort zu Ort. Diese sind meist von schlanker Statur und werden auch für Jagden und in manchen Fällen für Rennen benutzt.

Besonders begehrt sind alle Arten von Wüstenpferden, und besonders die leichtfüßigen und temperamentvollen Shadif aus der Gegend um Unau, ob nachtschwarz oder als Schimmel, lassen so manchen Edelmann alle Vorurteile gegenüber den „Heiden aus der Wüste“ vergessen. Auch für einen Goldfelsen oder das etwas kräftiger gewachsene Tulamidenpferd würde manch ein Ritter den sprichwörtlichen Mord begehen. Bewunderung und Neid ist jedem stolzen Besitzer eines solch prächtigen Pferdes sicher, auch wenn es als Schlachtross für einen schwer gepanzerten Ritter nur wenig taugt.

Noch mehr gilt dies für die von einigen Fürsten eigens gehaltenen Rennpferde, die bei den beliebten spontanen oder im Rahmen von Turnieren veranstalteten Querfeldeinrennen ihren Reitern Ruhm, Ehre und so manches verwettete Schmuckstück oder gar das Pferd des unterlegenen Gegners einbringen können. Neben den Wüstenpferden gelten besonders die in Elenvina gezüchteten Vollblutpferde als Favoriten jedes Rennens.

Aufgrund der großen Bedeutung der Pferde in der Ritterschaft dürfte es nicht überraschen, dass der Hofstallmeister ein wichtiger Hofbeamter mit vielen Stallburschen und -mägden ist, und auch die erste Hofkaplanin der Rahja wird regelmäßig um ihren Segen für die edlen Tiere gebeten. Pferde sind auch beliebtes Thema bei Festmählern und auf den langen Reisen des Hofes. Es kommt sogar vor, dass die Übergabe von Fohlen oder Zuchtabsprachen wie große Treueschwüre zelebriert werden, und manche besonders edlen Tiere sollen schon mit Silber oder gar Gold aufgewogen worden sein.

Ganz anders als diese rahjagefällige Verehrung des Pferdes in den hohen Kreisen des Hofes sieht die Behandlung der Arbeitstiere im Tross aus. Hier wird zwar eine große Zahl an Zug- und Packpferden gehalten, nicht zuletzt, da Hofmarschall Salvin von Streitzig j.H. Zugochsen verboten hat, um die Reisegeschwindigkeit des Trosses zu erhöhen. Sie gelten aber als reines Nutztier und werden höchstens als kostspieliges Werkzeug verstanden. Als Lasttiere werden allerlei Mischlinge, Warunker Pferde und Ponys genutzt, die ansonsten nur für die Feldarbeit zu gebrauchen sind. Der Stallmeister und mehr noch, die Hofkaplanin der Rahja bemühen sich, den Trossleuten einen vernünftigen Umgang mit den Tieren beizubringen, nicht selten unter Androhung von Körperstrafen, wenn ein Pferd durch Ungeschick oder Untätigkeit des Halters zu Schaden kommt.

Die Kaiserin selbst verfügt persönlich über zwei Pferde: Über viele Jahre hat die Shadifstute *Mori* der Kaiserin als Reitpferd treue Dienste geleistet, doch mit dem Alter wurde es für das Tier allzu beschwerlich, die Kaiserin auf ihrer ewigen Reise durch ihr Reich zu begleiten. Diese Aufgabe hat ihre Tochter, die Shadifstute *Salja* übernommen, die nun die Herrscherin von Pfalz zu Pfalz trägt. Sie ist wie ihre Mutter nachtschwarz, besitzt jedoch einen weißen Stirnfleck, der in seiner Form mit viel Fantasie einer Krone ähnelt. In die Schlacht trägt sie der Traloper Riese *Graf Manvarion*, ein weißer Hengst von stattlicher Größe, den die Kaiserin als Fohlen von ihrer Schwertmutter Herzogin *Walpurga von Weiden* als Geschenk erhalten hat. Wie schon Mori sind auch Salja und Manvarion der Kaiserin sehr ans Herz gewachsen, und ihr Wohlergehen gehört zur wichtigsten Aufgabe der Stallknechte und ihres Knappen *Jarlak von Ehrenstein*.



ÜBER DEN RITTERBEGRIFF

Es gibt im Verständnis des mittelreichischen Adels drei voneinander völlig unterschiedliche Begriffe des Rittertums. Als erstes ist der schwer gerüstete Panzerreiter zu nennen, der zumindest im Norden noch die Schlachtfelder dominiert. Die schwere Reiterei, besonders in Weiden, ist in geschlossener Schlachtreihe ein fürchterlicher Gegner, und so mancher Schwarzpelz hat sich schon zur Flucht gewandt, als ihm unter dem Donner der beschlagenen Hufe eine lanzenbewehrte Welle aus Stahl und Fleisch entgegen geflutet ist. Mit der Übernahme der kaiserlichen Regimenter durch die Fürsten des Reiches sind die Lehnstruppen und damit die Panzerreiter wieder das Rückgrat kaiserlicher Kriegsführung geworden. In der zweiten Bedeutung ist der Begriff des Ritters ein Sammelbegriff für all die einfachen Edlen und Junker, in manchen Regionen sogar noch die Ministerialen, die für Adlige Hofverbände und Dörfer verwalten, Burgen in Stand halten und die Steuern eintreiben. Sie sind das Fundament der Lehnspyramide und auch zur Waffenfolge verpflichtet, sollte ihr Lehnsherr sie benötigen. Als dritte Bedeutung ist der Ritter als Rang und damit auch als kulturelles Ideal zu nennen. Der ritterliche Tugendbegriff gilt heutzutage, nicht zuletzt durch das Wesen der Kaiserin Rohaja, wieder als Sinnbild des rondragefälligen und kultivierten Kriegers. In ihm sammeln sich sowohl religiöse als auch ganz weltliche Ideale, und daher ist die Schwertleite und damit das Erringen dieses Titels für viele Adlige das Tor zur höfischen Gesellschaft. Selbst Herzöge und Fürsten geben ihre Kinder in Knappenschaft, oftmals am Kaiserhof, auf dass der hochadlige Nachwuchs dort seine Tugendhaftigkeit unter Beweis stellt. Diese drei Ritterkonzepte können, müssen aber nicht in einer Person zusammen fließen. Es gibt Panzerreiter, die den Titel

des Ritters nie erlangt haben, denn eine Schwertleite bedarf eines Schwertvaters oder einer Schwertmutter, die den Knappen für würdig erachtet, und ist zudem durch die nachfolgenden Feierlichkeiten ausgesprochen kostspielig. Knappen, die nach der Vollendung ihres 21. Lebensjahres die Schwertleite noch nicht erhalten haben, nennt man Edelknechte – und am Hofe werden diese Edelknechte häufig von den Rittern belächelt oder offen gehänselt.

Andererseits ist nicht jeder Junker ein Panzerreiter, sei es, weil er dazu körperlich nicht in der Lage ist, oder weil er sich aus diesem Lehnssdienst freikaufen konnte. Und zu guter Letzt ist nicht jeder Ritter ein Panzerreiter oder ein einfacher Lehnsmann. Doch alle drei Begriffe bezeichnen eine ideale Einheit.

Ein wenig anders ist das Verständnis des Rittertums in Almada. Die *Caballeras* und *Caballeros* aus dem Süden des Reiches zeichnen sich besonders durch ihr Draufgängertum und ihre leichte Lebensart aus, und es gilt für ein Mitglied des altehrwürdigen Adels kaum als schicklich sich mit solchen Personen einzulassen. Sie sind noch deutlich empfindlicher, was ihre persönliche Ehre angeht, und das Prassen und Protzen hat so manchen von ihnen schon in den Ruin gestürzt. Die Kampftradition des schwer gerüsteten Reiters ist unter ihnen kaum noch zu finden, und besonders der Kampf in geschlossener Linie ist ihnen fremd. Auch wenn Fechtkunst und Reiterkampf im persönlichen Rahmen durchaus noch obligatorisch sind, hält sich ihr Wert in der Schlacht daher in Grenzen. Sie bilden eher eine eigene Schicht des Niederadels, und die hohen Ideale des höfischen Rittertums finden bei ihnen nur sehr langsam ihren Niederschlag.

AUDIENZEN, KONGRESSE UND GROßE HOFTAG

Eine *Audienz* bei der Kaiserin ist das, was sich so mancher Adlige sehnlichst wünscht. Doch nur selten hat er die Gelegenheit dazu, es sei denn er sucht die Kaiserin unter Gefahren auf oder wartet, bis der Kaiserhof durch seine Lande zieht. Eine andere Möglichkeit ist ein *Reichskongress*, zu dem die Kaiserin von Zeit zu Zeit auf eine ihrer Pfalzen lädt.

Unter den zentral residierenden Kaisern wurde das Rechtsinstrument des Reichskongresses oder des Hoftags zur Tradition und so wurden die Adligen des Reiches einmal im Jahr oder zu besonderen Anlässen in der Residenzstadt Gareth zum Hoftag zusammengerufen. Diese *Reichsständeversammlung* hatten die Adligen der Kaiserkrone abgetrotzt, auf dass ihre Stimmen Gehör finden würden und die Reichsständeversammlung dem Kaiser Rat geben oder ihre Forderungen präsentieren konnte. Heute beruft die Kaiserin diesen Adelskonvent in unregelmäßigen Abständen ein – und selten nur machen sich Barone

auf, diesem Reichskongress beizuwohnen. Zu kostspielig kann die Reise aus dem armen Greifenfurt sein, wenn die Kaiserin auf ihre almadanische Pfalz Cumrat lädt. Mehr als 100 Adlige zuzüglich ihres Gefolges versammeln sich nur selten auf einem gewöhnlichen Reichskongress. Diese Zusammenkünfte dienen vor allem zur Besprechung neuer Gesetze, der Entscheidung über Sonderabgaben oder Zollprivilegien und der Schlichtung von Fehden und Adelszwisten. Sie haben einen regionalen Charakter, der unterstreicht, dass die Adligen einer Provinz dem Wort der Kaiserin unterworfen sind, wenn sie vor Ort weilt.

DER GROßE HOFTAG

Wenn die Zeiten jedoch unruhig sind oder wenn es gilt, bedeutsame Entscheidungen zu treffen, die das gesamte Reich betreffen, dann lädt die Kaiserin zu einem *Großen Hoftag*, der bisweilen auch *Kaiserlicher Hoftag* oder *Reichstag* genannt wird. Hier versammelten sich alle Provinzherrn, Grafen und Barone des Reiches, sowie die Junker, Edlen und Ritter, um



die betreffenden Fragen zu besprechen und mit Beschlüssen und Gesetzen die Weichen für die Zukunft zu stellen. Ein Großer Hoftag räumt dem Adel des Reiches ein größeres Mitbestimmungsrecht ein und prägt daher auch entscheidend das ganze Reich, wie man an den Beispielen der Großen Hoftage von 982 BF mit der *Retoschen Grundreform* und von 1028 BF mit der *Ochsenbluter Urkunde* gut erkennen kann.

Mit dem Reisekaisertum beginnt diese Unterscheidung jedoch etwas aufzuweichen, denn neben den sich auf das ganze Reich auswirkenden Großen Hoftagen veranstaltet der Kaiserhof in unregelmäßigen Abständen Hoftage verschiedener Größe, auf denen lokale und regionale Fragen besprochen werden. Zu diesen mögen nur die Barone der umliegenden Grafschaften anreisen oder die Vasallen eines Herzogtums, bei besonderen

Hoftagen wie bei dem in diesem Band vorgestellten Hoftag zu Ragath mögen aber auch Fürsten aus dem ganzen Reich anreisen. Dies liegt jedoch weniger an der politischen Bedeutung der auf dem Hoftag stattfindenden Besprechungen, sondern vielmehr an der Anziehungskraft, die von den rondrianischen und höfischen Elementen eines solchen Hoftages ausgehen kann. In diesem Falle sind es die große, von der Rondrakirche unterstützte Schwertleite von über einhundert Knappen aus dem ganzen Reich, das Turnier und all die anderen Gelegenheiten der höfischen Repräsentation. Daher reisen viele Fürsten mit einer großen Zahl von Rittern an, um ihre militärische und wirtschaftliche Bedeutung unter Beweis zu stellen und ihren Vasallen die Möglichkeit zu geben, sich standesgemäß zu präsentieren.

DER HOF IM KRIEGSFALL

Besonders im Frühjahr flackern die Unruheherde im Reich auf, Fehden werden nach der erzwungenen Pause der Wintermonate wieder aufgenommen, und Heerhaufen machen sich auf den Weg in den Kampf. Sowohl die Zwistigkeiten innerhalb des Reiches als auch Angriffe von außen können dann das kaiserliche Heer auf den Plan rufen. Wenn die Bedrohung zu groß ist, um im Rahmen einer einfachen Strafmission durch ein Banner kaisertreuer Panzerreiter eingedämmt zu werden, und es damit zum Kriegsfall kommt, ruft die Kaiserin zum *Heerbann* auf. Theoretisch muss jeder Freie und Adlige, vom einfachen Ritter bis zum Herzog, diesem Ruf zur Waffenpflicht folgen. In der Praxis machen sich jedoch nur die reichsunmittelbaren Adligen und die zum Königreich Garethien gehörenden auf den Weg zur *Heerschau*, während die Provinzfürsten nur mit ihren Truppen erscheinen, wenn ihnen die Waffenhilfe gegenüber der Kaiserin politisch opportun erscheint. Mit der Ochsenbluter Urkunde sind die Fürsten nämlich nicht mehr zur gemeinsamen Heerfahrt verpflichtet, sondern entscheiden von Fall zu Fall, wie ihre Unterstützung aussieht. Positiv wirken sich hierbei nicht nur Aussicht auf leichte Beute und kurze Anreisewege aus, sondern auch politische Fragen. So wird man vergebens auf Truppen des nordmärkischen Herzogenhauses warten, wenn es um die Befriedung Darpatiens geht, während sich die Weidener aus den Streitigkeiten der Almadaner mit ihren Nachbarn heraus halten.

DIE HEERSCHAU

Nach Verkündung des Heerbanns sammeln sich die Truppen binnen weniger Wochen an einem festgelegten Ort zur Heerschau und schließen sich dort dem kaiserlichen Hof an. Viele Freie begreifen den Waffendienst für die Kaiserin als echtes Standessymbol und sind stolz darauf, für ihre Provinz oder ihren Herren zu streiten, während andere sich auf den Feldern abrackern müssen. Denn Unfreie dürfen nur zur Heerfolge herangezogen werden, wenn ein Provinzherr oder

der Metropolit einer Kirche die *Landnot* ausgerufen hat. Freie können sich von der Heerfolge freikaufen, wenn sie ein hohes *Bannergeld* von um die 20 Dukaten zahlen, was sie für ein Jahr von der Waffenpflicht befreit. Wie die Bauern ihrem Baron zur Heerfolge verpflichtet sind, sind die Bürger einer Stadt eben dieser zur Heerfolge verpflichtet. Und um die Freiheit ihrer Städte zu verteidigen, sind diese sogenannten Spießbürger häufig zu den abenteuerlichsten Eskapaden bereit. Gerade die reichen Städte zögern auch kaum, im Kriegsfall ganze Banner von Söldnern zu bezahlen, um sich und ihre Bürger zu schützen. Jeder Baron und jede Stadt hat so ihrem direkten Lehnsherrn die Heeresfolge zu leisten, was sich die ganze Lehnspyramide bis zu den Provinzherrn hinauf zieht: Wenn der Herzog Tobriens zum Schwertzug ruft, dann folgen ihm seine Grafen. Denen folgen die Barone und Städte, und denen wiederum die Ritter, Bauern und Bürger. Die Kaiserin verfügt mit der Kaisermark Gareth, den Reichstädten und dem Königreich Garethien sowie den Pfalzen und kaiserlichen Eigengütern über eine derart ansehnliche Hausmacht, dass sie allein im Kriegsfall das größte Herr des Reiches aufzustellen vermag.

Neben dem Heerbann verfügt die Kaiserin auch über stehende Truppen von professionellen Kämpfern, den sogenannten Garderegimentern. Die Löwengarde, die Greifengarde und die Ferdoker Garde dienen der Kaiserin überall dort, wo eine ständige Truppenpräsenz angezeigt ist, so als Leibgarde, Pfalzbesatzung oder Stadtwehr. Diese Gardetruppen ziehen aber überall in die Schlacht, wenn sie einen kaiserlichen Marschbefehl erhalten oder ein Marschall sie für einen kaiserlichen Schwertzug requiriert.

Ablehnend steht die Kaiserin dem Söldnerhandwerk gegenüber, auf das insbesondere die Städte in Garethien und Almada zurückgreifen. Nur in Notfällen heuert sie Söldnerbanner an, auch da es zwischen den Söldlingen und der aufstrebenden Ritterschaft immer wieder zu Konflikten kommt. Auch der Adel in Garethien, Almada, Weiden und der Rommilyser



Mark beäugt das „Söldnerunwesen“ eher skeptisch und bemüht sich daher, einem kaiserlichen Heerbann mit genügend Waffentreuen beistehen zu können. Das ist eine Frage der Ehre und des Ruhmes für die meisten der traditionell eingestellten Adligen.

DER HOF ALS HEER

Nach der Heerschau wächst der an sich bereits wehrhafte kaiserliche Hof zu einem ansehnlichen Heer an. Bisher sind jedoch immer nur einige tausend Kämpfer dem Heerbann gefolgt.

Während des Feldzuges ist die Kaiserin die oberste Heerführerin. Stellvertretend werden von der Kaiserin zusätzlich Marschälle eingesetzt, die Truppenteile befehligen und bei der Abwesenheit der Kaiserin die Position des obersten Heerführers übernehmen. Alrik vom Blautann, Oberst der Löwengarde, wird oftmals mit diesem Amt betraut, aber je nach Situation können auch andere kaisertreue Heerführer diesen Titel erlangen, wie zum Beispiel Ludalf von Wertlingen, der das Amt des Marschalls zur Befriedung der Wildermark trug, bis er im Kampfe fiel.

AUDIENZEN BEI DER KAISERIN

»Mit stolzem Blick sitzt sie da, auf ihrem Throne, wie die Leuin, die über ihre Jungen wacht.

Mit ernster Würde lauscht sie, was die Bittsteller vorbringen, gleich einer Statue aus feinstem Marmor.

Mit geduldiger Weisheit trennt sie Wahres von Falschem und verkündet, was ihr Richtspruch sei, wie es Praios wohl gefällt.

Kein Herrscher Deres ist ihr ähnlich. Sie allein, gekrönt, mit Umhang und Zepter, erfüllt den Raum mit kaiserlichem Glanz, der sonst so karg und einfach ist. Fern dem Greifenthron in Gareth wird dieser Raum erst zum Kaisersaal, zum Ort der Ehre und des Rechts.«

—aus dem schwülstigen Gedicht Rohaja, die Heldenkaiserin aus der Feder eines unbekannten Minneritters, neuzeitlich

DIE ÖFFENTLICHE KAISERIN

Vor der Krönung Rohajas war es mit erheblichem zeitlichen und finanziellen Aufwand verbunden, als Normalsterblicher eine Audienz bei den Garethern Kaisern zu erhalten. Berater hielten die Hand auf, um sich für eine Erlaubnis auszuspre-

chen, Kanzler und Sekretäre, um diese zu ermöglichen, und Kammerdiener, um den Audienzsuchenden letztendlich vorzulassen. Es konnte Wochen, zum Teil Monate dauern, bis man auch nur den Kaiser erblicken durfte, wenn einem überhaupt diese Ehre zu Teil wurde. Diese Hürden sind am Hof Rohajas alleine schon aufgrund der räumlichen Gegebenheiten deutlich geringer. Zur Audienz, die meist am ersten Tag nach der Anreise des Hofes stattfindet, kann man sich entweder beim Reichskanzler Hartuwal oder, was häufiger effektiver ist, beim Hofkanzler Ernatrius anmelden, oder einem seiner Räte, falls er nicht am Hofe weilt. Dieser bewertet das Anliegen und genehmigt gegebenenfalls die Eingabe während der Audienz. Während Hofkanzler Ernatrius bei der Bewertung des Anliegens für Geschenke durchaus empfänglich ist, gilt Notar Praiofried, ein strenggläubiger Bruder des Ordens des heiligen Hüters, als unbestechlich. Bestechungsversuche ihm gegenüber führen für gewöhnlich nur dazu, dass er seinen Gegenüber von der Panthergarde aus dem Palas jagen lässt. Hilfreich um zur Kaiserin vorgelassen zu werden, sind ein guter Leumund oder ein Fürsprecher unter den Beratern Roha-





jas, aber bei ernsten Problemen können auch einfache Bauern und Handwerker auf einige Minuten Aufmerksamkeit hoffen. Ohne einen Termin ist es hingegen nicht ganz einfach bis zu Rohaja vorzudringen, auch wenn die Kaiserin, so man sie in einem günstigen Moment abzapfen vermag, auch einem gestandenen Ritter oder einer verzweifelten Baronin ihr Gehör schenkt – eine Tatsache, die ihre Berater und Beschützer allerdings nur sehr ungerne sehen. Zum einen wird in ihren Augen auch die Kaiserin durch ihre Volksnähe zu sehr für Einflüsterungen oder Einschüchterungen empfänglich, und zum anderen könnte sich ein Attentäter so deutlich zu leicht der Kaiserin nähern, um mit einem vergifteten Dolch zuzustechen. Abgesehen vom Schutz der Kaiserin, der für die Panthergarde und die Hofmagier unter Melwyn Stoerrebrandt an erster Stelle steht, gibt es einen weiteren Grund für die Abschottung der Kaiserin, besonders bei offiziellen Akten wie Audienzen und diplomatischen Beratungen. Eine wichtige Tugend des Kaisertums ist die Milde, und wer sich bußfertig der Kaiserin vor die Füße wirft und um Gnade bittet, kann darauf hoffen, dass die Kaiserin diese Gnade gewährt, so er ehrlich und tiefe Reue zeigt. Die Ablehnung eines so offen vorgetragenen Gnadengesuchs könnte Gesichtsverlust für die Kaiserin bedeuten, die leichtfertige Gnadengewährung aber handfeste Zwiste und Fehden mit Provinzherrn oder Graden provozieren, wenn der Bittsteller von eben diesen bereits verurteilt wurde. Um es zu solchen Vorfällen gar nicht erst kommen zu lassen, wird die ansonsten als so volksnah bekannte Kaiserin bei offiziellen Akten besonders vor Fremden abgeschirmt.

Jedes offizielle im Rahmen einer Audienz stattfindende Gespräch muss im Vorfeld mit dem Reichskanzler abgesprochen werden, der von Zeit zu Zeit dem Hofkanzler einen Dispens erteilt, damit er vor Ort ebenso handeln kann. Dies schließt auch Bitten und Fragen an die Kaiserin mit ein. Da es dem reisenden Hof an materiellen Möglichkeiten der Herrschaftsrepräsentation fehlt, wird jede in einem solchen Rahmen getätigte Handlung der Kaiserin zu einem Akt der Herrschaft,

und weder sie noch ihre Berater wünschen hierbei Überraschungen, geschweige denn Diskussionen oder gar Streit. Entsprechend finden wirklich wichtige Gespräche in privaterem Rahmen statt, deren Beschlüsse dann bei offiziellen Anlässen verkündet werden.

DIE PRIVATE KAISERIN

Sollte ein Anliegen für die Kaiserin jedoch von ernsthafter persönlicher Bedeutung sein oder der Bittsteller ein persönlicher Bekannter oder von reichsweitem Ruf, kann er auch zu einer Privataudienz mit der Kaiserin eingeladen werden. Solche Audienzen finden meist in kleineren Salons einer Pfalz oder in Rohajas Privatzelt statt. Es scheint in solchen Situationen fast, als habe man es mit einem ganz anderen Menschen zu tun. Denn während die Kaiserin im offiziellen Rahmen meist steif und streng, manchmal sogar unbeteiligt wirkt, bricht ihre wahre Persönlichkeit in privaten Gesprächen hervor: Rohaja ist dann aufmerksam und mitfühlend, von rondrianischem Tatendrang erfüllt und kann sogar befreit lachen, etwas, das man bei der öffentlichen Kaiserin niemals erleben wird. Im Gegensatz zum offiziellen Auftreten kann sie hier aufbrausend werden, neigt dazu zu diskutieren, und sie zeigt Begeis-

VON DEN HERRSCHERTUGENDEN

Als weltliche Vertreterin des Praios' wird von der Kaiserin die Verinnerlichung aller Herrschertugenden erwartet. Hierzu zählen die im *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung* genannten acht Herrschertugenden Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge und Götterfurcht.

Nach außen vertritt Kaiserin Rohaja diese hohen Ansprüche, und ein guter Teil ihrer repräsentativen Auftritte werden davon dominiert, diese Tugenden nach außen zu tragen. Da es sich jedoch um Ideale handelt, die kaum ein Mensch, besonders aufsummiert, in Reinform befolgen kann, dürfte es nicht überraschen, dass sich ihr Verhalten bei öffentlichen Anlässen deutlich von dem in privater Runde unterscheidet.





terung für Themen, die sie ansprechen. Oft werden bei Privataudienzen auch die Geschäfte ausgehandelt, die später bei der öffentlichen Audienz offiziell als Rechtsakt bestätigt werden. Bei Gesprächen in diesem privaten Rahmen ist häufig der Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan von Perricum als Berater anwesend, der als beruhigender und diplomatisch ver-

sierter Gegenpol zu Rohaja wirkt, dazu vier Leibwachen der Panthergarde. Von Zeit zu Zeit nehmen auch der *Streiter des Reiches* oder Rohajas Turnierfavorit Yandwig von Zweifelfels an solchen Beratungen teil, beide jedoch mischen sich so gut wie nie in die Belange der Kaiserin ein.

SYMBOLE DER HERRSCHAFT: DIE INSIGNIEN DES REICHES

Die Reichskleinodien oder Reichsinsignien sind Symbole der Macht, Würde und der Herrschaft im Mittelreich. Sie sind symbolisch derartig stark mit der Kaiserwürde verbunden, dass das Führen bestimmter Kleinodien im Falle eines Thronstreites schon mehr als einmal über den Erfolg eines Thronprätendenten entschieden hat.

Die Reichsinsignien wurden lange auf der Burg *Rudes Schild* in Garetien verwahrt, bis sie im Jahr des Feuers auf Geheiß des damaligen Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss nach Elenvina verbracht wurden. Während der Gegenkaiser-schaft Selindian Hals fielen Teile der Reichsinsignien in seine Hände und gelangten nach Punin.

Nach dem Tod Selindian Hals und seiner Beisetzung im Tal der Kaiser, hat Kaiserin Rohaja die Reichsinsignien durch die *Letzte Schwadron* auf die Festung Koschgau verbringen lassen. Bis auf das *Reichsbanner*, das Kaiserschwert *Al-veranstreu*, die *Gerbaldskrone* und das *Geheime Reichs-siegel*, führt der reisende Kaiserhof keine der Reichsinsignien ständig mit sich. In besonderen Fällen lässt die Kaiserin bestimmte Insignien durch die Letzte Schwadron aus Koschgau holen und an ihren jeweiligen Aufenthaltsort bringen. (👁 116 D)

DIE RAULSKRONE

Die 1.000jährige Raulskrone ist das wichtigste und bekannteste Symbol der Herrschaft der Kaiser des Mittelreiches. Sie symbolisiert das Reich selbst – häufig mehr als der Kaiser selbst, denn jeder Kaiser mag den Thron aufgeben, sterben oder seiner Würde nicht gerecht werden. Die Krone gilt jedoch als ewig und ideal und Zeiten, in denen das Reich keinen Kaiser hat und die Krone ungetragen bleibt, gelten oft als unsicher. Der Legende nach wurde Kaiser Raul auf den Zinnen Bosparans von einem leibhaftigen Greifen ein Federreif aus zwölf Greifenfedern überreicht, um seine Erwähltheit durch Praios und damit die Legitimität seiner Herrschaft zu beweisen. Dieser Reif soll sich dann in die Raulskrone verwandelt haben. In den Quellen tatsächlich belegt ist die Krone jedoch erst unter Kaiser Menzel, dem sechsten der Klugen Kaiser.

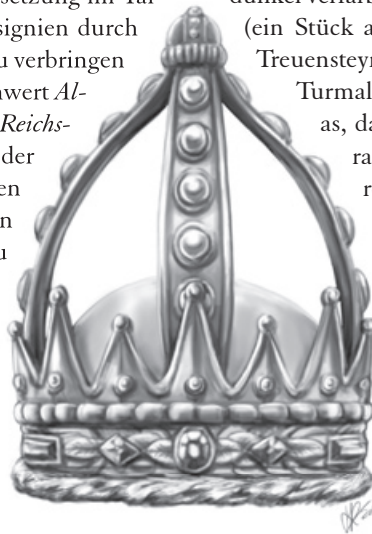
Die Raulskrone besteht vor allem aus Gold, sowie aus Silber und Zwergengold. Sie besitzt zwölf Strahlen die an die Zwölfgötter gemahnen, ebenso wie die jeweils zwölf Perlen auf den

vier Bügeln, welche die Herrschaft des Kaisers über alle Himmelsrichtungen ausdrücken. Ziselierte Heiligenbilder zeigen die Patrone derjenigen Tugenden, die den Kaiser auszeichnen sollen: Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge, Götterfurcht. Leider haben nur wenige Herrscher diese acht Kaisertugenden gleichermaßen erfüllt.

Die spitze weiße Filzmütze im Innern der Krone ist der Tracht des Boten des Lichts entlehnt und stellt den Träger in Praios' Augen diesem gleich. Prächtige Edelsteine auf Stirnband und Bügeln stehen für die einzelnen Provinzen des Reiches. Derzeit funkeln in der Krone der Smaragd Weidens, der Bergkristall Tobriens (seit der Invasion der Verdammten matt und dunkel verfärbt), der Saphir Darpatiens, der Rubin Almadass (ein Stück aus dem weit größeren Stein Al'Madin), der Treuensteyn des Kosch (ein Moosachat), der blaugrüne Turmalin der Nordmarken, der Aquamarin Albernias, das Auge der Großen Schlange (ein Opal Maraskans) und der große Zitrin des Vizekönigreichs Meridiana (dessen Unabhängigkeit nie voll akzeptiert wurde).

Unter den Eslamiden wurde der dunkelrot funkelnde Aarenstein des Lieblichen Feldes an König Khadan gegeben und die berühmte Falkenträne aus Bernstein, Gemme des Bornlandes, nach Festum gebracht. Zum Vertrag von Weidleth wurde 1020 BF der Amethyst der Zyklopeninseln aus der Krone geschmiedet. Ein Jahr später folgte der Al'Dabar, der apfelgrüne Achat Araniens, der jedoch kurz darauf von der Göttin Peraine entrückt oder verwandelt wurde. Der größte und prächtigste Stein war das Kaiserherz, ein in göttlichem Licht leuchtender Aventurin, der für Garetien stand. Er verschwand jedoch während der Kaiserlosen Zeit aus der Krone, und sein Schicksal ist bis heute unbekannt. Seitdem hat kein Kaiser gewagt, das Kaiserherz in der Krone durch einen anderen Stein zu ersetzen. Wer es aber wiederfindet, wird, so heißt es, fürstlich belohnt werden.

Um die Raulskrone ranken sich außerdem zahllose Legenden. So soll sie unter anderem die Fähigkeit besitzen, falsche von wahren Kaisern zu unterscheiden und verleiht ihrem Träger dem Volksmund nach die Fähigkeit, Lügen zu erkennen und die Sorgen des Volkes zu erhören. (👁 116)





DAS KAISERSCHWERT

Als Zeichen der Verbundenheit mit Rondra und als Symbol militärischer Herrschaft führt jeder Kaiser ein sogenanntes Kaiserschwert. Über die Jahrhunderte wurden verschiedene Kaiserklingen geschmiedet. Die meisten von ihnen waren aus Schwarzstahl und dazu geeignet, selbst Steine zu spalten, wie es als Beweis herrschaftlicher Befähigung für die Kaiser des Mittelreiches zum Tag der Waffenschmiede, am 21. Ingerimm eines jeden Jahres, üblich ist.

Kaiserin Rohaja führt nach dem Vergehen des früheren Kaiserschwertes *Silpion* im Jahr des Feuers den Zweihänder *Alveranstreue*, der schon ihrem Vater Brin von Gareth in der Schlacht treue Dienste geleistet hat. Es handelt sich hierbei um einen schlanken, schwarzen Zweihänder aus Endurium mit langer Fehlschärfe, eleganten Verzierungen und Fuchsköpfen an der Parierstange. Das Bastardschwert *Amalidion*, Kaiserschwert der Eslamiden und zuletzt geführt von Kaiser Selindian Hal, wird vom Fürsten von Almada, Gwain von Harmamund, verwahrt.

DAS GEHEIME REICHSSIEGEL

Neben dem Großen Reichssiegel ist das Geheime Reichssiegel die wichtigste Reichsinsignie für die Verwaltung des Kaiserreiches. Mit ihm werden die meisten Dokumente und Urkunden gesiegelt, die am reisenden Hof produziert werden. Es besteht aus Arkanium und Zwergensilber und ist als Siegelstock in einen goldenen Siegelring eingelassen. Das Siegel zeigt den Greifen des Reiches, einen Drachen und ein Einhorn samt verschlungener Zaubersymbolen, die Madamal und Sterne symbolisieren. Gerüchteweise ist das Siegel magisch und auf wundersame Weise mit dem *Auge des Morgens*, einem Schwarzen Auge im Besitz der Kaiserin, verbunden. Das Siegel wird vom Geheimsiegelbewahrer geführt, der zu den engsten Vertrauten der Kaiserin gehört und dessen Identität streng geheim ist. (👁 116 A).

DIE GRIFFONENSPHÄRE

Als Symbol der Herrschaft Praios' und seiner Geschwister über die dritte Sphäre wird die Griffonensphäre, oft auch einfach *Reichsapfel* genannt, bei Krönungsfeierlichkeiten von der Kaiserin in der linken Hand geführt. Die Griffonensphäre war ein Geschenk der Gemeinschaft des Lichts an Kaiser Raul, nachdem der mit dem Codex Raulis 39 BF das Erbkaisertum einführte und symbolisiert bei der Krönung die Unterordnung der Welt unter Praios Willen

sowie die Unterordnung des Reiches unter den Willen des Kaisers.

Der Reichsapfel besteht aus getriebenem Gold und ist mit Perlen und Edelsteinen besetzt, die den Zwölfgöttern zugeordnet werden. Sie wird von der Statuette eines sich aufbäumenden Greifen gekrönt.

DAS REICHSZEPTER

Das Reichszepter ist eines der wenigen aus dem Bosparanischen Reich überkommenen Herrschaftssymbole des Neuen Reiches, und es trägt den vollständigen Namen *Weltliches Zep-ter der Herrschaft*. Bereits unter Yarum-

Horas wurde diskutiert, ob man weltliches und geistliches Zep-ter, sowie den Stab des Magus Maximus trennen sollte. Und es war Yarum Praiofold I., der Raul das weltliche Zep-ter des Horas übergab.

Das heutige Reichszepter wurde unter den Priesterkaisern angefertigt und ähnelt daher ganz bewusst einem Sonnenzepter. Auch das Zep-ter gehört zu den praiotischen Herrschersymbolen des Kaisertums und wird bei Krönungszeremonien in der rechten Hand geführt. Es symbolisiert die Hoheitsgewalt des Kaisers und seine Befehlsgewalt. Das Neigen des Zep-ters ist ein Zeichen kaiserlicher Gnade oder Milde. Bei der Einsetzung eines neuen Provinzherrn oder dessen

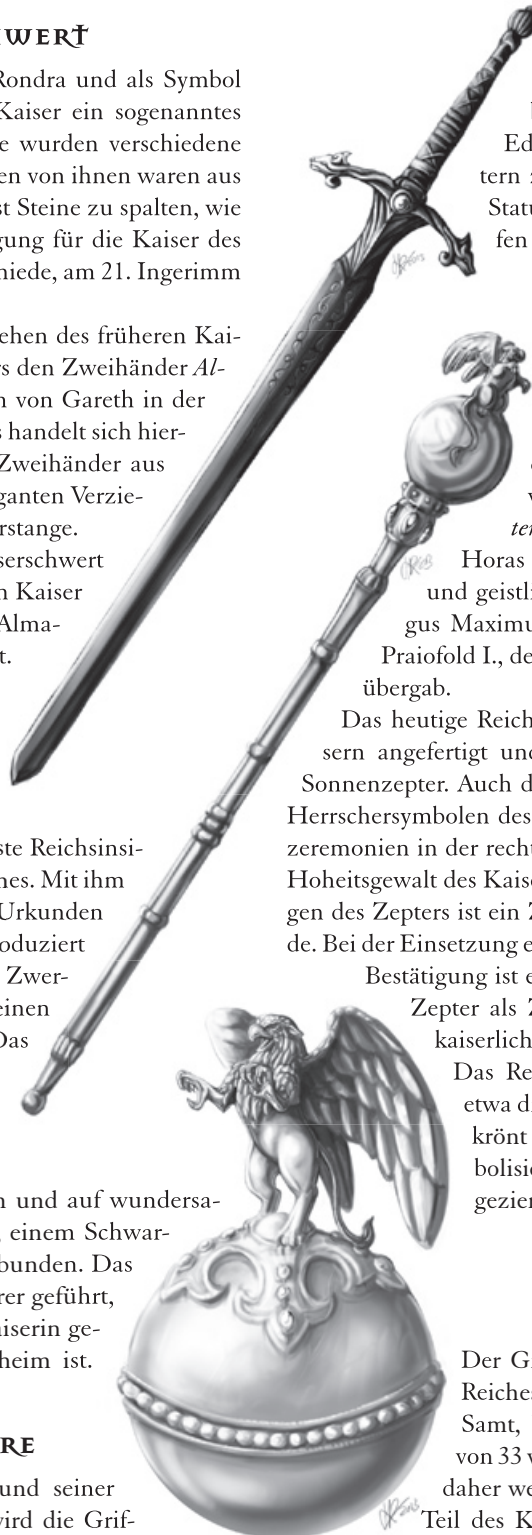
Bestätigung ist es Usus, dass der Fürst das kaiserliche Zep-ter als Zeichen der Unterwerfung unter die kaiserliche Gewalt küsst.

Das Reichszepter besteht aus Gold und ist etwa drei Spann lang. Die Spitze des Zep-ters krönt eine Kugel, die das Praiosauge symbolisiert, die wiederum von einem Greifen geziert wird.

DER GROßE KRÖNUNGSMANTEL

Der Große Krönungsmantel des Raulschen Reiches ist 8 Schritt lang und aus purpurnem Samt, blauem Damast und den Schweifen von 33 weißen Raschtulsluchsen gefertigt und daher wertvoller als so manche Baronie. Er ist Teil des Krönungsgewandes, zu dem auch die Raulskrone, silberne Sporen, ein silbernes Schwertgehänge und die Kaiserkette gehören.

Als Oberhaupt der Hofkapelle ist es Vorrecht des ersten Hofkaplans des Monatsgottes, der Kaiserin bei offiziellen Anlässen den Krönungsmantel anzulegen – allerdings wird auch dieser Mantel für gewöhnlich auf der Feste Koschgau verwahrt.





Da Selindian Hal den Großen Krönungsmantel im Thronfolgestreit in seinen Besitz bringen konnte, ließ Kaiserin Rohaja einen eigenen, prächtigen Krönungsmantel anfertigen, den sie allerdings nach der Rückgabe des Originals von den Kaplanen der Zwölfe verbrennen ließ, damit nicht zwei Krönungsmäntel existieren. Man darf den Krönungsmantel nicht mit dem kaiserlichen Kriegsmantel des Reiches, der reichlich mit Bannzaubern belegt und noch heute von den Ereignissen der Schlacht an der Trollpfote gezeichnet sein soll. Letzterer scheint allerdings bis heute in den Trümmern der Neuen Residenz verschollen zu sein.

DER GREIFENTHRON

Als einzige Kleinodie des Reiches befindet sich der prunkvoll gestaltete Greifenthron immer noch in Gareth, und zwar im Thronsaal der Alten Residenz. Auf ihm nimmt der neu gekrönte Kaiser Platz, und man sagt ihm die Kraft nach, dem von Praios erwählten Herrscher des Mittelreiches zu Weisheit und Gerechtigkeit zu verhelfen. Der Thron besteht aus Marmor und wurde noch zu Zeiten Kaiser Rauls gefertigt. Seine Armlehnen stellen stilisierte Greifen dar, und die Rückenlehne wird aus zwei mächtigen und ausladenden Greifenschwingen gebildet.

Auf ihren Reisen nutzt die Kaiserin einen vergoldeten und mit hoher Lehne versehenen Faltstuhl, so wie es bei den Kaisern des Mittelreiches auf Feldzügen seit Jahrhunderten Sitte ist. Er wird regelmäßig zeremoniell vom Hofkaplan des Praios' gesegnet, um die schützende Hand des Götterfürsten über die Kaiserin und ihre Entscheidungen zu erbitten. Auch die Rückenlehne des Reisethtons werden von Greifenschwingen gebildet, die Armlehnen jedoch zeigen grimmige Löwinnen.

GROßES REICHSSIEGEL

Das Große Reichssiegel liegt in den Händen des Herzogs Hartuwal vom Großen Fluss, der es als Großsigelbewahrer führt und im kaiserlichen Kanzlei viertel Elenvina verwahrt. Das auch einfach *Reichssiegel* genannte Große Reichssiegel ist eine goldene Scheibe von einem Spann Durchmesser, die die Wappen aller kaiserlichen Besitztümer und das Reichswappen trägt. Mit diesem Siegel werden Urkunden höchster Wichtigkeit, beispielsweise Abkommen mit ausländischen Herrschern oder Entscheidungen der Thronfolge gesiegelt. Und es ist derzeit auch ein wichtiges Machtinstrument in den Händen des Reichskanzlers, derzeit ebenfalls Herzog Hartuwal, der damit auch Edikten aus der Kanzlei in Elenvina kaiserliche Vollmacht geben kann.

DIE EHRENSIGNIEN DES REICHES

Diese Insignien kennzeichnen die höchsten Adligen des Reiches und sind traditionell an das Amt eines souveränen Provinzherrn gebunden. Zur Zeit tragen aber nur die drei Herzöge des Reiches ihre Ehrentitel, da die souveränen Kö-

nigreiche in dieser Form nicht mehr existieren und erst die Ochsenbluter Urkunde den Fürsten ähnliche Rechte verlieh. Die Träger dieser Ehreninsignien genießen auch heute am reisenden Kaiserhof die höchsten Würden und werden ähnlich ehrerbietig behandelt wie die Kaiserin. Prinzipiell ist es nur ihnen und dem Streiter des Reiches gestattet (abgesehen von der Leibwache natürlich), in der Gegenwart des Kaisers ihre Waffen zu tragen.

GARAFANION, DAS REICHSBANNER

Traditionell wird das Reichsbanner, das in alten Quellen auch Garafanion genannt wird, bei Krönungen oder auf Großen Hoftagen vom *Reichsbannerherren* geführt. Dieses Amt kennzeichnet den ranghöchsten Adligen im Reich nach dem Kaiser und war an die Würde des Königs von Albernia geknüpft. Allerdings ruht das Amt seit der Abdankung König Cuanos und dem Verrat seiner Tochter Invher und wurde bisher nicht wieder besetzt. Das Reichsbanner begleitet stets den reisenden Kaiserhof und wird derzeit vom *Reichsbannerträger* geführt.

GULDEBRANDT, DAS REICHSRICHTSCHWERT

Das Reichsrichtschwert ist die traditionelle Insignie des *Reichsseneschalls*, einer Würde, die seit dem Jahr 998 BF den Herzögen der Nordmarken zukommt. Herzog *Hartuwal vom Großen Fluss* ist damit nominell der Vertreter der Kaiserin in allen Rechtsangelegenheiten, und er kann auch das Richteramt über Provinzherrn ausüben.

Guldebrandt ist ein altes Schwert, das der Legende nach das Schwert des Heiligen Hlûthar war und häufig auch „das Nordmärkische“ genannt wird. Guldebrandt soll Orks abgrundtief hassen und ihnen bei jedem Treffer niederhöllische Schmerzen verursachen, und viele Geschichten ranken sich darum, wie es in Drachenblut gehärtet wurde. Zuerst erwähnt wurde das Schwert 282 BF zu Zeiten von Kaiser Rude I., und tatsächlich erinnert seine Form an die Schmiedekunst zu Zeiten der Klugen Kaiser. Das Reichsrichtschwert wird auf Burg Eilenwîd-über-den-Wassern in Elenvina aufbewahrt.

DIRILANO, DER REICHSSCHLÜSSEL

Der symbolische Reichsschlüssel ist Zeichen der *Reichskammerin*, die nominell dem kaiserlichen Haushalt vorsteht. Er wird zu Zeiten Kaiser Menzels zum ersten Mal erwähnt, aber der heutige Reichsschlüssel wurde in der Zeit des Eslamidenkaisers Alrik dem Ritterlichen gefertigt. Der filigrane und edelsteingeschmückte Goldschlüssel wirkt an der tatkräftigen Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* eigenartig Fehl am Platze, doch die Schwertmutter der Kaiserin trägt ihn mit Stolz und im Bewusstsein, dass sie ihrer Schwerttochter äußerst nahe steht. Dirilano wird in den Gewölben der Bärenburg zu Trallop aufbewahrt.

ORPOTORIP, DAS REICHSJAGDHORN

Das prächtige Jagdhorn aus der Zeit Kaiser Retos ist das Zeichen der Würde des *Reichsjagdmeisters*, ein Amt, das 998 BF neu geschaffen und den Herzögen von Tobrien anvertraut



wurde. Bis heute hat Herzog *Bernfried von Ehrenstein* aber sein Ehrenamt nicht wahrgenommen, seit die Horden Borbarads nach Tobrien einfielen und das Land zu weiten Teilen an sich rissen. Ornodorin lagert heute auf der Feste Koschgau.

RAHLINAR, DER REICHSBECHE

Ursprünglich ist der mit Emaillebildern und Edelsteinen verzierte Goldbecher, ein Goldschmiedemeisterwerk aus der

Zeit Rohals, der ein Maß Wein fasst, Zeichen der Würde des *Reichsmundschenks*, das mit dem Amt des Herzogs von Kuslik einherging. Seit das Raulsche Reich seine Ansprüche auf die Hesindestadt am Yaquirmund jedoch aufgeben musste, wurde das Ehrenamt nicht wieder vergeben, und Rahlinar ruht heute in der Alten Residenz zu Gareth, wo Kaiser Valpo ihm einen eigene Kammer einrichten ließ.

SCHUTZ UND SCHILD DER KAISERIN

Der Schutz der Kaiserin vor möglichen Angreifern wird von unterschiedlichen Personenkreisen gewährleistet. Schon der sie umgebende Hof mit einer Vielzahl von kampferfahrenen und der Kaiserin treu ergebenen Rittern ist bereits abschreckend und kann ohne Schwierigkeiten ein kleineres Heer in die Schranken weisen. In ihrem direkten Umfeld wachen zudem die *Panthergarde*, einige *Sonnenlegionäre* und mindestens einer der *Hofmagier* über die Kaiserin, um Attentate zu verhindern, Angriffe von zornigen Adligen zu unterbinden und ihr den Freiraum zu verschaffen, den sie benötigt oder wünscht.

DIE PANTHERGARDE

Unter dem Banner des roten Greifen auf gelben Wappenschild wacht das I. Banner des Elitegarderegiments *Löwengarde* über Leib und Leben der Kaiserin. Dieses Banner trägt traditionell den Ehrennamen *Panthergarde*, welcher der Legende nach auf Raul den Großen selbst zurückgeht, der seine Prätorianer Panthergarde nannte. Seine Mitglieder sind leicht an den dunkelblauen Wappenröcken mit dem aufgenähten Wappen zu erkennen. Im Dienst sind die Panthergardisten üblicherweise mit Garether Platte und Helm gerüstet und führen Schwert und Schild, häufig auch Hellebarden oder Zweihänder. Da sie das letzte Bollwerk zwischen einem angreifenden Feind und der Kaiserin sind, werden die Waffen der Panthergardisten häufig mit einem rondrianischen WAFENSEGEN versehen. In ganz speziellen Fällen lässt der erste Hofmagus *Magister Melwyn* einige Waffen der Panthergarde auch mit ZAUBERKLINGE verzaubern, was meistens zu heftigem Widerstand der Hofkaplane des Praios und der Rondra führt. Altgediente Veteranen der Panthergarde kann man zudem an einem von der Kaiserin persönlich verliehenen Ring mit einem Pantherkopffemblem erkennen. Unter den Panthergardisten ist die Verehrung des wütenden Kor, des Halbgottes und Sohn Rondras und Famerlors, weit verbreitet und viele der Panthergardisten tragen die Tätowierung eines springenden Panthers mit einer bosparanischen Eins auf der Schulter ihres Waffenarms. Angeführt wird die Panthergarde zurzeit von Hauptmann *Ardor Groterian*, einem erfahrenen Krieger und Drachentöter aus einem der Patrizierhäuser Gareths.



DIE PANTHERGARDISTEN

Nur erfahrene und ruhmreiche Kämpfer, zumeist Veteranen aus den Schlachten der letzten Jahre, werden in die Leibgarde aufgenommen, deren hohe Kampfmentalität und absolute Treue gegenüber Rohaja außer Frage steht. Drakonische Strafen drohen einem Panthergardisten, wenn er in seinem Dienst versagt, unehrenhafte Entlassung und Spießrutenlauf oder gar der Tod, wenn das Leben der Kaiserin durch Unfähigkeit oder Unachtsamkeit in Gefahr geraten sollte.

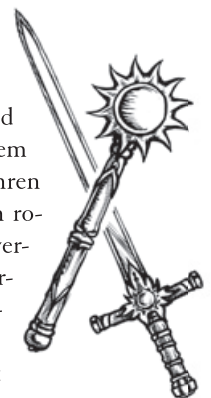
Beim einfachen Volk munkelt man, dass jeder einzelne von ihnen als Beweis seiner Fähigkeiten die dreifache Meisterschaft der Schwertkunst beherrschen muss: eine Wespe im Flug zu zerteilen, einen geschossenen Pfeil zu parieren und eine zwischen den Zähnen gehaltene Kirsche aufzuspießen – allerdings kann man das in der Realität als schlichten Mythos abtun.

In den letzten Jahren ist der berittene Kampf mit Lanze und Schild und der geübte Umgang mit dem Bogen zu den Voraussetzungen hinzugekommen, um überhaupt in die Panthergarde aufgenommen zu werden, da der Hof auf Reisen berittenen Geleitschutz benötigt und zunehmend auch der Schutz vor fliegenden Angreifern in den Fokus der Garde gerückt ist.

Vier Panthergardisten befinden sich zum Schutz der Kaiserin nie weiter als drei Schritt von ihr entfernt und führen als Leibschutz Schwert und Schild, um sie von Angreifern und Geschossen abschirmen zu können. Die anderen Mitglieder der Garde bewachen das kaiserliche Zelt oder in Pfalzen den Palas, kontrollieren Besucher und behalten bei Feierlichkeiten die Anwesenden im Auge.

DIE SONNENLEGION

Zum Schutze der reisenden Kapelle und der Hofkanzlei reisen ein halbes Dutzend Sonnenlegionäre der Sonnengarde mit dem kaiserlichen Hof. Sie sind leicht an ihren strahlend weißen Waffenröcken mit dem roten Greifen über gekreuzten roten Schwertern auf goldener Sonnenscheibe zu erkennen. Darunter tragen sie üblicherweise lange Kettenhemden und zusätzlich den Filzmützen der Geweihtenschaft





nachempfundene hohe Helme. Sie verstehen sich sowohl im Umgang mit der Hellebarde wie dem mit Streitkolben und Schild. Die fast schon legendären spiegelnden Rundschilder der Sonnenlegionäre sind geweiht und so in der Lage, Magie auf ihren Wirker zurückzuwerfen. Am Hofe beschützen sie nicht nur die Mitglieder der Kanzlei und der Kapelle, meist hält sich auch mindestens ein Sonnenlegionär in der Nähe der Kaiserin auf, um sie vor Attentaten zu schützen. Dass die Sonnenlegion sich überhaupt zu diesem Dienst herabließ, ist niemand anderem als dem Illuminatus *Arrius von Wulfen* zu verdanken, der ehemals Marschall der Sonnenlegion war, und den Boten des Lichts davon überzeugen konnte, dass der Schutz der Kaiserin entscheidend für die Durchsetzung der praiosgefälligen Ordnung sei.

Die Anwesenheit der Sonnenlegion gibt aber immer Anlass für Zwistigkeiten am Hof. Sind viele der jüngeren Ritter schon wenig begeistert, weil sie sich für das Wohl ihrer Kaiserin verantwortlich fühlen, kommt es zwischen den Sonnenlegionären und den Panthergardisten immer wieder zu Frotzeleien und üblen Scherzen. Ganz besonders laut äußert der erste Hofkaplan der Rondra, *Grassus von Rhodenstein*, seinen Unmut darüber, dass die Sonnenlegion die ureigene Aufgabe des Schwertbundes, den Schutz von Tempeln und Bedürftigen, an sich gerissen hat. Es ist daher kaum überraschend, dass mit einer gewissen Regelmäßigkeit auch Rondrageweihte aus der Senne der Mittellande oder Angehörige verschiedener Orden des Schwertbundes den Hof begleiten.

Die Sonnenlegionäre wiederum zeigen gegenüber den Geweihten der Rondra häufig eine abfällige Arroganz und sind bis zum Äußersten erbost darüber, dass die Panthergardisten ab und an eine verzauberte Waffe führen – und meist herrscht nur in dieser Sache Einigkeit zwischen Sonnenlegionären und Rondrianern.

PERSÖNLICHE VERTRAUTE DER KAISERIN

YANDWIG VON ZWEIFELFELS

Eine etwas eigenwillige Position nimmt der Ritter Yandwig von Zweifelfels am Hof der Kaiserin ein. Der großgewachsene Garethier ist häufig in der Nähe der Kaiserin zu finden und scheint ihr als Leibwächter zu folgen. Hinter vorgehaltener Hand wird er gerne „Rohajas Favorit“ genannt, was andeu-

ten soll, dass weit mehr als das Schutzinteresse die beiden mit einander verbinden würde und Yandwig der Kaiserin auch in ihrem Bett zu Diensten sei.

Yandwig ist tatsächlich auf den Turnieren der auserwählte Favorit der Kaiserin, und bisher ungeschlagen in der Tjoste, wenn er in die Schranken reitet. Es ist ein offenes Geheimnis, dass der junge Ritter während der Turniere und bei anderen höfischen Anlässen die Aufgabe hat, aufdringliche Bewerber um die Hand der Kaiserin auf Distanz zu halten, und da nur ein Ritter für eine Dame in einem Turnier antreten darf, bleiben auf diese Weise die teilweise in Handgreiflichkeiten mündenden Streitigkeiten zwischen den um die Gunst der Kaiserin buhlenden Jünglingen aus. Yandwig reitet auch in die Schranken, wenn die Kaiserin fürchtet, dass übereifrige oder in Fehde stehende Adlige sich auf der Tjost zu hart gehen – in diesem Fall fordert der Garethier der Reihe nach alle Beteiligten und schickt sie durch sein Können in den Staub, ohne dass jemand zu Tode oder ernsthaftem Schaden kommt.

Zudem hat er schon einige allzu aufdringliche Minnesänger vor der Unterkunft Rohajas vertrieben, indem er selbst zur Laute griff.

DER STREITER DES REICHES

Dieser Ehrentitel ist einer derjenigen, die auch durch die letzten Reformen des Hofes nicht angetastet wurden. Er bezeichnet den nominell größten Kämpfer der Kaiserin und des Reiches. Sollte irgendjemand auf die Idee kommen, die Kaiserin zu einem Duell zu fordern, tritt die Souveränin nicht selbst in die Schranken. Diese überaus ehrenhafte Aufgabe kommt dem Streiter des Reiches zu, der alle persönlichen Kämpfe der Kaiserin ausficht, seien es Duelle oder Götterurteile. Das Haus vom Berg hat häufig den Streiter des Reiches gestellt, aber seit der Herrschaft des Reichsbhüters Brin ist der Träger dieses Ehrentitels oft auch ein enger persönlicher Freund des Herrschers, wie man besonders am Beispiel von Reichregentin *Emer von Gareth* und Burggraf *Avon Nordfalk* sehen konnte. Auch der Streiter der Kaiserin Rohaja ist ein enger Freund und geschätzter Berater der rondrianisch gesinnten Herrscherin, zeichnet sich aber vor allem durch seine vollendeten Kampfkünste aus, wie seine Vorgänger vor ihm. Der Streiter des Reiches wird in naher Zukunft nicht offiziell benannt werden, so dass sich dieser Ehrentitel gut für Spielercharaktere eignet, die ihr Waffehandwerk ausgezeichnet beherrschen.



DIE KAISERIN UND IHR UMFELD

Die Kaiserin ist das Oberhaupt des kaiserlichen Hofes und gegenüber jedem weisungsbefugt. Der ganze Hof leitet seine Existenz von ihrer Anwesenheit ab, und seine Hauptaufgabe ist es, sie in ihren Regierungsgeschäften zu unterstützen. Wenn der Hof ein Körper ist, ist die Kaiserin sein Kopf.

VERWANDTSCHAFT UND WAHRE FAMILIE

Nach den Ereignissen im Jahr des Feuers und dem Tod ihres Bruders verbleiben Kaiserin Rohaja nur wenige Verwandte, und die meisten Mitglieder ihrer Verwandtschaft stehen bei ihr nicht allzu hoch im Kurs. An vorderster Stelle steht das Oberhaupt des Hauses Gareth, *Prinz Storko*, ein Bruder Kaiser Retos, der so etwas wie der großväterliche Vertreter der Kaiserin in Gareth und ein meisterlicher Diplomat ist. Rohajas Großmutter *Alara Paligan* blieb auch nach den Geschehnissen der letzten Jahre in Almada und wird von der Kaiserin mit Nichtbeachtung gestraft. Wenig Kontakt hat die Kaiserin auch mit ihrer Schwester *Yppolita von Gareth*, die seit 1024 BF in Festum lebt, nachdem sie wegen eines versuchten Staatsstreiches verbannt wurde (☞ 115). Dennoch lieben sich die Zwillingschwestern, und von Zeit zu Zeit überkommt die Kaiserin Wehmut, wenn sie an die Zeiten zurückdenkt, als Yppolita und sie noch ganz unbefangen ihre Rollen tauschen konnten.

Ihre Schwägerin *Tulameth saba Malkillah von Gareth*, Witwe ihres Bruders Selindian Hal, sieht die Kaiserin nur selten bei Reisen durch Almada. Die Kaiserin bedauert das Schicksal der ehemaligen Kaisergemahlin und hat sie zur standesgemäßen Versorgung als Reichsvögtin von Omlad eingesetzt. Zwischen

den beiden besteht eine innige Verbundenheit und ein reger Briefkontakt, denn die Kaiserin schätzt die offenerzige Meinung ihrer Schwägerin. Beide zögern nicht, ihre Freundschaft auch in der Öffentlichkeit zu zeigen.

Nur einige wenige Personen aus der entfernten Verwandtschaft befinden sich am kaiserlichen Hof. Hierzu zählt Baron *Darian von Gareth*, der alternde Bastardsohn von Kaiser Bardo, der als Trinker und Freund erlesenen Rauchwerks gilt. Er ist mittlerweile fast taub und wirkt bisweilen abwesend und besitzt kein wirkliches Vertrauensverhältnis zur Kaiserin, obwohl er darauf bedacht ist, das Haus Gareth zu schützen, vor allem aber den Einfluss des bardoschen Familienzweiges zu stärken.

Burggraf *Alarich Ruhmrath von Gareth* hingegen hat mittlerweile ein solides Verhältnis zu Rohaja aufgebaut, nachdem er den Groll über seine politische Vermählung überwinden konnte. Er wurde aufgrund des *Weidlether Vertrages* von 1020 BF mit *Lorindya von Firdayon-Bethana* verheiratet, um den Frieden zwischen den beiden Kaiserreichen zu besiegeln. Der höfische Ritter verbringt die meiste Zeit in der Sighelmsmark, wo er mit seiner Gattin residiert, und er pendelt auch häufiger zwischen dem Horasreich und dem kaiserlichen Hof hin und her. In gut informierten Kreisen munkelt man, dass Alarich als aussichtsreicher Kandidat für das Amt des Reichskanzlers gehandelt wird, sollte Herzog Hartuwal sich aus den Reichsgeschäften zurückziehen. Dann hätte Rohaja einen Reichskanzler von Blute derer von Gareth, was ihre Position innerhalb des Reiches beinahe unangreifbar gemacht.





Die Brüder und Barone *Alrik* und *Gerwulf von Gareth* leben ständig auf ihren Gütern in der Kaisermark und sind selbstbewusste Aristokraten. Erster vermittelte erfolgreich in der Pulether Fehde und hat sich um die Ordnung im Königreich Garethien verdient gemacht. Zweiter ist der Kämmerer des Hauses Gareth, der genau darauf achtet, dass die Privatschatulle der Kaiserin stets gut gefüllt ist.

Zu guter Letzt sind noch *Golambes von Gareth-Streitzig* und *Olorand von Gareth-Rothenfels* zu nennen. Golambes ist von halbfelfischer Abstammung und dient der Kaiserin als Kundschafter und Bote, weswegen er sich die meiste Zeit nicht am Hof aufhält. Die Kaiserin vertraut ihm zwar die wichtigsten Botschaften an, er gehört jedoch nicht zu ihren wirklich engen Beratern, denn dafür hat er sich als zu unstet erwiesen. Spektabilität Olorand ist der Leiter der *Schule der Austreibung zu Perricum* und ein Sohn Kaiser Bardos. Die Kaiserin sucht den Rat des Magiers vor allem in Dingen, welche die menschliche Seele betreffen.

Am reisenden Hof umgibt sich die Kaiserin mit guten Freunden und selbst gewählter Familie. An erster Stelle ist hier Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan von Perricum* zu nennen, der zwar nicht immer am Hof weilt, bei Anwesenheit aber stets in der Nähe der Kaiserin zu finden ist, und zudem der das vollste Vertrauen der Kaisern genießt. Er wirkt oft als Gegenstück zur Kaiserin. Wo ihr die Geduld fehlt und Rondra ihr näher steht als Hesinde, da wirkt sein beruhigendes Wesen und sein diplomatisches Geschick auf sie ein, weshalb er mehr ist als nur einer ihrer engsten Berater. Auch der *Streiter des Reiches* sowie der Turnierritter *Yandwig von Zweifelfels* sind zumeist in der unmittelbaren Nähe der Kaiserin zu finden, und fungieren oftmals als persönliche Leibwache, wenn der Kaiserin die Anwesenheit der Panthergarde in ihren Privatgemächern zu viel wird.

Großes Vertrauen setzt sie auch in die junge Perainegeweihte *Theofanja von Bregelsaum*, die ihr als Hofmedica dient. Sie ist stumm, beide verständigen sich aber in der Zeichensprache Atak, wenn sonst niemand am Gespräch mit der Kaiserin beteiligt ist. Ein ähnliches Vertrauensverhältnis hat die Kaiserin zu ihrer Leibzofe *Selinda von Hartsteen*.

Zuletzt ist noch *Jarлак von Ehrenstein*, Erbprinz des Herzogtums Tobriens und Knappe Rohajas zu nennen. Er vergöttert die Kaiserin geradezu und wird von ihr als Knappe in allen Dingen des höfischen Verhaltens und der rondrianischen Ideale ausgebildet, wenngleich er in der Gesellschaft von Tsajan von Rabenmund und Folkwin von Darbonia durchaus rüpelhafte Züge zeigt. Dies ist wohl dem jugendlichen Ungestüm der Drei geschuldet, die vom Rest des Hofes häufig als die „drei landlosen Prinzen“ verspottet werden.

Zum direkten Umfeld der Kaiserin gehören zudem ihre Haustiere, die beiden Winhaller Wolfsjäger *Cuano* und *Raidri* und ihr Jagdfalke *Thalion*. Hinzu kommt üblicherweise ihre Leibgarde aus vier Schildwachen der Panthergarde, einem der

Hofmagier und zumeist einem der Hofkaplane, die sich immer in ihrer Nähe aufhalten.

DAS LINNENKABINETT

Der eigentliche Beraterstab der Kaiserin wird in Anlehnung an das *Ulmenkabinett* der Neuen Residenz, dessen Einrichtung der Hof für Tagungen des Ordens vom Auge stets mit sich führt, gerne *Linnenkabinett* genannt, weil er oft im Privatzelt Rohajas tagt.

Der Kaiserin scheint dieser Name zu gefallen, weil er sie an die Planungen in einem Feldherrenzelt erinnert, und so hat sie nichts gegen diesen eher spöttisch gemeinten Namen einzuwenden, sondern ihn im Gegenteil sogar durch ihre Diener und Zofen noch am Hof befördern lassen. Weil das Linnenkabinett nicht beständig an einem zentralen Ort zusammenkommen kann, besteht es nicht aus den vornehmsten Adligen des Reiches und den wichtigsten Vertretern der zwölfgöttlichen Kirchen, sondern zum Teil aus ihrem Rang nach eher unbedeutenden Persönlichkeiten des mittelreichischen Adels und Klerus.

Zu diesen Beratern gehören unter anderem der Markgraf von Perricum und Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan*, der exilierte Graf von Mendena *Litprand von Darbonia*, die Erbin des Grafenhauses von Albenhus und Hoftruchsessin *Elfgyva von Hardenfels*, der Hofmundschenk *Firunian von Löwenhaupt* sowie die Mitglieder des Ordens vom Auge.

DER ORDEN VOM AUGEN

Seit vielen Jahrhunderten beraten die Mitglieder des Ordens vom Auge die Kaiser des Mittelreiches bei Fragen zu Wissenschaft, Magie und den Spielarten verborgener Politik. Auch wenn der Orden bei seinen Beratungen auf Diskretion größten Wert legt, sind seine Mitglieder auch für Außenstehende mit ein wenig Aufwand leicht in Erfahrung zu bringen. Es ist daher ein offenes Geheimnis, dass eine ganze Reihe von Mitgliedern des offiziell *Geheimer Orden vom Schwarzen Auge zu Punin* genannten Ordens aus den Vertrauten und persönlichen Beratern der Kaiserin besteht oder zumindest aus ihrem Umfeld am Hofe stammt. Der Orden ist unterteilt in den inneren Kreis der *Geheimen Weisheiten* und den äußeren Kreis der *Weisheiten*. Hochmeister des Ordens ist die Kaiserin, der Orden ist jedoch auch ohne ihr Zutun handlungsfähig und relativ autonom. Seinen Namen leitet er von einem der wenigen portablen Schwarzen Augen Aventuriens, dem *Auge des Morgens* ab. Der Legende nach wurde es den Hofmagiern des Seneb-Horas 881 v.BF nach der Schlacht von Punin von tulamidischen Sternenkundigen geschenkt.

Aufgrund dieses mächtigen Hellsicht-Artefakts und den nicht abreißen Gerüchten über ein das ganze Reich umspannendes Netz aus Spitzeln und Informanten hat sich mittlerweile die Redensart „Das Auge des Reiches ruht auf dir“ etabliert, die vor reichsfeindlichen Umtrieben warnt (👁 117).



DIE HOFÄMTER

»Dies sei die Ordnung, worin sorgsam und unablässig die Hofhaltung der Kaiserin geregelt sei. Sie möge das Ziel haben, dass die Herrin Kaiserin, frei von jeder Sorge um Haus und Hof, ihre Hoffnung beständig auf den Götterfürsten und seine Geschwister richten und ihren Sinn bereit halten kann zur Lenkung des gesamten Reiches. Den Amtleuten des Hofes sei die Gesamtheit der Regierungsgeschäfte in den größeren und kleineren Aufgaben, wie sie sich je einzeln täglich stellen, zusammen mit dem Hofdienst aufgebürdet.«

—die ersten Sätze der *renovatio curiae* von *Illuminatus Arrius von Wulfen*, 1029 BF

Mit der *renovatio curiae* wurde eine Reformation der Hofhaltung und der Funktion der Hofämter vollzogen, die dem beständig wachsenden Hofstaat und der damit verbundenen Bürokratie und Ämterwirtschaft ein Ende bereiten sollte – und damit vor allem die Brinschen und Emerschen Reichsreformen letztgültig kodifizieren und durchsetzen sollte. Die wuchernde Zahl der zumeist nur als Ehrenämter oder Pfründe fungierenden Hofämter wurde zurückgeschnitten und auf die wesentlichen Funktionen reduziert, die bereits unter den Klugen Kaisern gute Dienste geleistet haben.

An oberster Stelle stehen nun die vier Ämter des *Hofmarschalls*, des *Hofkämmerers*, des *Hoftruchsess* und des *Hofmundschenks*. Ihnen unter- oder beigeordnet sind eine Reihe von Amtsadligen und Räten, die die verschiedenen Facetten der jeweiligen Hofämter betreuen. Je nach Größe ihres Aufgabenfeldes sind ihnen zudem unterschiedlich viele Dienstleute zugeteilt. Als Zeichen ihrer Würde tragen die vier Hofämter aufwendig gestaltete und mit Edelsteinen verzierte Fibeln ihrer Würde, die den Reichsinsignien nachempfunden sind. Der Hofmarschall trägt eine goldene Schwertfibel mit dem Bild Alverantreus, die Hofkammerin eine Goldfibel, die das Reichszepter zeigt, die Hoftruchsessin eine mit der Griffonensphäre und der Hofmundschenk eine mit dem Abbild Rahlinars. Den Hofämtern übergeordnet sind die Reichsämtler, deren Würdenträger nur selten am reisenden Hof zu finden sind. Ein gutes Beispiel ist der Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss, der nur einen ständigen Amtmann am reisenden Hof hat, den sogenannten *Hofkanzler*, der ihm täglich Bericht in die Reichskanzlei nach Elenvina zu erstatten hat.

Während die Pflichten der Reichshehrenämter im alltäglichen Betrieb am Hof zumeist von Baronen, Junkern und Geweihten ausgeübt werden, übernehmen bei besonders wichtigen Veranstaltungen wie einem Großen Hofstag auch in persona die Träger der Ehrenämter diese Pflichten.

»Werter Oheim, ich erflehe auf Knien deine Gnade. Das Leben an diesem Ort wird von Tag zu Tag unerträglicher. Das Benehmen der Ungläubigen unter ihresgleichen ist bereits derb, ja geradezu brutal, da sie weder sittsames Verhalten noch Respekt vor dem Al-

ter oder auch nur die simpelsten Tischsitten ihr Eigen nennen und zumeist auch noch berauscht von Bier und Wein sind. Uns gegenüber werden sie immer feindseliger und roher. Sie verunglimpfen uns und unsere Ahnen, und schlimmer, sie beleidigen den All-Einen. Der Zeremonienmeister, der Recht und Ordnung in diesem Lager voller Wilder aufrecht erhalten will, ist ein Dschinn, ist ein spitzzohriger Geist der Wüste, der uns zwingt, die Gebete an den All-Einen in unseren Zelten zu verrichten, um damit nicht noch mehr Unwillen unter den Ungläubigen zu wecken. Möge Rastullah ihre Seelen in siedendes Blei tauchen!

Daher erbitte ich zum Schutz meiner Gefährten und meiner selbst ein halbes Dutzend deiner treuen Leibwachen, da wir um Leib und Leben fürchten und erlebe ein weiteres Mal die Erlaubnis von diesem verdorbenen Nest aus Schlangen zurückkehren zu dürfen.«

—Depesche von *Faramud ben Rasan*, Neffe des Großwesirs von *Kalif Malkillah III. von Unau*, an seinen Onkel

DER Hofmarschall

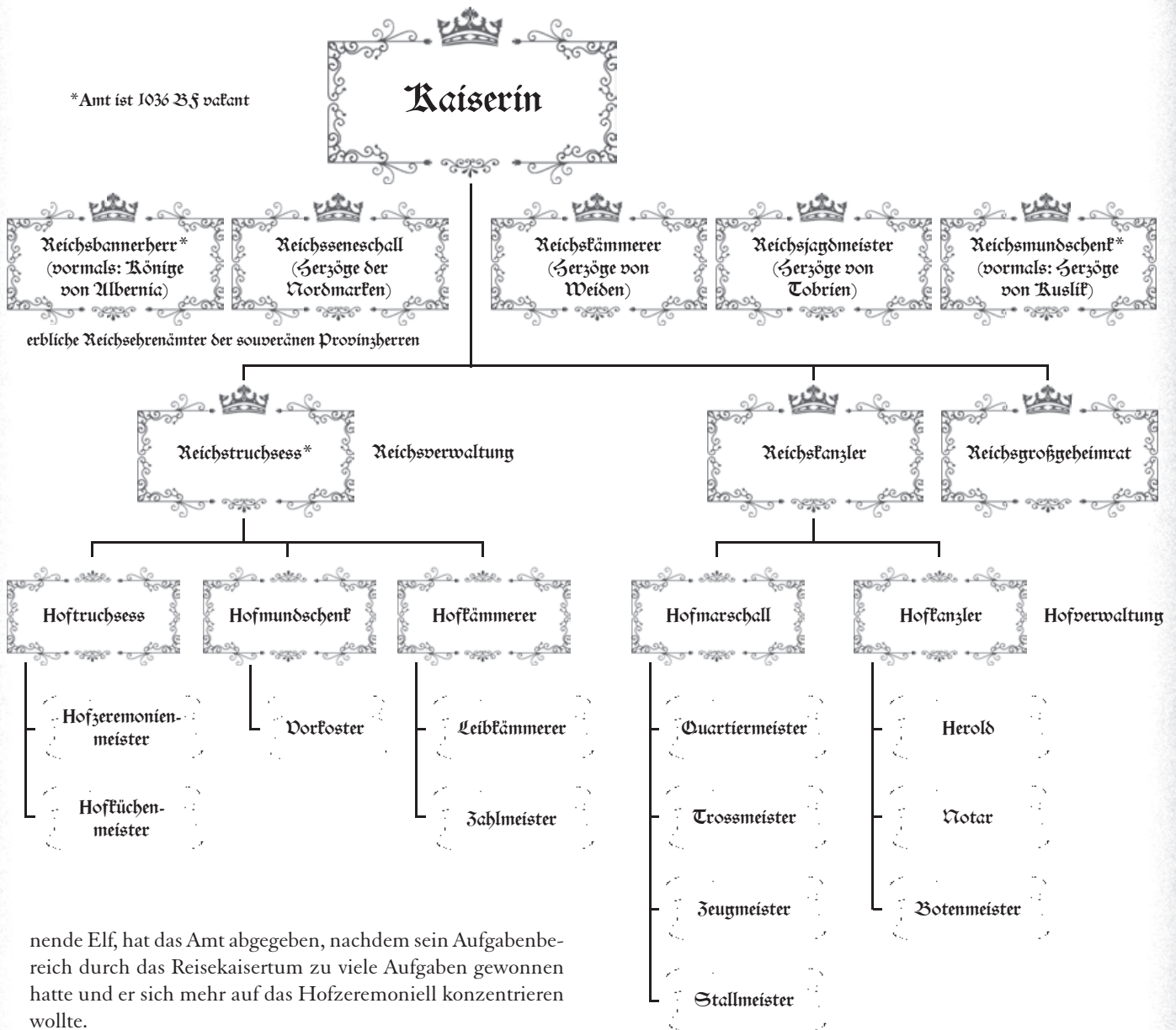
Wohl das wichtigste Amt am reisenden Hof Rohajas nimmt der Hofmarschall ein. Über Jahrhunderte hinweg wurde der Titel des Marschalls an Heerführer vergeben, die im Namen des Kaisers bestimmte Truppenteile kommandierten. An erster Stelle stand der Reichserzmarschall als oberster Befehlshaber der kaiserlichen Armee. Ihm unterstanden die kaiserlichen Marschälle, die die kaiserlichen Truppen der verschiedenen Provinzen befehligten. Der letzte Reichserzmarschall war *Leomar vom Berg*, der jedoch als Answinist zum Tode verurteilt wurde und floh. Mit der Übergabe der kaiserlichen Regimenter an die jeweiligen Provinzfürsten, und damit de facto der Auflösung des Reichsheeres, wird dieser Titel nicht mehr verliehen.

Der Hofmarschall ist als Rückführung auf die Hofämter der Klugen Kaiser eine wichtige Schlüsselposition innerhalb der Hofverwaltung. Ursprünglich für die Ställe des Kaisers zuständig, gehört die Versorgung aller Reit- und Zugtiere des reisenden Hofes, oftmals immerhin bis zu 1.000 Pferde. Zu seinen Aufgaben gehört zudem die Planung der Reiseroute nach den Vorgaben der Kaiserin, er organisiert die Marschordnung innerhalb des Heerzuges und beaufsichtigt die Platzaufteilung im Zeltlager beziehungsweise die Quartiernahme in Städten. Außerdem ist er für die Aufrechterhaltung der Ordnung und für die Schlichtung von Streitfällen innerhalb des Zeltlagers zuständig und übernimmt die Rechtsprechung basierend auf dem von Rohaja festgelegten Hofrecht. Ihm unterstellt sind die Hofstallmeister, die die Pferde der Kaiserin und ihres direkten Umfeldes versorgen.

Zurzeit ist *Salvin von Streitzig j.H.* Hofmarschall der Kaiserin. Der alte Hofmarschall *Eorlariel Zirillion Silbersee*, der schon unter dem Kaiserpaar *Bardo und Cella* als Hofmarschall die-



* Amt ist 1036 BS vakant



nende Elf, hat das Amt abgegeben, nachdem sein Aufgabenbereich durch das Reisekaisertum zu viele Aufgaben gewonnen hatte und er sich mehr auf das Hofzeremoniell konzentrieren wollte.

Dem Hofmarschall zugeordnet sind die Quartiermeister, Trossmeister, Stallmeister und Zeugmeister, die vor Ort die Planungen beim Lageraufbau und der Quartiernahme in Städten ausführen, den Tross koordinieren und reisebereit halten.

DER HOFKÄMMERER

Ursprünglich waren die Kämmerer, wie der Name schon andeutet, für die Räumlichkeiten des Kaisers zuständig, jedoch gehörten auch bald die Finanzen des Hofes zu ihrem Zuständigkeitsbereich. Der Wildwuchs der Ehrenämter hielt sich hier im Vergleich zum Amt des Marschalls in Grenzen, aber auch heute noch führt die Herzogin von Weiden *Walpurga von Löwenhaupt* den Titel Reichskammerherrin, bei dem es sich um ein reines Ehrenamt handelt.

Am Hofe Rohajas ist *Argiope Paligan* die Hofkämmererin. Sie kontrolliert Einkünfte und Ausgaben des Hofes, verwaltet die Angelegenheiten der Reichsgüter, zieht in den vom Hof bereisten Regionen den Kaisertaler ein und führt zudem die Buchhaltung von Rohajas Privatschatulle. Außerdem ist sie für die Unterbringung der Kaiserin zuständig. In ihren Aufgabenbereich fallen somit die Möblierung von Unterkünften in Pfalzen und Städten und der korrekte Auf- und Abbau der kaiserlichen Zelte. Argiope ist für ihre Korrektheit und Integrität bekannt, auch wenn es manch einem Junker missfällt, wie viel Einfluss die Familie Paligan mit ihr und ihrem Großneffen Rondrigan auf die Kaiserin hat.

Der Hofkämmerin unterstellt ist die Leibkämmerin und Zahlmeisterin *Elea von Ruchin*. Sie ist unter anderem für die



Auszahlung von Schenkungen und die Beleihung von Pfändern zuständig. So mancher Ritter, dem die eigene Prunksucht über den Kopf gewachsen ist, musste bei ihr schon Haus und Hof gegen dringend benötigte Dukaten verpfänden.

Aufgrund der Zerteilung der Verwaltung zwischen dem reisenden Hof und der Bürokratie in Elenvina kommt es immer wieder zu Unstimmigkeiten und Konflikten zwischen der Reichsrätin *Thalia vom Eberstamm*, die das Amt der Reichsschatzmeisterin in Elenvina innehat, und der Hofkammererin *Argiope Paligan*.

DER HOFTRUCHSESS

Die beständige Versorgung eines reisenden Hofes mit adäquaten Nahrungsmitteln ist eine große Herausforderung. Hoftruchsessin *Elfyva von Hardenfels* hat die Aufgabe diese Versorgung aufrecht zu halten und jedem Mitglied des Hofes standesgemäße Nahrung zukommen zu lassen. Hierbei arbeitet sie direkt mit dem Hofmarschall zusammen, da dieser größere Mengen Getreide als Futtermittel bezieht, von denen die Truchsessin einen kleinen Teil für Backwaren übernimmt. Ein Großteil der angelieferten Versorgungsgüter besteht jedoch aus Schlachtvieh, das den verschiedenen Zeltgenossenschaften lebend übergeben wird. Sie ist zudem für die Verteilung von Brennholz verantwortlich.

DAS BREVIER DES REISENDEN RITTERS

Höfisches Verhalten ist eine ganz besondere Kunst, die speziell von Rittern aus ländlicheren Regionen des Reiches oft nur unzureichend beherrscht wird. Was am heimischen Herd toleriert werden mag, gilt oft an der kaiserlichen Tafel als unentschuldbarer Fehltritt. Ob das Schnäuzen ins Tischtuch, das Zurücklegen von Knochen oder angebissenem Brot auf die gemeinschaftliche Tafel oder der übermäßige Weingenuss, Mangel an Benimm und Mäßigung führen immer wieder zu Problemen. Daher hat der Hofzeremonienmeister für solche Problemfälle ein in einfachen Sätzen gehaltenes und mit erklärenden Kupferstichen versehenes *Brevier des reisenden Ritters* verfasst und vervielfältigen lassen. Es enthält nicht nur Anleitungen zum höfischen Benehmen bei Tisch, sondern auch Erläuterungen zur statthaften Minne, also dem Werben um das andere Geschlecht, der korrekten Bekleidung, den Umgang miteinander in der Zeltgenossenschaft und die Vermeidung von bewaffneten Konflikten bei Streitigkeiten.

Die Spielwerte dieses Bandes finden Sie auf Seite 119.

Die Zubereitung der Speisen übernehmen innerhalb der Zeltgenossenschaften üblicherweise Knappen oder Bedienstete, nur das direkte Umfeld der Kaiserin wird von, dem Hochtruchsess beigeordneten, Hofküchenmeister *Valpo Dragin* versorgt, der über ein gutes Dutzend Köche, Bäcker und Handlanger verfügt. Seine ausgefallenen, oft aus dem Horasreich stammenden Kreationen stoßen jedoch besonders bei Adligen aus dem Nordosten des Reiches auf Abneigung, die solche Kost für zu verspielt und verweichlichend erachten.

Ein weiterer Mitarbeiter der Hoftruchsessin ist der Hofzeremonienmeister *Eorlariel Zirillion Silbersee*, ein 400jähriger Elf und alter Hase am Hof, der lange Zeit auch das Amt des Hofmarschalls innehatte. In seinen Aufgabenbereich fällt die Organisation aller Festivitäten und offiziellen Anlässe am Hof. Besonderes Augenmerk richtet er besonders bei jüngeren Rittern auf die Einhaltung der Etikette bei Audienzen und anderen wichtigen Anlässen, ist aber auch für seine verspielten Blumenarrangements an der kaiserlichen Tafel bekannt, für die er eine gewisse Vorliebe entwickelt hat.

Das Amt des Reichstruchsesses ist zurzeit nicht vergeben, es lang in der Hand der Familie Mersingen und man sagt, dass *Argiope Paligan* Anstrengungen unternimmt, die Ämter von Hofkammerin und Reichstruchsess auf ihre Person zu vereinen.

DER HofMUNDSCHENK

Das Hofamt mit der geringsten Anzahl von Mitarbeitern ist das des Hofmundschenks. Während der Mundschenk zu Zeiten der Neuen Residenz die riesigen Weinkeller, Spirituosen-sammlungen und Brauereien des Kaisers verwaltete, sind die Aufgaben am reisenden Hof deutlich überschaubarer geworden. Zwar hat er immer noch die Aufgabe den Hof mit Wein und in nördlichen Gefilden verstärkt auch mit Bier zu versorgen und der Kaiserin zudem eine erlesene Auswahl von geistigen Getränken bereit zu stellen, die Organisation der Getränke im Vorfeld übernimmt üblicherweise aber der Truchsess, da er das von Pfalzen, Reichsstädten und Praiostempeln bereit gestellte *servitium imperatoris* verwaltet. Alleine die Verteilung der Getränke innerhalb des Zeltlagers und das Servieren an der Tafel der Kaiserin fällt noch in sein Aufgabenfeld, was ihm jedoch eine gewisse Nähe zur Kaiserin garantiert. Zurzeit hat dieses Hofamt *Firunian von Löwenhaupt* inne.

Ihm zugeordnet sind die Vorkoster, die Getränke und Nahrungsmittel auf Gifte und andere Unverträglichkeiten prüfen müssen, bevor sie die Teller und Kelche der Kaiserin erreichen. Aufgrund der nervlichen und manchmal auch körperlichen Belastung wechseln die Vorkoster regelmäßig.

Das Amt des Reichmundschenks ist zurzeit vakant, da es den alten Herzogen von Kuslik zugehörig war und das Raulsche Reich die Ansprüche auf das Liebliche Feld aufgeben musste.



DIE GLIEDER DES HOFES

Wenn die Kaiserin der Kopf des Hofes ist und die Hofämter das Herz, so hat der Hof auch verschiedene Glieder, die unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Während sich die Hofkapelle um das seelische Wohl des Hofes und die religiöse Beratung der Kaiserin kümmert, erledigt die Hofkanzlei einen großen Teil der Verwaltungsakte, die am Hof produziert werden. Hinzu kommen noch eine Vielzahl kleinerer Ämter wie die des Hoflehrers, des Waffenmeisters, des Hofmagiers oder des Trossmeisters.

DIE HOFKAPELLE

Unter dem Sammelbegriff der Hofkapelle vereinigen sich die Geweihten der zwölfgöttlichen Kirchen am kaiserlichen Hof. Die Hauptaufgabe der Geweihten in ihrem Amt als Hofkaplane ist die religiöse Beratung und Betreuung des Hofes, was neben den Diensten an den Göttern auch die direkte Tätigkeit als Ratgeber mit einschließt. Sie sind zudem für den Schutz des Hofes im Allgemeinen und der Kaiserin im Besonderen gegen dunkle Einflüsse zuständig, nehmen zu wichtigen Gelegenheiten wie Richtsprüchen Eide ab, spenden Weisheits-

segnen bei schwierigen Verhandlungen und unterstützen auch sonst Hof und Kaiserin im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Da häufiger mehrere Geweihte der gleichen Gottheit über längere Zeit am Hof verweilen, wird unter ihnen meist der ranghöchste oder dienstälteste zum ersten Hofkaplan ernannt. Ihm sind die anderen Kaplane der entsprechenden Gottheit unterstellt. Es dürfte nicht überraschen, dass der Dienst am Hof für Geweihte einen bedeutenden Schritt in ihrer kirchlichen Karriere bedeutet, und viele von ihnen bekleiden nach ihrer Zeit als Kaplane bedeutende Ämter in ihren Kirchen.

DIE AUFGABEN DER HOFKAPLANE

Üblicherweise leitet der erste Hofkaplan der jeweiligen Monatsgottheit als Erzkaplan die Kapelle und hält die Messen für die Kaiserin ab. Während der Namenlosen Tage sind Geweihte aller zwölf Götter in der Hofkapelle vertreten und bitten unter der Leitung des Erzkaplans gemeinsam um Beistand für Hof und Reich. In dieser Zeit ist der erste Hofkaplan des Praios' Erzkaplan. Außerhalb der Namenlosen Tage sind ei-





nige der Kaplane auf diplomatischer Mission unterwegs oder verweilen aus anderen Gründen nicht am Hof, sodass nicht dauerhaft alle Zwölfgötter durch Geweihte in der Hofkapelle vertreten sind. Nur die Kaplane von Praios, Rondra, Hesinde, Travia, Rahja und Phex sind ständig anwesend. Die Hofkaplane haben je nach Gottheit noch verschiedene Zusatzaufgaben am Hof:

☞ Der erste Kaplan des Praios ist *Arrius von Wulfen*. Der Illuminatus und ehemalige Marschall der Sonnenlegion steht Kaiserin, Hofmarschall und den Kanzleiräten bei rechtlichen Fragen zur Seite.

☞ Der erste Kaplan der Rondra ist *Grassus Iralyncis von Rhodenstein*, ein einarmiger Veteran der Dritten Dämonenschlacht. Er hält ein Auge auf die Vielzahl von Rittern am Hof und leitet sie zu einem rondragefälligen Leben an.

☞ Der erste Kaplan der Hesinde ist *Bosper Stembach*, ein Zögling des Erzwissensbewahrers des Neuen Reiches, Valnar Yitskok. Er unterrichtet als Hoflehrer die Mündel der Kaiserin und junge Adlige, die der Kaiserin nahe stehen. Da die Bildung vieler Ritter zu wünschen übrig lässt, gibt er auch Privatstunden in der Kunst des Lesens und Schreibens und der grundlegenden Mathematik.

☞ Die erste Kaplanin der Rahja *Jesmina Rotting* ist, neben den Ställen, zuständig für die Prostituierten des Trosses, eine Aufgabe, der sie als eine der wenigen auch sehr gewissenhaft nachgeht.

☞ Der erste Kaplan des Phex beaufsichtigt die Händler im Tross und berät die Hoftruchsessin beim Ankauf von Versorgungsgütern (☞ 116 A). Der Phexkaplan wechselt häufiger, so dass dieses Amt durchaus auch für Helden geeignet ist, die sich öffentlich als Phexgeweihte zu erkennen geben wollen.

☞ Die erste Kaplanin der Travia, *Mutter Lenara*, hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Unzucht innerhalb des Lagers zu vermindern und Hochzeiten zu organisieren. Zudem achtet sie auf die Einhaltung des Lagerfriedens.

Den Schutz der Hofkapelle und der mitgeführten zumeist wertvollen liturgischen Geräte, Tragealtäre und Reliquien wird von Sonnenlegionären übernommen, was einigen der anderen Kaplanen, besonders aber dem Ritter der Göttin Grassus ein Dorn im Auge ist. Unter den Geweihten kommt es darüber häufig zu Streitigkeiten, die etlichen der jungen Ritter am Hofe immer wieder neuen Brennstoff geben, da sie diese Aufgabe gerne übernehmen würden.

DIE HOFKANZLEI

Der kaiserliche Hof produzierte in der Neuen Residenz zu Gareth Unmengen an Schrifttum. Rechtsakte, Korrespondenzen, Abrechnungen und bürokratische Verwaltungsdokumente füllten ganze Hallen und ließen Dutzende von Schreibern ihr Brot verdienen. Diese Zeiten sind vorbei. Die Hofkanzlei musste sich wie alle anderen Verwaltungsorgane des Hofes darauf einstellen, alles nötige von Ort zu Ort transportieren zu können, weswegen nur noch ein halbes Dutzend Archivwagen

DER BEGRIFF DER HOFKAPELLE

Kaiser Raul berief nach dem *Eid auf den Zinnen Bosparans* Geweihte aller Zwölfgötter an seinen Hof, um als *Gesandter Praios' zu den Sterblichen* von den zwölf Kirchen bei seiner Herrschaft beraten zu werden. Als Zeichen seines Vertrauens gegenüber den Geweihten erhielten sie das Privileg, gemeinschaftlich den Krönungsmantel zu bewachen, eine der für die Kaiserkrönung so wichtigen Reichsinsignien. Der im Bosparano *cappa* oder *capella* genannte Umhang gab später dieser Zusammenkunft der Hofgeweihten ihren Namen, die Hofkapelle, während ihre Mitglieder zuerst Hofkapellane und später kurz Hofkaplane genannt wurden. Bis heute ist es das Anrecht des ersten Hofkaplans des Monatsgottes, dem Kaiser den Krönungsmantel anzulegen.

mit den wichtigsten Regesten, Urkunden und Inventaren mit dem Hof reist. Entsprechend ist auch der Ausstoß an Dokumenten deutlich gesunken. Mittlerweile produziert die Hofkanzlei hauptsächlich Urkunden für die Rechtsgeschäfte, die die Kaiserin ausführt oder bestätigt, und die Korrespondenz zwischen dem Hof und den Funktionsträgern des Reiches.

Leiter der Hofkanzlei ist Hofkanzler Ernatrius, ein Vertrauter des Reichskanzlers Hartuwal. Er reist zudem mit einer gewissen Regelmäßigkeit als Abgesandter an die verschiedenen Höfe Aventuriens, um dort Botschaften der Kaiserin zu überbringen, weshalb er seine ursprüngliche Aufgabe nur selten ausübt. Sein Stellvertreter ist Notar Praiofried, ein Bruder des Ordens des heiligen Hüters. Er ist im Gegensatz zu seinem Vorgesetzten ausgesprochen penibel und wird als einer der größten Experten der Rechtswissenschaften am Hofe gehandelt. Die unter seiner Ägide gefertigten Urkunden gelten als rechtlich unanfechtbar und sein Spürsinn ist bei jedem gefürchtet, der mit falschen Schriftstücken oder manipulierten Siegeln unrechtmäßige Ansprüche am Hof geltend machen will. Ihm unterstehen drei Notare und fünf Schreiber, die die Urkunden vorbereiten und vor der letztendlichen Ausfertigung dem Notar vorlegen müssen. Dieser reicht dann, sollte der Hofkanzler nicht vor Ort sein, die Schriftstücke an Rohaja weiter, die sie per Vollziehungsstrich und Siegel rechtsgültig macht. Der Kanzlei unterstellt sind zudem bis zu zwei Dutzend Boten, die bei Bedarf Schreiben und Urkunden ausliefern, und die Herolde der Kaiserin, die kaiserliche Anordnungen verkünden und auch ritterliche Turniere leiten.

Die Hofkanzlei steht in beständiger Konkurrenz zur Reichskanzlei in Elenvina, die für sich die schriftliche Verwaltung des Reiches beansprucht. Diese wird vom Reichskanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss geleitet und produziert ihrerseits auf Nachfrage Dokumente aller Art. So kann es durchaus passieren, dass im Rahmen eines Rechtsstreites sich eine Seite ihre Ansprüche am Hofe Rohajas bestätigen lässt, während die andere Dokumente aus der Reichskanzlei erhält. Reichskanzler Hartuwal ist auch im Besitz des Gro-



ßen Reichssiegels, ohne das die Kaiserin keine Urkunden mit weitreichenderer Wirkung siegeln lassen kann. Daher ist der Hof bei wichtigen Erlassen gezwungen, den Weg nach Elenvina einzuschlagen.

Die Hofkanzlei verfügt jedoch über Regularsiegel und die Kaiserin hat zudem Zugriff auf das Geheime Reichssiegel (☞ 116 A), weshalb Notar Praiofried bemüht ist, alle Arten von Rechtsgeschäften in Einzelelemente zu zerlegen und gegebenenfalls mehrere kleinere Urkunden auszufertigen, um die ansonsten nötige Verwendung des Großen Reichssiegels zu umgehen. Es gibt zudem Diskussionen innerhalb des Hofes, ein neues Großes Reichssiegel herstellen zu lassen, was jedoch von der Kaiserin bisher abgelehnt wird, da dies einen offenen Affront gegen den Herzog der Nordmarken bedeutet.

DER HOFZIRKEL

Als wichtigster Schutz gegen verschiedenste magische Angriffe, als Hofalchimisten und Berater für magische Fragen sind die Magier des Hofzirkels ein wichtiges Element des kaiserlichen Hofes. Ihr Ruf hat jedoch durch den Hofmagier und späteren selbsternannten Dämonenkaiser Gaius Galotta ernsthaft gelitten, weswegen sie besonders den misstrauischen Niederadligen des Hofes gegenüber beständig ihre Kaisertreue und Rechtschaffenheit durch einen untadeligen Lebenswandel beweisen müssen. Aktuell hat der in Zorgan und Rashdul ausgebildete Magister Melwyn das Amt des ersten Hofmagiers und Hofalchimisten inne. Er ist auf Illusionsmagie und Luftbeschwörungen spezialisiert und fungiert hauptsächlich als Berater der Kaiserin und Alchemist des Hofes. Zudem versorgt er die Panthergarde und andere Institutionen mit Elixieren und Tränken. Ihm unterstehen die vier weiteren Hofmagier, unter ihnen Absolventen der *Akademie Schwert und Stab* und der *Akademie der magischen Rüstung zu Gareth*. Es wird erwartet, dass jeder Hofmagier die Zauber ARCANOVI, ARMATRUTZ, BALSAM SALABUNDE, GARDIANUM und KLARUM PURUM zumindest meisterlich beherrscht, um seine Aufgaben ordnungsgemäß zu erfüllen.

DER WAFFENMEISTER

Es ist nicht unüblich, dass Fürsten ihre Kinder für einige Jahre zur Ausbildung an den Kaiserhof schicken, und während die meisten von ihnen Knappen eines angesehenen Adligen werden, übernimmt der Waffenmeister des Hofes die Ausbildung der Mündel Rohajas. Zur Zeit sind dies ihr Knappe Jarlak von Ehrenstein sowie der Sohn von Ucurian von Rabenmund, Tsayan Godefried von Rabenmund und Folkwin von Darbonia, der Erbprinz Mendenas. Seit einigen Monaten ist die Stelle des Waffenmeisters vakant, daher übernehmen Oberst Alrik vom Blautann oder der Rondrakaplan Grassus provisorisch ihre Ausbildung in den ritterlichen Kampfkünsten. Wenn es die Zeit zulässt, unterrichtet auch Rohaja die drei Jünglinge und übt sich mit dem Oberst im Kriegshandwerk.

DER HOFLEHRER

Die schwierige Aufgabe des Hoflehrers hat der erste Kaplan der Hesinde, *Bosper Stembach*, übernommen. Viele Knappen schätzen die Gaben Rondras deutlich mehr als die der Hesinde, weshalb der Hesindegeweihte oftmals auf den Rohrstock zurückgreifen muss, um den Mündeln der Kaiserin die Kunst des Lesens, des Rechnens und des Bosparano näher zu bringen. Zudem gibt er Privatstunden für einige Ritter und bisweilen sogar für die Kaiserin selbst, deren Kenntnisse beispielsweise des Bosparano immer noch arg zu wünschen übrig lassen.

DER RICHTMEISTER

Eine der dunkelsten Gestalten am Hofe ist der Richtmeister *Cildros*. Der angeblich von den Zyklopeninseln stammende Hüne vollstreckt Körperstrafen und Hinrichtungen gekonnt, und so manch ein Delinquent steckt ihm vor dem finalen Hieb mit seinem Richtschwert einige Silberlinge zu, damit der erste Hieb auch der letzte ist. Bisher waren nur selten mehr als ein Hieb nötig, um Kopf und Rumpf zu trennen, was einiges über seine fachliche Kompetenz aussagt. Außerhalb seines Amtes hat er – kaum überraschend – wenige Freunde und frönt daher allzu oft dem Wein. Hofmarschall von Streitzig ist mittlerweile dazu übergegangen, Cildros jeweils in der Nacht vor der Ausführung einer solchen Strafe unter Bewachung zu stellen, damit er wirklich nüchtern am Richtplatz erscheint und seinen Dienst vorschriftsmäßig und ohne unnötige Grausamkeit erfüllt.

DER HOFNARR

Eines der gefährlichsten Ämter am Hofe füllt der Hofnarr *Flar-ach der Schelm* aus, den man auch *König des Adelstriezens* nennt. Es mag am kaiserlichen Hof für ihn Narrenfreiheit gelten, doch manch ein allzu auf seine persönliche Ehre bedachter Ritter hat ihn schon insgeheim verflucht und die Festivitäten der Kaiserin mit der geballten Faust in der Tasche verlassen. Neben den eigentlichen Aufgaben, die Kaiserin und die Fürsten mit allerlei zum Teil derben Späßen und kleinen Zauberticks zu unterhalten, kümmert er sich auch um die Gaukler und Musiker, die vom Hofzeremonienmeister Eorlariel aus dem Tross ausgewählt wurden, um am Hofe aufzutreten. Er weist sie in die Gepflogenheiten an der Tafel der Kaiserin ein, zeigt ihnen die Grenzen der Etikette auf und organisiert die Reihenfolge und die Choreographie ihrer Auftritte.

DIE LEIBMEDICA

Lange Jahre stand der Leibmedicus *Wyben Berliind* in Diensten der Kaiserin, doch selbst er konnte das altersbedingte Zittern seiner einstmals so ruhigen Hände nicht lindern. Daher hat diese Aufgabe die junge Perainepriesterin *Theofanja von Bregelsaum* übernommen, eine Enkelin des früheren Markgrafen von Warunk Throndwig von Bregelsaum. Ihre Ausbildung er-



hielt sie im Garether Perainetempel unter dem priesterlichen Paar Dimione und Rohalides, und man sagt, sie stehe dem Orden der Therbûniten nahe. Theofanja ist seit einem Unfall stumm und gehört zu den engsten Vertrauten und vermutlich auch zu den besten Freunden Rohajas. Die Kaiserin unterhält sich mit ihr in einer abgewandelten Form des Atak, wenn die beiden Frauen unter sich sind (👁 115 C).

DER HOFJAGDMEISTER

Die Auswahl der Jagdreviere und die Organisation der Jagdgesellschaften obliegt dem Hofjagdmeister *Wipomil von Rudeneck*. In Zusammenarbeit mit dem Hofmarschall hat er zudem die Aufgabe, die Jagden für die Kaiserin so sicher wie möglich zu gestalten, was sich bisweilen als schwieriges Unterfangen erweist. Da die Jagd ein wichtiger Zeitvertreib für die Adligen am Hof ist, steht er unter Druck, immer die wildreichsten Forste der Region ausfindig zu machen und befragt daher bei jeder Reiseetappe die Holzfäller und Schweinehirten der Gegend nach den lohnendsten Jagdstrecken. Zudem obliegt ihm die Pflege und Fütterung von Rohajas Jagdfalken Thalion und ihrer beiden Winhaller Wolfsjäger Cuano und Raidri.

BEGLEITENDE RITTER

Weit über 50 Ritter, zumeist Junker und Edle, begleiten mit ihren Knappen und Dienern im Gefolge beständig den Hof auf seinen Reisen. Sie tun dies aus eigenem Antrieb, denn der Hof bietet eine ganze Reihe interessanter Vorteile für aufstrebende Ritter aus dem Niederadel, besonders für die, denen kein Erbe zusteht. Der reisende Hof ist nicht einfach nur ein guter Ort um die Welt kennenzulernen, hier treffen sich einflussreiche Persönlichkeiten, um über das Schicksal des Reiches zu beraten. Entsprechend gilt der kaiserliche Hof auch als ein Heiratsmarkt erster Güte und nährt die Hoffnung, dass auch ein einfacher Junker ein wichtiges Hofamt erlangen kann. Daher sind die meisten geradezu erpicht darauf, sich gesellschaftlich zu positionieren. Dies beginnt mit dem eigenen Besitz, dem Zelt, dem Streitross, den Bediensteten und der Waffenzier, findet seinen Weg zum höfischen und ritterlichen Benehmen und endet beim rondrianischen Zweikampf im Turnier und der firungefälligen Jagd. Durch den damit verbundenen Druck kommt es immer wieder zu Konflikten zwischen einzelnen Rittern und sogar zwischen ganzen Zeltgenossenschaften, weswegen der Hofmarschall und seine Dienstmänner alle Hände voll zu tun haben die aufstrebenden, vor Ehrgefühl und Ruhmsucht strotzenden Ritter auseinander zu halten. Es sind nämlich besonders die jungen Kämpen, die sich begeistern lassen, die die Geschichten von Heldentaten und tragischen Töden für Rondra und Reich nur aus Geschichten kennen. Sie wollen ihren eigenen ruhmreichen Platz in der Geschichte erringen, und hoffen, diesen in der Nähe der Kaiserin zu finden.

GEBETENE GÄSTE: ABGESANDTE UND BOTEN

Aus allen Teilen Aventuriens erscheinen Abgesandte und Boten am Kaiserhof, was zu einem beständigen Kommen und Gehen führt. Ob der Kalif von Unau für einen seiner Söhne um die Hand einer Prinzessin aus dem Haus Gareth bittet oder der Andergaster König um Unterstützung gegen einfallende Schwarzpelze oder, noch schlimmer, den Erzfeind Nostria ersucht, Gesandtschaften aus allen Teilen des Reiches und auch den umliegenden Ländern versuchen, der Kaiserin ihre Botschaften vorzubringen. Und während Hofkanzler Ernatrius die Aufgabe hat, all diese Audienz Wünsche, zu bestätigende Urkunden und Erbstreitigkeiten zu sortieren und sie in der knapp bemessene Zeit der Kaiserin zur Sprache bringen zu lassen, muss Hofmarschall Salvin von Streitzig j.H. die Gesandtschaften unterbringen, verpflegen und sie gegebenenfalls in den Sitzordnungen an der Tafel der Kaiserin berücksichtigen. Im Gegensatz zu den Gesandten von einfachen Baronen oder Tempelvorstehern, die alleine oder in kleinen Gruppen anreisen, können die Gesandtschaften wichtiger Fürsten schon mehrere Dutzend Köpfe zählen, darunter Diener und bewaffnete Begleiter. Und wenn so hochstehende Persönlichkeiten wie Herzogin Walpurga von Löwenhaupt oder Fürst Gwain von Harmamund zu Beratungen am Hof weilen, werden sie von ihrem Hofstaat begleitet, der den kaiserlichen Hof leicht um hundert Personen vergrößert.

Neben den Gesandten treffen auch beständig Boten ein und werden wieder ausgesandt, um Briefe und mündliche Botschaften zu überbringen. Sie werden am Hof verpflegt und warten üblicherweise, bis sie eine Antwort auf ihre Botschaft erhalten haben. Seit dem Ende des Kaiserlichen Boten- und Kurierdienstes werden immer häufiger verdiente Recken, Ucuriaten oder Beilunker Reiter ausgeschiedt, und so weilen einige von ihnen auf Abruf am Hof, um wichtige Entscheidungen, aber auch Einladungen zu Hoftagen und Beratungen in das ganze Reich zu tragen. Die Hofkanzlei ist zudem für die Pflege und Versorgung der gut zwei Dutzend Briefftauben zuständig, die im Notfall eine schnelle Kommunikation mit allen Reichsteilen ermöglichen.

UNGEBETENE GÄSTE: DER TROSS

Bei einer so umfassenden Ansammlung von zum Teil durchaus wohlhabenden Adligen und Rittern ist es nicht überraschend, dass auch Anbieter von sogenannten *officia inhonesta*, also allerlei unehrlichen Berufsständen, angezogen wurden. Der Hof Rohajas lockt daher, wie Travia- und Praioskirche in seltenem Einklang beklagen, Schauspieler, Sänger, Würfelspieler, Weinverkäufer, Narren, Possenreißer, Bartscherer, Schwätzer, Lustknaben und Liebesdienerinnen an. Auch wenn dieser Personenkreis kaum regulär mit versorgt wird, werden sie finanziell oder mit Naturalien entlohnt und fallen so direkt oder indirekt sowohl dem Hof als auch den Pfälzen und Städten zur Last, die den Hof mit Nahrungsmitteln und an-



deren Gütern versorgen müssen. Angesichts der Tatsache, dass die Anwesenheit am Hof für so manchen Händler, Künstler und Liebediener sehr profitabel ist und die Nachfrage nach Unterhaltung und Zerstreuung ein entsprechendes Angebot anzieht, überrascht es nicht, dass Dutzende, zu Hoftagen sogar Hunderte solcher Dienstleister, wenn auch mit wechselndem Personal, den Hof begleiten. Der Hofmarschall ist daher bemüht, den Tross regelmäßig auszudünnen und besonders fragwürdige Elemente aus dem Lager zu vertreiben.

Offiziell ist der Hofmarschall, oder genauer sein *Trossmeister*, für den Tross zuständig, jedoch haben sich innerhalb des Trosses eigene, inoffizielle Strukturen gebildet. Zu den Handwerkern gehören Plättner und Sarwürker, Stellmacher, Kesselflicker, Schuhmacher und Schneider, aber auch Barbieri und Zahnreißer, die zumeist Dienstleistungen und Reparaturen anbieten, während die Händler so ziemlich alle Verbrauchsgüter zum Verkauf feilbieten, die man an einem Hof benötigt, von Duftseifen über Weine bis zu Würfeln und Pferdefutter.

Die Künstler haben sich um die Hofbardin *Amber Zahrajan* geschart, die eine gute Freundin von Jarlak von Ehrenstein ist und daher auch einen guten Kontakt zur Kaiserin pflegt. Ihr obliegt es, aus den fahrenden Dichtern, Minnesängern, Musikanten, Gauklern, Malern und Hornschnitzern die heraus zu suchen, deren Talent würdig ist, die Kaiserin und die sie umgebenden Fürsten zu unterhalten und sie dem Hofzeremonienmeister Eorlariel zu empfehlen.

Die Lustknaben und Dirnen unterstehen offiziell auch dem Hofzeremonienmeister. Diese Aufgabe lässt er jedoch mit offen erkennbarem Widerwillen schleifen, weshalb sich einige von ihnen für gegenseitigen Schutz und Hilfe zum *Bund der heiligen Xaviera* zusammen geschlossen haben. Auf Betreiben der ersten Kaplanin der Travia ist es ihnen verboten, Zelte und Quartiere des Hofes zu betreten, weswegen sie ihre Dienste zumeist in ihren eigenen Zelten anbieten.

ELEMENTE DES HOFES, DIE NICHT REISEN

DIE REICHSKANZLEIEN VON ELENVINA

Nach der Zerstörung der Neuen Residenz in Gareth ist ein großer Teil der Reichsverwaltung in die nordmärkische Hauptstadt Elenvina übersiedelt. Kern dieses Verwaltungsapparates sind die Reichskanzleien, deren Oberhaupt Reichskanzler *Hartuwal vom Großen Fluss* ist, der zugleich auch Herzog der Nordmarken ist. Auch wenn die Reichskanzleien besonders von kaisertreuen Adligen für eine Ausgeburd der sich um sich selbst drehenden Bürokratie gehalten werden, bilden sie rein rechtlich den Überbau der Hofkanzlei und ein Gegengewicht zu den Herrschaftsansprüchen der Kaiserin. Gewicht erhalten sie durch drei Faktoren: Erstens ist das Amt des Reichswappenkönigs, dem sogenannten *Neuwreych*, Teil der Kanzlei. Dieser verwaltet die Reichswappenrolle, in der die Wappen und Privilegien aller Adligen des Neuen Reiches verzeichnet sind. Beim aktuellen Amtsinhaber, *Gerwulf von Pallingen*, muss jedes neue Wappen beantragt werden, wobei Gerwulf durchaus auch Verbote aussprechen darf, beispielsweise wenn das gewünschte Wappen schon vergeben ist oder nicht den heraldischen Regeln entspricht. In letzter Zeit muss Neuwreych häufiger den reisenden Kaiserhof aufsuchen, so dass erwartet wird, dass er beizeiten seinen Nachfolger dauerhaft an den Hof entsenden wird.

Das zweite Standbein der Reichskanzleien ist das *Reichsgericht*, vor dem provinzübergreifende Streitigkeiten von Baronen und Niederadligen vorgetragen werden können. Reichssenneschall und damit höchster Reichsrichter ist Herzog Hartuwal, und es entbrennt immer wieder heftiger Streit unter den großen Familien des Reiches und zwischen den Provinzherren, wenn es darum geht einen der wenigen Richterposten im Reichsgericht zu besetzen.



Das dritte Machtinstrument der Kanzleien ist das *Große Reichssiegel*, das auch von Reichskanzler Hartuwal als *Reichsgroßsiegelbewahrer* verwahrt wird. Es wird für wichtige Urkunden benötigt, beispielsweise bei Verträgen mit anderen Reichen oder Fragen der Erbfolge im Kaiserhaus, weshalb die Kaiserin in diesen Fällen gezwungen ist, nach Elenvina zu reisen, um die entsprechenden Urkunden siegeln zu lassen. Falls dem Herzog der Nordmarken der Inhalt dieser Erlasse missfällt, findet er üblicherweise einen Weg, die Besiegelung zu verhindern oder zumindest zu verzögern und so Zugeständnisse zu erzwingen.

Aufgrund dieser Zweiteilung der Herrschaft greifen immer mehr Adlige im Konfliktfall auf das Mittel der Fehde zurück, da die vor dem Reichsgericht oder der Kaiserin unterlegene Partei sich zumeist jeweils an die andere Seite wendet, um das für sie ungünstige Urteil revidieren zu lassen. Dies gelingt recht häufig, da die Kompetenzfrage zwischen Reichsgericht und Kaiserin nicht geklärt und daher juristisch nicht eindeutig ist, wer die Urteile des jeweils anderen aufheben darf. Die Kaiserin ist entsprechend bei Richtsprüchen sehr auf einen gütlichen Ausgleich aus, um keine der Parteien in die Arme des Hauses vom Großen Fluss zu treiben. Versuche vonseiten der Praioskirche, die drohende Handlungsunfähigkeit der Reichsverwaltung abzuwenden, scheiterten bisher jedoch.

DIE RESTE DES HOFES IN GARETH

Einige wenige Teile des Hofes befinden sich nach wie vor in Gareth. Hierzu gehören eine Reihe von Hoflieferanten, zum größten Teil Traditionsbetriebe wie die *Schneiderei Rebaken*, die *Thaumaturgische Werkstatt Syronius* oder die *Stellmacherei Ferrara-Eisenherr*. Dazu kommen das Kaiserliche Gestüt zu Gareth, das den Hof mit Tralopper Riesen und Warunkern

versorgt, die Kaiserlich Derographische Gesellschaft und der kaiserlich-königliche Droschkenhof.

Besonders für die Feinkosthändler und Kunsthandwerker war nach den Zerstörungen im Jahr des Feuers das Fernbleiben des Hofes die zweite Katastrophe binnen kurzer Zeit, und so mancher Zuckerbäcker und Goldschmied sehnt den Anfang des Jahres herbei, wenn der Hof in Gareth einzieht, um das alljährliche kaiserliche Turnier auf dem Gelände der alten Residenz zu veranstalten.

DER HOF ALS ORT DER KULTUR

Der Hof verfügt über eine starke Anziehung für allerlei reisendes Volk, und er bietet Unterhalt für vielerlei Künstler. Besonders in Mode sind Dichter und Bänkelsänger, die Geschichten über Kriegserlebnisse, Heldentaten und andere schmeichelnde Themen schreiben. So mancher Ritter lässt den einen oder anderen Dukaten für einen treffenden Minnesang oder ein Gedicht springen, das er seiner Liebsten vortragen kann, und einige Fürsten halten sich dauerhaft Dichter, die ihre Macht und Ritterlichkeit besingen. Entsprechend blüht die schon fast vergessene höfische Dichtung wieder auf, und ganze Epen über lang vergangene Helden wie Geron den Einhändigen oder Owilmar von Gareth, den Baumeister des Tempels der Sonne, finden wieder Gefallen. Maler und Bildhauer haben seit dem Ende der neuen Residenz hingegen an Beliebtheit verloren, da sich viele Adlige mit Skulpturen und Gemälden auf Reisen nicht unnötig belasten wollen.



DAS LEBEN IM ZELTLAGER

DIE ZELTE DES LAGERS

Ob geschützt in den Vorburgen von Pfalzen oder auf offenem Gelände, es gilt weder als ehrabschneidend noch als despektierlich, in Zelten zu nächtigen, denn dies ist ganz und gar üblich auch für hochstehende Persönlichkeiten. Tatsächlich ist die alte Kunst des Zeltbaus durch das Reisekaisertum wieder aufgeblüht, denn jeder Adlige, ja jeder kleine Junker versucht im Rahmen seiner Mittel ein möglichst prunkvolles Zelt zu erwerben, das sein Ansehen mehren soll. So ist das höfische Zeltlager in den Vorburgen kein alltägliches Übel, sondern ein Beispiel repräsentativer Prachtentfaltung. Selbst die Rundzelte einfacher Junker sind aus mehrfarbigen Leinenbahnen passend zu den Farben des Wappens gefertigt, und so manches ist gekrönt von einer vergoldeten Praiosscheibe oder einem kunstvoll geschnitzten Wappentier.

Wohlhabendere Barone können bereits aufwändig bestickte oder bemalte Zelte ihr Eigen nennen, deren Wände den Eigentümer erhöhende Kampfszenen oder ihr Wappen zieren. Oftmals geben sie sich nicht nur mit einem Rundzelt zufrieden, in denen sie selbst und ihr Knappe schlafen, sondern lassen zusätzliche Firstzelte zur Unterbringung ihrer Pferde, mitgeführter Güter und Bediensteten errichten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass solche prächtigen Wohnzelte über komplette Inneneinrichtungen verfügen. Zusammensteckbare Betten und Tische, Faltstühle und zum Teil sogar Teppiche sind kein ungewöhnlicher Anblick, denn ein Adliger, der etwas auf sich hält, schläft nicht auf dem Boden.

Manche Grafen und Herzöge, aber auch wichtige Würdenträger der zwölfgöttlichen Kirchen leisten sich sogar wahre Prunkzelte. Sie können statt dem bei Rundzelten üblichen Mittelpfosten über bis zu vier Pfosten verfügen und so Wohnräume von ungeahnter Größe und Pracht erschaffen. Statt dem bei Zelten üblichen Leinen wird bei den Zeltstoffen nicht gespart. Brokat, Kamelhaar, albanische Seide, goldene Borten und vielfarbige Abspannseile, nichts ist zu teuer oder zu exotisch, um für ein herrschaftliches Prunkzelt vernäht zu werden. Die Stoffe sind zudem meist gold- oder silberdurchwirkt und mit aufwendigsten Stickereien versehen, die Stand und Herrschaftsanspruch des Eigentümers jedem Besucher deutlich vor Augen führen.

So kostspielig, wie es von außen wirkt, ist ein solches Zelt auch innen gestaltet. Dach und Wände sind oftmals mit Samt und Seide abgehängt und Vorhänge unterteilen die Zelte in mehrere Räume. Das Interieur ist aufwändig gefertigt und scheut, abgesehen von dem geringeren Raum, keinen Vergleich mit einem Herrscherpalast. Solche Zelte sind natürlich deutlich

empfindlicher als imprägniertes Leinen, daher werden für viele dieser Zelte Lederpelerinen mitgeführt, die im Fall von Regen über die Zelte gezogen werden können, damit das Wasser die wertvollen Stoffe nicht beschädigt. So manches dieser Prachtzelte ist so schwer, dass zu seinem Transport bis zu zehn Karren benötigt werden und es nur mit entsprechenden Hebegeäten aufgebaut werden kann.

„Mit Feen und Einhörnern stehen diese Elfen im Bunde, das sage ich euch. Und als ich das Zelt von der Gräfin Quellentanz sah, ich schwöre bei Phex, Zauberwerk war es! Spieglendes Glas war die Kuppel des Zeltes, glänzend in der Sonne, und die Knaufkugel, sie war aus purem Gold und ein goldener Vogel saß auf ihr und sang. Die Wände waren aus Seidenbrokat gemacht, und die Bilder darauf, wie aus einem Wald. Die Hirsche und Rehe, sie bewegten sich, sie sprangen richtig zwischen den Bäumen herum, und aus Bausch und Fischhaar war der Stoff auch. Der Mittelpfosten war gut lang wie zwei Lanzen und dick wie mein Bein, und man konnte ihn hinauf und hinunter fahren lassen, sodass das Zelt größer oder kleiner wurde. Ihr lacht, aber ich habe es mit eigenen Augen gesehen! Und die Heringe, die waren aus purem Gold, und die Schnüre aus Bortseide! Und im Inneren, da waren Vögel, die waren aus Silber, und füllten das Zelt mit Vogelgesang. Aber wenn man es zusammen schnürt, dann wiegt es nichts. Es ist so leicht, dass die Gräfin selbst es einfach fort tragen kann!“

—gehört von Junker Guntram im kaiserlichen Lager, 1. Peraine 1032 BF auf der Pfalz Kaiserley

Für den Fall, dass keine standesgemäße Unterkunft für die Kaiserin zur Verfügung steht, verfügt sie natürlich auch über gleich mehrere Prunkzelte. Ihr persönliches Schlafgemach und damit ihr persönlichstes Rückzugsgebiet befindet sich in einem großen Zelt, das ihr vom Großfürsten von Khunchom, dem alternden Selo Kulibin, geschenkt wurde. Das Zelt tulamidischer Bauart sticht alleine schon durch seine Form zwischen all den Rundzelten ihrer Vasallen und Berater hervor, aber es ist auch auf das reichlichste geschmückt. Es ist über und über mit tulamidische Stickereien bedeckt, die mit kleinen Edelsteinen und Perlen verziert sind, und das Innere erinnert eher an einen Palast im Land der Ersten Sonne. Gerüchte wollen jedoch nicht verstummen, dass dieses prächtige und üblicherweise von der Panthergarde schwer bewachte Prunkstück nur zu Repräsentationszwecken genutzt wird und die Kaiserin es vorzieht, in einem der deutlich bescheideneren Zelte ihres Hofstaates zu nächtigen.



STRUKTUR UND ORDNUNG DES ZELTLAGERS

Es ist nicht leicht für den Hofmarschall, ein Durcheinander aus bisweilen 1.000 Menschen aus allen Ecken des Reiches zu ordnen und am Ende jedes Abends jedem ein akzeptables Quartier zu bieten. Daher ist die Organisation des Hofes sowohl in der Marschordnung als auch in der Unterbringung im Zeltlager von essentieller Wichtigkeit. Die den Hof begleitenden Ritter und Trossleute gehören zu diesem Zweck verschiedenen Zeltgenossenschaften an, die Unterlager innerhalb des Lagers bilden. Zumeist sammeln sich in diesen Zeltgenossenschaften Ritter aus der gleichen Region oder des gleichen Lehnsherren. Diese Unterlager funktionieren autonom im kaiserlichen Lager, die Knappen und Bediensteten kümmern sich zusammen um Auf- und Abbau der Zelte, das Essen und die Pferde ihrer Herren. Sie organisieren zudem den Schutz ihres Lagers und all seiner Mitglieder. Ein wichtiges Element ist hierbei die Lagerparole, oftmals der Wappenspruch des gemeinsamen Lehnsherren oder ein kurzes Zitat aus dem *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*. Mitglieder der Zeltgenossenschaft sind verpflichtet einem in Not geratenen Kameraden zu helfen, sollte dieser die Parole rufen. Höherrangige Mitglieder des Hofes wie Herzöge und wichtige Kirchenfürsten lassen ihr Zelt entweder in die Mitte des Lagers ihrer Vasallen aufbauen, oder in der Nähe der Zelte der Kaiserin, sollte diese ihre Unterkunft nicht in einem Palas oder einem anderen festen Gebäude gefunden haben. Abstand und Positionierung des Zeltes zum Zelt der Kaiserin werden oftmals als wichtige Indikatoren für die Huld der Kaiserin gegenüber dem jeweiligen Fürsten gewertet. Wenn das Zeltlager des Hofes auf freier Fläche errichtet wird, sind die Unterlager zudem angehalten, ihren Abschnitt der Lagergrenze mit improvisierten Wällen und Palisaden zu sichern. Das Lager bildet durch diese Ordnung mehrere konzentrische Kreise, in deren

Mitte sich das Zelt der Kaiserin, umgeben von den Hohen des Reiches, befindet, während die weniger wichtigen Mitglieder des Hofes weiter von ihr entfernt ihre Zelte aufschlagen. Am Rand des Lagers befinden sich der Tross und die Palisade.

Die Aufrechterhaltung der Ordnung innerhalb eines solchen Lagers ist nicht einfach. Eine solch große Menge an bewaffneten und im Kampf ausgebildeten Personen, die auf ihren Stand, ihre Abstammung, ihre persönliche Ehre und die Ehre ihres Lehnsherren äußersten Wert legen, sind spätestens in Kombination mit Wein, Bier und Glücksspiel ein beständiger Hort von Streit, Schlägereien und schlimmerem. Der Hofmarschall und seine Bediensteten, bisweilen unterstützt durch Mitglieder der Panthergarde, haben die schwierige Aufgabe, in dieser Gemengelage für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Um den Lagerfrieden zu gewährleisten, hat Kaiserin Rohaja 1030 BF angelehnt an die Gesetze der Klugen Kaiser die „Regeln für das kaiserliche Lager“ erlassen, die wie folgt lauten:

»Wir ordnen an und wollen strengstens beachtet wissen, dass kein Ritter und kein Knecht im Lager einen Streit zu erregen wage. Wenn einer mit einem anderen in Streit gerät, darf keiner von beiden die Lagerparole ausrufen, damit seine Kameraden nicht zum Kampf aufgerufen werden. Ist aber ein Streit ausgebrochen, darf niemand mit Schwert, Spieß oder Pfeilen herbei eilen; sondern ausgerüstet mit Panzer, Schild und Helm, bringe er zu dem Streit nur einen Knüttel mit, um den Streit zu schlichten. Niemand darf die Lagerparole rufen, außer wenn er sein Quartier sucht. Hat aber ein Ritter durch das Rufen der Parole einen Streit erregt, soll ihm seine ganze Rüstung weggenommen und er aus dem Lager ausgestoßen werden. Wenn es ein Knecht getan hat, soll er geschoren, gezeißelt und am Kinnbacken gebrandmarkt werden, oder sein Herr soll ihn loskaufen mit seiner ganzen Rüstung.



Wer jemanden verwundet hat und es abstreitet, dem soll, wenn der Verwundete durch zwei glaubwürdige, mit ihm nicht blutsverwandte Zeugen jenen überführen kann, die Hand abgehauen werden. Wenn aber Zeugen fehlen und der Täter sich durch einen Eid gen Praios reinigen will, kann der Kläger, wenn er will, den Eid ablehnen und jenen zum der Herrin Rondra gefälligen Zweikampf herausfordern.

Wenn jemand einen Totschlag begangen hat und von einem Verwandten des Erschlagenen oder einem Kameraden durch zwei glaubwürdige, nicht mit dem Erschlagenen blutsverwandte Zeugen überführt wird, soll er mit dem Tode bestraft werden. Wenn aber Zeugen fehlen und der Mörder sich durch einen Eid gen Praios reinigen will, kann ein Freund oder Verwandter des Erschlagenen ihn zum der Herrin Rondra gefälligen Zweikampf fordern.

Wenn ein fremder Ritter friedlich im Lager erscheint, ohne Schild und Waffen auf seinem Reitpferd sitzend, soll jemand, der ihm Gewalt antut, als Friedensbrecher gelten. Kommt er aber zum Lager, auf einem Streitross sitzend und führt Schild und Lanze,

dann hat einer, der ihn verletzt, den Frieden nicht gebrochen.

Ein Ritter, der einen anderen bestohlen hat, soll das Geraubte doppelt erstatten. Ist der Täter ein Knecht, so soll er geschoren und am Kinnbacken gebrandmarkt werden und sein Herr muss für ihn den Raub erstatten.

Niemand soll einen Lustknaben oder eine Hure in seinem Quartier haben: Wer dies wagt, dem soll seine ganze Rüstung genommen werden.

Wenn ein Ritter einen Ritter beschimpft, kann er das durch einen Eid ableugnen; bestreitet er es jedoch nicht, soll er ihm den Gegenwert von einem Stein Silber in Münzen zahlen.»

Diese Regeln sind zum Teil sehr harsch, die Strafen werden jedoch nur selten in voller Härte angewandt. Die Rechtsprechung wird innerhalb des Lagers durch den Hofmarschall, beraten vom ersten Hofkaplan des Praios vorgenommen und die Körperstrafen durch den Scharfrichter Cildros ausgeführt.

VERHALTENSREGELN IM LAGER

Dem Hof der Kaiserin sind viele Gepflogenheiten fremd, die Fremde beispielsweise vom horasischen Hof oder aus dem Süden kennen. Lange Vorstellungen mit der Aufzählung aller Titel, die Tiefe des Knickses oder das richtige Blumengesteck auf der richtigen Seite des Dekolletés, all dies wird am Hofe nicht für wichtig erachtet. Aber auch wenn dem Hof der bombastische Prunk horasischer Hoffeste oder die Komplexität der Sitten in tulamidischen Potentatenpalästen fehlt, gibt es eine ganze Reihe von Verhaltensregeln, die einem Neuling am Hofe eine Menge Schwierigkeiten ersparen können. Im Zweifelsfalle gilt immer: Die persönliche Ehre und die Ehre des Lehnsherren steht über allem. Ein öffentlicher Ehrverlust ist besonders für die niederadligen Ritter nicht hinnehmbar und kann schnell zu ernsthaften Auseinandersetzungen führen. Dies beginnt bereits mit dem Betreten des Lagers. Wie schon in den Hofregeln Rohajas angeklungen, ist das Erscheinen an einem der Zeltlager in voller Bewaffnung und mit der Waffe in der Hand eine Herausforderung an alle Mitglieder der jeweiligen Zeltgenossenschaft, und es gilt als absolut rechters, diese Herausforderung anzunehmen, auch wenn dies Verletzungen und Tod nach sich ziehen kann. Ähnliche Vorsicht gilt, wenn man ein fremdes Lager in friedlicher Absicht betritt. Die Abspannungen der Zelte, besonders der Wohnzelte der Adligen, werden als fragile Symbole ihrer Herrschaft verstanden. Wer die Abspannungen löst, selbst wenn er dies unfreiwillig tut, beleidigt damit ernsthaft den Eigentümer des Zeldes und die gesamte Zeltgenossenschaft. Auch beim Essen ist eine gewisse Vorsicht geboten. Eine standesbewusste Person nimmt nur zu sich, was dem Stand angemessen ist. Kein Ritter, der etwas auf sich hält, würde Kohl, Haferbrei oder dunkles Brot am Hofe der Kaiserin essen, denn dies gilt als Essen der Bauern.

Es mag sein, dass er es am heimatlichen Herd anders handhabt und bisweilen sich aus Armut nichts anderes leisten kann und daher heimlich in seinem Zelt isst, doch öffentlich am Hofe ist dies keine Entschuldigung. Einem Ritter eine Schüssel Brei anzubieten, gilt daher als offen geäußelter Zweifel an seinem Stand. Kein Wunder also, dass Fleisch, besonders von Schwein und Huhn, weißes Brot und Wein am Hof in großen Mengen konsumiert werden.

Ähnliches gilt im Umgang mit seinem Pferd. Ein Ritter bildet nur zusammen mit seinem treuen, meist von ihm ausgebildeten Streitross die so gefürchtete militärische Einheit des Panzerreiters. Während Last- und Reitpferde eher als Nutzgeräte verstanden werden, sind für viele Ritter ihre Streitrösse gute Freunde, und so mancher nimmt das treue Tier sogar bei Regen oder Frost mit in sein Zelt. Wer das Streitross eines Ritters schlecht behandelt, falsch füttert oder sogar verletzt, zieht dementsprechend seinen glühenden Zorn auf sich.

Zu guter Letzt ist es hilfreich, sich über die aktuelle politische Situation informiert zu halten und über ein solides Grundwissen in der Wappenkunde zu verfügen. Im kaiserlichen Lager finden sich nämlich immer wieder sich befehlende Adelsgeschlechter ein, und die zum Teil recht komplizierten lehnsrechtlichen Verstrickungen können dazu führen, dass selbst im ersten Moment neutral wirkende Personen aus einem Lehnseid heraus Partei ergreifen und daher ein falsches Wort über einen abwesenden Adligen eine Ehrverletzung des Gegenübers darstellen kann. Man sollte also immer wissen, wem man gerade am Hofe gegenüber steht.

Diese Regeln gelten in einem gewissen Maße sogar für die Kaiserin. Ohne die Repräsentationsmöglichkeiten einer großen Residenz kann jede einfache Handlung zum symboli-



schen Akt werden. Alleine schon die Frage, wer bei Festlichkeiten oder bei Messen zur Linken und zur Rechten neben der Kaiserin Platz nehmen darf oder wer überhaupt einen Platz am Tisch Rohajas ergattern kann, führt immer wieder zu kleineren Zwistigkeiten zwischen den weltlichen und geistlichen

Fürsten des Reiches. Andererseits darf auch kein Zelt größer und prächtiger als das der Kaiserin sein, denn dies würde eine Beleidigung darstellen, und eine Beleidigung Rohajas an ihrem eigenen Hof hat gemeinhin mehr als nur schmerzhaftes Konsequenzen.

DAS TÄGLICHE LEBEN IM LAGER

Die grundlegenden Fragen in einem Feldlager lauten: Wo kann ich mein Zelt aufbauen, wo bekomme ich Brennholz und Wasser her, wohin mit den Pferden und wie kriege ich was zu essen und zu trinken? Hier kommen die Hofämter ins Spiel. Der Hofmarschall kann einem entweder einen eigenen Standplatz oder eine passende Zeltgenossenschaft zuweisen, in der man sein Zelt errichten kann. Er ist zudem für die Versorgung der Pferde mit Hafer, Heu und Wasser zuständig und kann daher zeigen, an welchen Stellen des Lagers dies gelagert ist. Die Streittrösser werden meist direkt bei den Zelten des jeweiligen Besitzer gehalten, und es gilt wie schon er-

wähnt zumindest unter einfachen Niederadligen und Rittern nicht als völlig unüblich, sein wertvolles Streitross sogar mit ins Zelt zu nehmen. Alle anderen Pferde, Maultiere und Ochsen werden zumeist außerhalb der Pfalz oder vor der Stadt auf Koppeln gehalten. Der Truchsess versorgt die Zeltgenossenschaften zudem mit Schlachtvieh und Getreide, das man selbst zubereiten muss, was üblicherweise Bedienstete oder Knappen übernehmen, während der Mundschenk die Zeltgenossenschaften mit Wein und Bier beliefert oder ihnen zumindest zeigen kann, wo sie die ihnen zustehenden Getränke finden können. Latrinen werden üblicherweise innerhalb der

AUS DEM SCHILD DES HAUSES LÖWENHAUPT

»Als nun am Tag der Eingebrachten Früchte die Kaiserin den Tempel betrat, und bei ihr die höchsten Kirchenhäupter und die Herrschenden sich niedergelassen hatten, da erhob sich der Herr Abt von Vierok und sprach also zu ihr: „Bitte, schenkt mir Gehör, Herrin! Schon seit geraumer Zeit hat die Weidener Herrin, die hier anwesend ist, das Kloster von Vierok eines ihm zukommenden Rechtes beraubt. Der Orden des heiligen Hüters hat das ihm verliehene Vorrecht, dass, sooft zu Eslamsgrund ein Hoftag gehalten wird, der Abt von Vierok der Kaiserin zur Linken sitzt, während der Herr Graf hiesigen Orts rechts von derselben seinen Platz hat. Da nun aber die Weidener Herrin mich aus dieser Stelle verdrängt hat, so bitten wir Euch, zu verhüten, dass sie auch heute den mir gebührenden Platz widerrechtlich einnehme.“ Da sagte die Kaiserin zur Herzogin: „Hört Ihr, was der Abt sagt? Infolge seines Gesuches bitten Wir Euch, ihm den Platz, auf den er Anspruch zu haben behauptet, nicht zu verweigern.“ Nach dieser Anrede erhob sich die Herzogin der Mittnacht und sprach: „Herrin, es geschehe, wie es Euch gefällt, der Herr Abt möge den Platz, den er verlangt, einnehmen. Ich jedoch will mich mit Eurer Erlaubnis in meine Herberge begeben.“ Als sie sich darauf schon zum Fortgehen anschickte, stand von der Tafel der Kaiserin die Gräfin von Bärwalde auf und sprach: „Euer kaiserliche Majestät, ich bin eine Lehnfrau der Weidener Herzogin. So ist es billig, dass ich ihr folge, wohin sie geht.“ Darauf erhob sich auch der Graf der Sicheln und sprach: „Auch ich werde mit Eurer kaiserlichen Erlaubnis der Frau Walpurga folgen.“ Ebenso erklärte sich auch der Graf der Heldentrutz und viele andere Vornehme. Da entgegnete Notar Praiofried, welcher ein Mönch des Ordens ist, der Gräfin von Bärwalde: „Ihr habt Euer Lehn heute schön verdient.“ Jene antwortete: „Ich habe es verdient, und werde das beweisen, wenn's not-

tut.“ Als nun die Herzogin fortging, erhob sich Kaiserin daselbst: „Ich habe in meines Herzens Einfalt gesagt, was ich gesagt habe, und Ihr wollt mit erregtem Gemüte fortgehen? Tut doch so Übles nicht und verkehret nicht unsere Ruhe in die größte Unruhe.“ Da erhob sich die Gräfin Balihos und antwortete für die Herzogin: „Viele Beängstigungen und Bekümmernisse hat die Seele meiner Herzogin durchgemacht, und um des Reiches Willen hat sie weder sich, ihre getreuen Vasallen oder ihr Glück geschont. Vor den Toren Gareths, am Finsterkamm und an der Trollpforte hat sie die Treue ihres Herzens bewiesen. Und da sie nun in allen diesen Dingen Keinem nachgestanden hat, so wundert es mich, dass Ihr, Gebieterin, ihr heute diesen Abt vorziehen wollt, dessen Anmaßung ihn mir verdächtig macht, denn er zielt auf Zwietracht zwischen Euch und Eurer Schwertmutter.“ Da sprach die Kaiserin: „Jeden Argwohn, der bestehen könnte gegen das höchste Ansehen, das Wir der Herrscherin der Mittnacht schulden, würden Wir auf der Stelle mit einem Eide zu zerstreuen wissen!“ Und damit streckte sie die Hand aus, um bei Praios zu schwören. Als die Herzogin dies vernahm, wurde sie ruhig und sprach: „Haltet ein, Herrin. Es ist genug, denn Euer Wort gilt mir statt eines Eides. Jene aber, welche die Störung verursacht haben, werden sich nicht so leicht von diesem Verdachte reinigen können.“ Die Kaiserin aber sagte zum Abt: „Ihr müsst von jenem alten Recht, auf das Ihr pocht, ablassen und der Herzogin der Weidenlande, unserem Schild und Schwert, den höheren Platz lassen.“ So war der Streit beendet, die Kaiserin wurde festlich gekrönt und schritt im Festzuge einher. Der Abt jedoch nahm nicht ohne Beschämung den unteren Platz ein.«

—Auszug aus einer weltlich ausgeschmückten Fassung des Rhodensteiner Schild des Hauses Löwenhaupt, neuzeitlich



Zeltgenossenschaft ausgehoben und es wird darum gebeten, diese wieder zu schließen, wenn der Hof weiterzieht, um un-

angenehme Überraschungen für den Pfalzgrafen und seine Diener zu vermeiden.

FREIZEIT UND FESTE

Neben der Vielzahl von Aufgaben, die der Hof erfüllen muss, bleibt trotz allem noch ein wenig Zeit für Unterhaltung und Entspannung.

DIE JAGD

Die Jagd ist Vorrecht des Adels und eines der ehrenwertesten und ritterlichsten Freizeitvergnügen, und auch die Kaiserin vergnügt sich regelmäßig bei diesem Sport. So manche abseits liegende Pfalz wird vom Hof nur angesteuert, weil die angrenzenden Forste besonders gute Jagdreviere bieten, und ein Pfalzgraf kann sich glücklich schätzen, wenn die Kaiserin am Ende des Tages ihre großzügige Dankbarkeit beweist, so ihr Firun hold war. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Amtsgeschäfte für einen Tag unterbrochen werden, damit die Kaiserin und die am Hof anwesenden Fürsten ihre Fähigkeiten in der Kunst des Jagens unter Beweis stellen können.

Bei diesen Jagdgesellschaften ist meist die Hatz auf Rotwild mit Speer und Bogen das Ziel, während manche Ritter ihre

Tapferkeit auch mit der Saufeder gegen Schwarzkittel und Bären beweisen. So manch unvorsichtiger Waidmann hat dabei schon Gesundheit und Leben eingebüßt.

Die deutlich elegantere Jagd auf Hasen und Rebhühner wird mit Falken und anderen Greifvögeln praktiziert. Der Kaiserin hat es besonders ihr Blaufalke Thalion angetan, ein Geschenk der Pfalzgräfin Thargrin Raugunde von Mersingen, den sie wie ihren Augapfel hütet. Sie besitzt zudem die zwei Winhaler Wolfsjäger Cuano und Raidri, die ihr nur selten von der Seite weichen.

Manch ein kampfeslusterner Ritter empfindet zudem die vom Hof in abgelegeneren Regionen veranstalteten Strafmissionen gegen Schwarz- und Rotpelze, Raubritter und marodierende Söldner als probaten Ersatz für die Hatz auf das edle Wild, denn sie bieten noch viel mehr Möglichkeiten, die eigene Tapferkeit und Befähigung im Kampf zu beweisen, und manch ein solcher „Jagdausflug“ lockt zudem mit Beute, die man im Tross in klingende Münze verwandeln kann.





BÄLLE UND FESTMÄHLER

Als höchste Ausformung höfischer Sitten galt noch vor einigen Jahren der Ball, und entsprechend häufig wurde diese Art des Tanzfestes praktiziert. In den letzten Jahren sind sie jedoch seltener geworden, und zum Tanz wird oftmals nur noch zu den Festen im Monat Rahja aufgefördert. Trotzdem zählt der höfische Tanz, üblicherweise bestehend aus Schreit- und Gruppentänzen mit zum Teil komplexen Choreographien, immer noch zu einer der Künste, die ein tüchtiger Ritter beherrschen muss, nicht zuletzt auch, da man dem anderen Geschlecht in der Öffentlichkeit nur selten einmal so nahe kommen kann wie beim Tanz. Entsprechend trifft man abseits des kaiserlichen Lagers immer wieder junge Ritter an, die eine geruhssame *Pavane* und die schnelle und mit allerlei Drehungen versehene *Kuslikana* mit ihren wehenden Tüchern proben, während die simple und nur selten und zumeist in volltrunknem Zustand absolvierte *Puniner Polonäse* kaum irgendeine Übung erfordert.

Das Festmahl als geselliges Beisammensein, aber auch als Ort politischer Entscheidungen und diplomatischer Verhandlungen, hat die Bälle in Häufigkeit und auch Wichtigkeit abgelöst. Während Kaiserin und Fürsten meist in einer ausgeklügelten, den Ansprüchen und Rängen der einzelnen Beteiligten angemessenen Ordnung beisammen sitzen, wird bisweilen über Wohl und Wehe ganzer Grafschaften, über Feldzüge und Hochzeiten verhandelt. Die feinen Tischsitten der Garethr Oberschicht haben unter dem beständigen Reisen merklich gelitten, und besonders in den nördlichen Provinzen ist der Umgang an der Tafel eher rustikal. Es wird zwar von jeder Person von Stand ein gewisser Umgang erwartet, der Zeremonienmeister Eorlariel Zirillion Silbersee ist jedoch beständig damit beschäftigt, zumindest allzu grobe Verstöße gegen die Etikette zu ahnden, was mit fortschreitendem Abend und entsprechendem Konsum von Wein und Bier unter den Beteiligten zunehmend eine Aufgabe für Giganten ist. Während der Festmähler treten zudem Spielleute und Gaukler auf, um das Publikum zu unterhalten, und so wie ein guter Musikant hier auf reiche Geschenke hoffen darf, kann eine allzu dilettantische Darbietung zu Hohn und Spott führen, der noch Jahre nachhallen kann.

Ähnlich wie die Tischsitten musste auch die einstmals so verspielte Küche des Kaiserhauses den Zeichen der Zeit angepasst werden, denn so mancher Weidener oder Tobrischer Adliger hat wenig Verständnis für verspielte Kreationen aus Vinsalt oder Punin. Unter den Köchen und Bäckern des Hofes sind die Wutausbrüche des Küchenmeisters *Valpo Draginger* mittlerweile berüchtigt, wenn er über die „Panzerschweine aus den Nordmarken“ oder die „Weidener Barbaren“ flucht. Entgegen seiner Vorlieben und auch seiner Ausbildung im Horasreich muss er hauptsächlich Fleisch in verschiedensten Darreichungsformen kochen, siedern und braten. Ob bei der Jagd erlegtes Wild, sehr gerne aber auch Schwein und Geflügel. Die wenigsten Männer und Frauen von Stand akzeptieren

ein Gericht ohne Fleisch, außer zu Feiertagen des Efferd, an dem gerne stattdessen Fisch gereicht wird. Valpo Draginger sieht sich daher gezwungen seine Kunstfertigkeit mit Füllungen aus Rosinen, Kastanien oder Zwetschgen, kunstvoll geschnitzten Beilagen aus Karotten oder Kartoffeln und Desserts aus Honigkuchen, kandiertem Obst und Zuckerwerk unter Beweis zu stellen.

DAS TURNIER

Aus dem ganzen Reich kommen Kämpen herbei, um an den kaiserlichen Turnieren teilzunehmen. Hier treffen langjährige Turnierreiter, aufstrebende Ritter und erfahrene Veteranen aufeinander und messen ihre Fertigkeiten im Umgang mit ihren Pferden, der Lanze und dem Schwert. Vor Jahrhunderten mag das Turnier ein Ort gewesen sein, an dem Krieger ihre Kampfkunst ohne die Gefahr einer Schlacht üben konnten, dieser Zweck weicht jedoch immer mehr hinter der gesellschaftlichen und sportlichen Funktion zurück. Auf dem Turnier zeigt sich die adlige Oberschicht, spricht Bündnisse ab und arrangiert Ehen. Gleichzeitig messen sich die Kämpfer, zumeist in Duellkämpfen, von denen der Tjost, der Lanzenritt, als höchste Form des Kampfes gilt. Zugelassen zu den Kämpfen sind nur Adlige und verbriefte Krieger, auch wenn Schwertgesellen nach Absprache mit dem Turniermarschall auf eine Zulassung zur Teilnahme hoffen können.

Die Turniere bieten die perfekte Kulisse für jeden von Stand, seinen gesellschaftlichen Rang zu untermauern, ob als Turnierrkämpfer mit teuren Pferden, prunkvollen Rüstungen und natürlich dem rondragefälligen Vorführen seiner Kampfkünste auf dem Turnierplatz, oder als Zuschauer durch kostspielige Kleidung, Schmuck und die Nähe zur Kaiserin. Siegreiche Turnierteilnehmer können zudem auf wertvolle Preise und die Beachtung ihrer Standeskollegen und des anderen Geschlechts hoffen. Für das einfache Volk bietet sich hier die Gelegenheit, sich spannende Kämpfe anzuschauen und den Prunk der Herrschenden zu bestaunen. Es dürfte nicht überraschen, dass bei den Turnierrkämpfen so manches Silberstück an Wetteinsätzen den Besitzer wechselt.

Neben dem Tjost wird üblicherweise zu Fuß mit Schild und Schwert oder mit den auch bei Gerichtszweikämpfen üblichen Anderthalbhändern gekämpft. Abgesehen von diesen verschiedenen Zweikampfformen wird noch der Buhurt praktiziert, in dem alle Teilnehmer des Turniers gleichzeitig beritten und mit stumpfen Waffen und bisweilen auch einfach mit Knüppeln auf dem Turnierplatz aufeinanderprallen und sich die dafür eigens angebrachte Helmzier vom Helm schlagen müssen. Der letzte Kämpfer mit intakter Helmzier gewinnt. Häufig bilden Lehnsherren und Vasallen beim Buhurt geschlossene Einheiten, bei denen die Vasallen ihre Herren gegen feindliche Angriffe schützen.

Eine ältere Variante des Buhurts sieht den Kampf zweier Reitergruppen auf offenem Gelände vor, bei dem beide Seiten mit Turnierwaffen und Knüppeln auf einem abgesteckten, zum



Teil einige Meilen langen Turnierplatz aufeinander losgehen, bis eine Seite die andere in einen zuvor markierten Bereich des Platzes abgedrängt hat.

Außerdem gilt der für die Kriegsführung so wichtige Formationsritt ohne Waffeneinsatz als Teil des Turniers, der zudem den Beteiligten die Möglichkeit gibt sich in vollem Prunk zu zeigen, ohne Schäden fürchten zu müssen.

Eigens für das einfache Volk wird am Rande des Turniers üblicherweise ein Bauernturnier veranstaltet, in dem jeder seine Fähigkeiten mit dem Bogen oder dem Stab beweisen kann. Zudem wird meist im Vorfeld der eigentlichen Turniervan-

staltung ein Knappenturnier abgehalten, in denen die Knapen in zumeist berittenen Geschicklichkeitsübungen beweisen können, was ihre Lehrherren ihnen beigebracht haben.

Oftmals bilden Feiertage oder wichtige Festlichkeiten den Rahmen für Turniere, und so mancher Turnierreiter hofft und wartet auf das nächste kaiserliche Turnier, das in Größe und Bedeutung kaum zu überbieten ist. Besonders gilt dies für das jedes Jahr Anfang Praios in Gareth veranstaltete *Große Kaiserturnier*. Bis dahin besuchen sie die kleineren und größeren Turniere des Reiches, deren Zahl und Größe in den letzten Jahren merklich gewachsen ist.





DIE PFALZEN DES KAISERREICHES

DIE PFALZ ALS ORT DER HERRSCHAFT

Ein von Ort zu Ort ziehender Hof mit seinen bis zu 1.000 Mitreisenden, von der Kaiserin bis zum Kesselflicker, ist für den Hofmarschall ein logistischer Albtraum. Die Klugen Kaiser ließen daher in den ersten Jahrhunderten nach Bosparans Fall an wichtigen Wegstrecken und strategisch günstigen Punkten Pfalzen errichten, die dem Hof Unterschlupf gewähren und ihn mit Nahrungsmitteln und allen Dingen des täglichen Lebens versorgen sollten. Ihnen waren große Reichsgüter zugeordnet, also Ländereien, die den Pfalzen die nötigen Mittel zukommen lassen sollten, um den Hof für Tage, manchmal sogar für Wochen zu versorgen. Dutzende von ihnen säumten die wichtigsten Verkehrswege, um im Abstand einer Tagesrei-

RECHTLICHE STELLUNG DER PFALZEN

Viele heute noch existierende Pfalzen liegen in Pfalzgrafschaften. Diese haben sich aus Reichsgut gebildet, also landwirtschaftlich genutzten Regionen, die direkt dem Reich abgabepflichtig und damit auch rechtlich nur dem Kaiser unterstellt sind. Kein Graf oder Herzog kann ohne die Erlaubnis des Kaisers auf diese Güter Einfluss nehmen. Ursprünglich hatten diese Reichsgutkomplexe die Aufgabe, die Pfalzen und damit den reisenden Hof mit allen wichtigen Gütern des täglichen Lebens, in erster Linie aber mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Mit dem Ende des Reisekaisertums änderte sich jedoch diese Aufgabestellung. Statt Vorräte zu sammeln und dem reisenden Hof bereit zu stellen, wurden die Abgaben in klingende Münze umgewandelt, entweder durch den Verkauf der von den Bauern geforderten Waren, oder direkt, indem statt Naturalabgaben und Frondiensten Geldzahlungen gefordert wurden. Spätestens während des Priesterkaisertums, als die Reichsstruktur fiskalisch immer straffer organisiert wurde, wurden viele dieser zu den Pfalzen gehörenden Reichsgüter in Pfalzgrafschaften umgewandelt. Die eingesetzten Pfalzgrafen haben bis heute die Aufgabe im Namen des Kaisers das ihnen anvertraute Reichsgut zu verwalten, aber trotz vielfacher Versuche ist dieses Amt weder vererbbar noch auf Lebenszeit verliehen. Sollte ein Pfalzgraf daher gegenüber dem Kaiserhaus in Ungnade fallen oder es sonst wie wirtschaftlich oder politisch opportun sein, kann ein Pfalzgraf abgesetzt und durch einen geeigneteren Kandidaten ersetzt werden.

se des Hofes, also zwischen 30 und 40 Meilen, die Versorgung und Unterbringung des Hofes sicher stellen zu können. Aber was genau ist eine Pfalz eigentlich? Dieser Frage widmet sich der nächste Abschnitt.

DER AUFBAU DER PFALZEN

Ursprünglich ähnelten die unter den Klugen Kaisern erbauten Pfalzen sich in Aufbau und Funktion sehr. Sie alle verfügten über eine schwer befestigte **Hauptburg**, die dem innersten Kern des Hofes, also der Kaiserfamilie und ihren Beratern, eine sichere und standesgemäße Unterkunft bot. In ihr befanden sich üblicherweise mehrere Gebäude, die allesamt Funktionsträger innerhalb der Pfalzanlage darstellten. Zu allererst sei hier der **Palas** erwähnt, der als kaiserliche Unterkunft und Repräsentationsbau fungierte und üblicherweise über eine kleinere Halle für Reichsgeschäfte und Besprechungen im kleinen Rahmen verfügte. Von diesem Herrschaftssitz wird auch heute noch das Wort *Palast* abgeleitet. Hinzu kommt die **Kaiserhalle**, zumeist ein freistehender Bau, der für Zeremonien und Feierlichkeiten genutzt wurde. Außerdem war in jeder Pfalzanlage eine **Kapelle** zu finden, die zumeist Schreine des Praios oder der Rondra beherbergte und für die religiösen Aktivitäten der reisenden Hofkapelle und dem engsten Kreis um den Kaiser vorbehalten war. Hinzu kamen zusätzlich noch Wirtschaftsgebäude, zu denen Getreidelager, Küchen und Ställe gehörten, und in manchen Fällen auch ein Bergfried oder eine Motte.

Der Hauptburg vorgelagert war gemeinhin eine weitläufige **Vorburg**, die durch Palisaden oder Mauern geschützt war. Diese umschlossene Fläche war dafür gedacht den mitreisenden Dienstleuten und dem Tross einen geschützten Lagerplatz für ihre Zelte zu bieten. In der Vorburg fanden sich zudem noch die Unterkünfte und Werkstätten von Handwerkern wie Schmieden, Hornschnitzern oder Schneidern, die Reparaturen von Zelten, Karren und all den anderen nötigen Gerätschaften des reisenden Hofes vor Ort vornehmen konnten. Dieser archetypische Aufbau der Pfalzen findet sich auch heute noch in den meisten **Reise- und Kriegspfalzen** des Reiches, die üblicherweise auf die Klugen Kaiser zurückzuführen sind.

Andererseits wurden auch später noch Pfalzen errichtet, jedoch zumeist nur als **Jagd- und Lustschlösser**, ohne Augenmerk darauf, dass sie den ganzen Hof aufnehmen oder längere Zeit versorgen konnten. Besonders die Esclamiden bauten einige prächtige Schlösser, deren praktischer Nutzen als Pfalz von ihrer architektonischen Verspieltheit deutlich überstrahlt wird. Meist liegen diese Pfalzen innerhalb wildreicher Forste, um als Ausgangspunkt für Jagden zu dienen, einem der wich-



tigten Unterhaltungsarten des Hochadels. Hinzu kommen allerlei Vergnügungsstätten wie Bäder, Labyrinth, Schloss-

gärten und allerlei Räumlichkeiten wie Rauchersalons, Musikzimmer und Tanzsäle.

DIE PFALZEN IM DETAIL

Es existieren noch Dutzende von Pfalzen im ganzen Mittelreich, von riesenhaften Festungen wie der Pfalz Cumrat bis zu kleinen Wehrgehöften jenseits jeglicher Zivilisation. Im Folgenden finden sich die Beschreibungen einer Auswahl von wichtigeren Pfalzen, die der Hof mehr oder weniger regelmäßig ansteuert. Zur besseren Übersicht sind diese Betrachtungen immer ähnlich strukturiert:

Lage und Bebauung: In diesem Abschnitt werden die geographischen Gegebenheiten der Pfalz und der Pfalzgrafschaft erläutert, die in der Nähe befindlichen Verkehrswege und der Aufbau der Pfalzanlage.

Geschichte der Pfalz: Um die Zustände in einer Pfalz im Jahre 1036 BF zu verstehen, kann es hilfreich sein einen chronologischen Blick in die Vergangenheit der Pfalz und der umgebenden Region zu werfen. Hier kann auch so manches alte Geheimnis seinen Ausgang nehmen, das von Helden erforscht werden kann.

Die Pfalz heute: Wovon leben die Menschen der Pfalz, was treibt sie um und wo verlaufen die wichtigsten Konfliktlinien? Diese Fragen soll dieser Abschnitt beantworten.

DER WEIßENSTEIN (PFALZGRAFSCHAFT WEIßENGAV, MARKGRAFSCHAFT WINDHAG)

„Tief in seinem Inneren, im Fundament des Bergfriedes, da schläft der Weißenstein. Er stand an diesem Ort, als noch keine Seele über die Welt wanderte, und er sah, wie die Götter alles Lebende schu-

fen. Und als die Menschlein an diesen Ort kamen, sahen sie zu ihm auf, der wie ein weißer Riese vor ihnen stand, glänzend wie der Panzer eines Ritters. Und einer ihrer Weisen erkannte ihn als das, was er war, und er entschied, dass an diesem Ort zum Schutz und Schild der braven Bauern und Bürger eine Feste erbaut werden solle, die jedem Feind trotzt, so wie der schlafende Weißenstein der Zeit selbst getrotzt hat. Er wacht in seinem Traum über uns und hütet uns vor den zornigen Stürmen, die von der See kommen. Und wenn die Not wie die Flut über den Bergfried brandet, und wenn kein Tor und kein Wall das Böse aufzuhalten vermag, dann wird er erwachen und zerschmettern, was uns bedroht.“

—eine Gute-Nacht-Geschichte, gehört im Dorf Weißenstein, 988 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Wo die Windhager Au in die sanften Hügel bei Kyndoch, die Flachsteine, übergeht, erhebt sich abseits des Großen Flusses die vom Wind umspielte, auffällige Pfalz Weißenstein auf einem Hügel über dem gleichnamigen Dorf in der Weißen-gau. Begrenzt wird sie von den Bergkuppen des Windhags im Westen, dem Großen Fluss im Osten, den sanften Hügeln der Flachsteine im Norden und den Forsten von Widdernhall im Süden. Die wichtigsten Wirtschaftszweige der Pfalzgrafschaft sind die Schafzucht, der Anbau von Flachs und seine Verarbeitung zu Leinen. Seit Kaiserin Rohaja das Reisekaisertum wieder eingeführt hat, wurden von Pfalzgräfin Franka Ulfa-han zudem Schneider, Tischler und Zeltbauer angeworben, die sich im Dorf niedergelassen haben. Da die Grenze der Markgrafschaft am Ufer des Großen Flusses entlang führt,





liegen die Zollrechte nicht bei der Pfalzgrafschaft, jedoch werden Einnahmen aus der Flussfischerei und dem Holzschlag in die Kasse des Pfalzgrafen abgeführt.

Eine Besonderheit der Burg Weißenstein sind die zwei hoch aufragenden Festen Häuser, der sogenannte Pfalzgrafenstein und das Kaiserhaus mit dem zugigen Thronsaal. Beide weisen jeweils fünf Geschosse auf, wobei das unterste, das Sockelgeschoss, als aufgemauerter Keller keinerlei äußere Öffnungen und Zugänge aufweist. Die obersten beiden Stockwerke sind in Fachwerkbauweise erstellt. Die mit Holzschindeln gedeckten Dächer weisen in luftiger Höhe bereits zahlreiche Sturmschäden auf. In dem schmalen Hof dazwischen befinden sich das Mundloch der großen Zisterne, welche die Burg mit Wasser versorgt, und der Treppenaufgang zu den beiden Wohntürmen, die durch einen gedeckten Wehrgang miteinander verbunden sind. Da sich die Burgeküche mit der großen offenen Feuerstelle unter dem gemauerten Kreuzgewölbe im Hochparterre des Pfalzgrafensteins befindet, müssen alle Speisen für die kaiserliche Tafel zunächst einen längeren Weg über Treppen und Wehrgänge zurücklegen, was nicht selten dazu führt, dass warme Gerichte bereits kalt sind, wenn der Vorkoster seiner Majestät sie schließlich freigibt.

Über dem Tor zur Kernburg ist der mächtige Schädel eines Tatzelwurms angebracht, eine beredte Erinnerung an die Heldentaten des vormaligen Pfalzgrafen Efferdin ui Morrigandh und an sein tragisches Scheitern, als er auszog, den Wurm vom Windhag zu bezwingen. Die leeren Augen des Schädels blicken auf die dem Praios geweihte Burkapelle. Diese liegt auf einem Sporn des Burgberges oberhalb des unteren Tors. Sowohl ihre Hohe Pforte mit dem verwitterten Holzschnittwerk als auch die (nicht mehr vollständig) verglaste Fensterrosette zeugen von der verblässenden Pracht der seit langem vernachlässigten Kaiserpfalz.

Die von einer zweifach mannshohen, jedoch an vielen Stellen schadhaften Bruchsteinmauer umfasste Vorburg zieht sich in einer rechtsdrehenden Aufwärtsspirale halb um den Hügel herum. Die Grundmauern umschließen den gut drei Schritt hohen Weißenstein, einen weißen Herzstein mit glänzender Oberfläche, dem man allerlei magische Kräfte nachsagt. Der augenfälligste Effekt scheint die beruhigende Wirkung auf die immer wieder den Windhag entlang ziehenden Stürme zu sein, die sowohl die Burg als auch das unter ihr liegende Dorf zu verschonen scheinen. Hier reihen sich Stallungen, Werkstätten und Wirtschaftsgebäude der Burg aneinander, die sich kaum von den Höfen der Bauern unten im Dorf unterscheiden. Ein Wartturm in der Mauer der Vorburg überwacht den unterhalb vom Dorf heraufführenden Burgweg. Am unteren Ende der Vorburg, gleich hinter dem ersten Tor, steht das Gasthaus, welches die einzige Herberge im weiten Umkreis darstellt und auch dem einfachen Volk offen steht.

GESCHICHTE DER PFALZ WEIßENSTEIN

Die Festung Weißenstein wurde **5 BF** vom Theaterorden als Bollwerk gegen die Goblins des Windhags errichtet. Als Bauplatz für die Befestigungsanlage wurde die Anhöhe über

dem heutigen Dorf Weißenstein gewählt, da hier der Weißenstein, ein vormalig von Goblins genutzter Ritualplatz, steht. Er wurde in die Grundmauern des wuchtigen Bergfrieds mit einbezogen, um die Macht der Theateritter über die Götter der Goblins zu unterstreichen, ohne jedoch etwas über die beruhigende Wirkung dieses mächtigen Herzsteines auf die Stürme des Windhags zu erahnen.

Nach dem Verbot des Ordens **11 BF** durch Kaiser Raul ging die Festung in Reichsbesitz über und wurde als Lehen an die Familie Brockried, später Brockried-Weißenstein, ausgegeben. Diese hatte den Auftrag über die östlichen Hänge des Windhags zu wachen und die Goblinrotten weiter in Schach zu halten. Ab dem Jahr **200 BF** geriet der Weißenstein zeitweise unter den Einfluss thorwalstämmiger Siedler aus dem Umland von Kyndoch, welche aber oft mit Gegenwehr aus den Nordmarken und inneren Streitigkeiten zu kämpfen hatten. Unter der Herrschaft der Priesterkaiser wurden die Nordleute zurückgedrängt und der Weißenstein und sein Umland wurden von Heliodan Gurvan Praiobur I. **416 BF** als Lehen an die Familie des Praiosgeweihten Bernfried von Klippag vergeben. **466 BF** wurde dieses Lehen wieder zurückgezogen, diesmal von Rohal dem Weisen, der die von den Priesterkaisern vergebenen Rechte unwirksam erklärte. Der Weißenstein fiel in die Hände der Bennain-Sippe, welche sich über die Jahre der Priesterherrschaft in Kyndoch hatte behaupten können. Während der Magierkriege wurde die Burg von einem gewissen Magister Sandragios besetzt, der sich vom Weißenstein eine nützliche Wirkung auf die Beschwörung verschiedener elementarer Wesenheiten erhoffte, bis er **595 BF** versteinert in einer Kammer des Bergfriedes aufgefunden wurde. Die mittlerweile verwahrloste Befestigungsanlage wurde im Jahre **600 BF** von Ramuchai-Orks aus dem Windhag belagert, welche zu jener Zeit das Land am Fluss bis ins südliche Albernia heimsuchten. Als sie nach zwei Wochen der Belagerung feststellen mussten, dass die Belagerten von einer ihnen unbekannten Seuche dahin gerafft wurden, zündeten die Schwarzpelze die Wirtschaftsgebäude der Festung an und zogen sich in die Berge zurück.

In den folgenden Jahrzehnten war der Weißenstein Teil der Grötzchen Lande und stand so unter dem Einfluss jener Familie, die sich später mit den Grangorer Garlisch zu den Garlischgrötz verbinden und zeitweilig den Windhag dominieren sollte. Nach dem Fall der Garlischgrötz geriet die Region in Unruhe, da sich die Sippen des Windhag immer wieder gegen neue Adlige auflehnten, welche kaum Verständnis für althergebrachte Sippengesetze zeigten.

Unter Kaiser Perval wurde schließlich im Jahr **938 BF** die Pfalzgrafschaft Weißengau um die Feste Weißenstein gebildet. Dem Kaiser gelang es so, die Sippen während des Ausbaus der Stadt Harben unter Kontrolle zu halten. Perval setzte einen seiner Höflinge, einen gewissen Rondrasil, als neuen Pfalzgrafen ein und befahl ihm, die Pfalz wieder auf Vordermann zu bringen. Pfalzgraf Rondrasil zu Weißenstein ließ eine neue Umfassungsmauer errichten und sich selbst ein Anwesen am Dorfplatz erbauen, um wenigstens einen winzigen Funken des höfischen



Glanzes um sich herum am Leben zu erhalten. **944 BF** fand man ihn erhängt an den Zinnen des Bergfriedes baumeln. Seit dieser Zeit gilt das Lehen der Pfalzgrafschaft als glücklos, was das tragische Ende des Pfalzgrafen Efferdin ui Morrigandh von Harmhag zu Weißengau nur unterstreicht, der **1026 BF** dem Wurm vom Windhag zum Opfer gefallen ist.

Der von Reichsregentin Emer ni Bennain neu eingesetzte Pfalzgraf Rateral Bedwyr Sanin konnte sein Amt vor der Abspaltung Albernia vom Reich nicht mehr antreten. Nach dem er sich Ende **1027 BF** auf die Seite der Königin Invher geschlagen hatte, ernannte diese ihn zum Großadmiral ihrer Flotte, gleichzeitig wurde ihm vonseiten des Reiches die Pfalzgrafenwürde von Weißengau wieder entzogen. Neue Pfalzgräfin wurde Franka Ulfahan, die bisherige Kastellanin der Burg, welche sich im Kampf gegen den Wurm vom Windhag ausgezeichnet hatte. Die in der Zwischenzeit ausgebrochenen Konflikte zwischen dem Herzogtum Nordmarken und dem Königreich Albernia konnten von Franka Ulfahan umgangen werden, indem sie die Pfalzgrafschaft als reichsunmittelbar und damit im Konflikt zwischen den Nordmarken und Albernia, ähnlich wie die Reichsstadt Kyndoch, als neutral erklärte.

DIE PFALZ WEIßENSTEIN HEUTE

Die Pfalz verwaltet Pfalzgräfin Franka Ulfahan, die ihre Amtsgeschäfte ausgesprochen erfolgreich führt. Sie hat Leinenweber und Zeltmacher im Dorf mit dem Versprechen günstiger Besteuerung angesiedelt, was sich seit dem Beginn des Reisekaisertums Rohajas als ausgesprochen lukrativ erwiesen hat. Die farbenfrohen Zelte aus der Weißensteiner Produktion erfreuen sich besonders im Nordwesten des Reiches großer Beliebtheit, und Wartezeiten bis zu zwei Jahren sind keine Seltenheit. Mittlerweile haben sich auch verschiedene Kunsthandwerker in Weißenstein angesiedelt, die sich auf Stoffmalerei, Stickerei und kunstvolle Schnitzereien verstehen. Die Pfalzgräfin plant, mit den stetig wachsenden Einnahmen den Neubau der Pfalanlage zu finanzieren.

Trotz des im schlechten Zustand befindlichen Bergfrieds ist damit die Pfalzgrafschaft Weißenstein ein wirtschaftlich florierender Ort. Er bildet damit einen Gegensatz zur restlichen Region, die sich von den Auswirkungen des Orkensturms nie erholen konnte.

Sorge machen der Pfalzgräfin zur Zeit die sich in den umliegenden Baronien immer wieder herum treibenden Orks des Ramuchai-Stammes, die kleinere Weiler und Gehöfte überfallen und sich in den letzten Jahren auch immer wieder in der Pfalzgrafschaft haben sehen lassen. Ohne die Erlaubnis der Kaiserin abzuwarten, hat Franka Ulfahan daher einen massiven Ausbau der Befestigungen des Dorfes Weißenstein in Auftrag gegeben, die mit zwei Tortürmen und vier weiteren Wehrtürmen verstärkt werden sollen. Sie bemüht sich zudem darum, dem Dorf das Stadtrecht verleihen zu lassen und es zu einem Marktflecken zu machen. Diese Maßnahmen wecken jedoch besonders in Elenvina Missfallen, da man diesem Ausbau direkter kaiserlicher Macht so nah an den Nordmarken

DAS STURMHORN

Der in der Pfalzgrafschaft liegende Berg *Sturmhorn* trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, da er häufig von schweren Unwettern umtost wird. Er gilt als einer der höchsten Gipfel der Windhagberge und es machen entsprechend eine Vielzahl von verschiedensten Erzählungen über diese steil in den Himmel ragende Felsnadel die Runde, von denen manche besagen, dass die Stürme, die eigentlich Weißenstein erreichen sollten, von ihm abgelenkt werden, oder dass Hexen ihn in stürmischster Nacht auf ihren Besen umfliegen. Eine Legende besagt, dass Drakhard der Geisterschmied sich selbst an die Felsen des Sturmhorns fesselte und sich einem sechshehörnten Dämon als Gefäß anbot. Der Dämon fuhr in ihn ein, um dann festzustellen, dass der alte Schmied ihn betrogen hatte und die Fesseln es dem Dämon unmöglich machen, den Körper wieder zu verlassen. Man sagt auch, dass sich im Sturmhorn das Grab von Drakhard befände, der in der Zeit von Bosparans Fall den Orden vom Pentagramm zu Vinsalt gründete und für seine kunstvollen Artefakte bekannt war, die oftmals zum Exorzismus von Geistern dienten. Ihm wird auch die Erfindung der Drakhard-Zinken nachgesagt. In seinem Grab, verborgen in den schwer zu erreichenden Felsspalten des Sturmhorns, sollen sich einige seiner Artefakte befinden, deren magischen Mächte bis heute wirksam sind.

mehr politische Bedeutung zu misst, als er möglicherweise verdient hat. Bis heute wirkt noch der letzte Besuch der Kaiserin und des Reichsadels auf der Pfalz nach, denn im Jahre 1032 BF wurde Hoftag auf dem Weißenstein gehalten. Die Pfalz hat diesen Besuch unbeschadet überstanden, aber die Kassen der Pfalzgräfin füllen sich erst langsam wieder, sodass sie einige ihrer hochtrabenden Pläne für Ausbauten um einige Jahre wird verschieben müssen.

DIE PFALZ CUMRAT (PFALZGRAFSCHAFT CUMRAT, GRAFSCHAFT YAQVIRTAL, FÜRSTENTUM ALMADA)

»Es ist an der Zeit. An der Zeit, dem Neubeginn zu gedenken, ein Fest zu feiern. Und ein rauschendes Fest soll es werden. Gibt es nicht Gründe dafür? Der Sieg über den Grausamen, eine neue Königin, die erst während der Monate dunkler Macht erreichte Verbrüderung der Reiche, die Fertigstellung Cumrats und schließlich ein Verlöbnis, das Seinesgleichen suchen soll. Die Edelsten des Reiches werden auf Cumrat erwartet – und wo kann man besser feiern als bei uns in Almada?«

—Tagebucheintrag des almadanischen Kanzlers Rafik von Talandur, 10. Ingerimm 1022 BF



»Mein Herz schmerzt, erblicke ich die Achttürmige. Still liegt sie da, fast leer, wie ein Leichnam, von der Seele längst verlassen. Das Heim von Kaisern, Treffpunkt des höchsten Adels, ein Leuchfeuer der südlichen Seele des Reiches, heute haust hier nur die mürrische Pfalzgräfin. Hasst die Kaiserin diesen Ort? Grollt sie ihrem Bruder, dem Kaiser Selindian Hal, der Cumrat liebte? Ihr Hof sollte die prächtigste Pfalz des Reiches bald wieder aufsuchen. Aber vielleicht ist es besser, wie es ist. So bleibt die Erinnerung an die alte Größe almadanischer Herrschaft in den Mauern, der Widerhall der Festlichkeiten und der Duft des Räucherwerks, und wird nicht verdrängt durch die dumpfen Stiefelschritte der Panzerreiter aus dem Norden.«

—Tagebucheintrag des almadanischen Kanzlers Rafik von Tala-dur, 10. Ingerimm 1036 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Als prächtigste und größte Kaiserpfalz des Mittelreiches wurde Cumrat gegenüber der Yrosamündung am Yaquir in der almadanischen Grafschaft Yaquirtal errichtet. Erbaut wurde sie in einer bizarren Felslandschaft, die von einem gut vierzig Schritt über den Fluss hinausragenden Felsplateau dominiert wird. Ihm zu Füßen ragen die beiden Felsen *Itzach* und *Aytan* aus dem Yaquir heraus, die den Einheimischen als verflucht gelten und die Flussschiffahrt durch Strudel und Verwirbelungen behindern. Diese Felslandschaft gibt der Feste auch ihren Namen: *Cumrat*, was im Alttulamidischen so viel wie standhaft, beständig, aber auch widerborstig und trotzig bedeutet.

Im Umland der Pfalz befinden sich zahlreiche Obsthaine, Weinberge und Felder, die zum Teil vom nahe gelegenen Dorf Cumrat bewirtschaftet werden.

Die Festungsanlage Cumrat verfügt über vier Vorburgen auf verschiedenen Höhenstufen, die sich spiralförmig um die eigentliche Hauptburg ziehen, dem sogenannten Oktogon.

Die *erste Höherebene* wird an der gen Rahja gewandten Seite der Festung vom *Almadanischen Tor*, dem ersten Torgebäude mit seinen vier Türmen dominiert, auf das eine mit Ambosser Quarzstein gepflasterte Pinienallee zu führt. Das Almadanische Tor ist wie die gesamte Anlage aus Sandstein errichtet und in neueslamidischem Baustil gehalten. Die 16 Schritt messende Front ist reichhaltig mit Reliefs verziert, die die Gründung der Stadt Punin, den Sieg Kaiser Rauls in der zweiten Dämonenschlacht, das Massaker des 13. Ingerimm und die schmachvolle Schlacht von Yrosien darstellen. Eingerahmt werden die Darstellungen von den Schildwappen des Reiches und des Königreiches Almada sowie von Statuen der eslamidischen Kaiser. In einem weiten Bogen um die gen Firun gewandte Flanke der Festung schließt sich die *zweite Höherebene* an, die mit dem *Koscher Tor* beginnt und am *Weidenschen Tor* den Übergang zur dritten Ebene bildet. Auf dieser finden sich eine Reihe von *Wirtschaftsgebäuden* und die *Unterkunft für Gesinde* und Handwerker und allenthalben erheben sich prächtige Kastanienbäume. An diese Ebene angeschlossen liegt die *Garnison* mit den *Marstallungen* und dem Zeughaus sowie die *Halle der Leuin*, der Rondratempel der Pfalz. Hier ruht unter dem von zwölf Säulen gestützten und

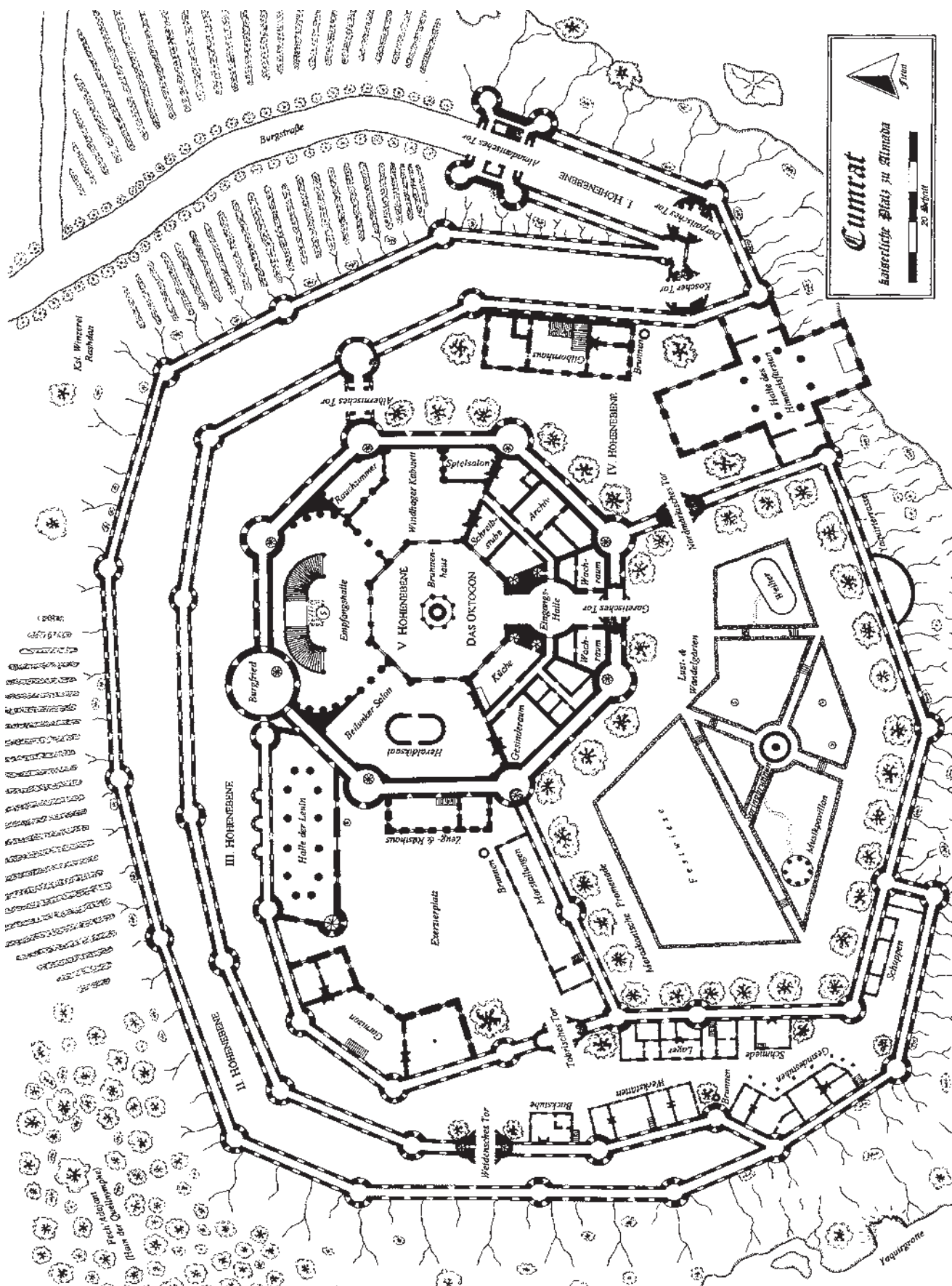
mit Fresken bemalten Tonnengewölbe der Altar der Göttin, eine aus dem braunem Marmor des Raschtulswall gehauene und mit Augen aus funkelndem Granat versehene Löwin. Die *vierte Höherebene* wird von dem *Gilbornhaus* und der *Halle des Himmelsfürsten* dominiert, deren gen Praios gerichtete Seite weit über die Wehrmauern der Pfalz hinaus ragt, den heidnischen Reitervölkern der Wüste entgegen. Von lichten Kirschbäumen umstanden, ist der aus weißem Eternenmarmor erbaute Tempel stolze 28 Schritt lang und 22 Schritt breit und weist an den Seiten zwei Kapellen für den heiligen Gilborn von Punin und für Ucuri, den Alveraniar der Ordnung und der Wahrheit, auf. Der prächtige Tempelbau wird von einer gut zehn Schritt durchmessenden Kuppel dominiert, den acht prunkvoll mit Halbedelsteinen besetzte und himmlischen Lichtwesen nachempfundene Säulen tragen. Die kunstvoll arrangierten Gold- und Emailleplatten der Kuppel werfen das Sonnenlicht gleißend in den Tempel zurück, das durch die bernsteinfarbenen Fensterreihen eingelassen wird. Der mit weiß-goldenen Mosaiken und Reliefs, die viele Praiosheilige darstellen, verzierte Raum strebt zum erhöhten Altar zu, hinter dem ein großes Buntglasfenster, das eine von einem gold-roten Strahlenkranz umgebenen Greifenkrone zeigt, zu Mittag das Sonnenlicht einlässt.

Vor dem Zugang zur Hauptburg, dem *Oktogon*, liegt eine weite Festwiese mit Wandelgärten, Fischteichen und einem Musikpavillon, von der auf Wunsch der Mutter des damaligen Reichsbehüters, Alara Paligan, eine Terrasse über die Wehrmauern hinaus zum Yaquir hin ragt.

Die achteckige und mit acht Türmen gekrönte Hauptburg ist ein Prunkpalast von fast 50 Schritt Durchmesser, der mit prunkvollen Fresken und Stuckarbeiten fast überfrachtet scheint. Schon der Eingangskorridor zum Innenhof ist kupfelgekrönt und früher standen hier eine Lanze Hellebardiere für hohe Gäste Spalier. Von dort aus lässt sich die mit Marmor geflieste *Empfangshalle* mit ihrer geschwungenen Freitreppe erreichen, von der aus man die verschiedenen Räumlichkeiten der Hauptburg erreichen kann. Zu nennen sind der *Beilunker Salon* genannte Parkettsaal für große Empfänge, der mit der gesamten Wappenrolle des Reiches und dem Stammbaum des Hauses Gareth ausgemalte *Heraldiksaal*, das mit dicken Teppichen und Ledersesseln zur gepflegten Konversation einladende *Windhager Kabinett* und das dahinter liegende *Raucherzimmer* und der *Spielesalon*. Hinzu kommen *Wirtschaftsräumlichkeiten* und die *Schreibstuben* der pfalzgräflichen Verwaltung.

Im ersten Stock befinden sich der *Greifenfurter Spiegelsalon*, der große *Bankettsaal*, der *Heldentrutzer Waffen- und Tanzsaal*, eine kleine almadanische *Landschaftsgalerie*, die *Bibliothek* und ein *Theater- und Musikzimmer*. Darüber beherbergt der zweite Stock die *Unterkünfte der Kaiserin* mit ihren persönlichen Gemächern inklusive *Schlafzimmer*, *Ankleidekabinett* und *Audienzzäumen*.

Im dritten Stock sind die *Unterkünfte der Pfalzgräfin* Caldja Vanossa von Streitzig-Jurios ä.H. und eine Reihe von *Gästequartieren* und *Räumlichkeiten für Gesinde* untergebracht. Au-





Berdem finden sich hier ein *Fechtboden* und ein *Zinnfigurenraum*, in der die Pfalzgräfin in ruhigen Stunden historische Schlachten nachstellt.

GESCHICHTE DER PFALZ CUMRAṬ

Auf dem großen Hoftag von Gareth wurde am **22. Hesinde 1014 BF** von Reichsbehüter Brin der Bau eine Festung in Auftrag gegeben, die die ungläubigen Wüstensöhne des Kalifats einschüchtern und von Angriffen abschrecken sollte. Zu diesem Zweck sollte keine weitere Wachburg erbaut werden, sondern eine riesige Feste, die zugleich als Prunkschloss dienen konnte. Zu diesem Zweck wurden eine Vielzahl von Handwerkern und Bauhelfern angeworben, die in nur sieben Jahren das mächtige Festungswerk aus dem Boden stampften. Möglicherweise auch wegen dieser großen Eile fanden 15 Handwerker beim Bau der Pfalanlage den Tod, alleine fünf Steinmetze, als ein Gerüst an der Halle des Himmelsfürsten einbrach und die darauf befindlichen Handwerker hinab in den Yaquir riss. Trotz dieser Vorkommnisse und der vielfältigen Beschwerden almadanischer Adliger, die einen Gutteil der Baukosten tragen mussten, wurde die Festung am **10. Ingerimm 1022 BF** feierlich eingeweiht und gleichzeitig die Verlobung des garetischen Burggrafen Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark mit horasischen Prinzessin Lorindy Amene Usvina von Firdayon-Bethana zu Horasia bekannt gegeben. Im **Rahja 1026 BF** kam es zu einem schweren Beben, bei dem der Gesindetrakt zerstört und das Oktogon schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde. Zwar wurde in den folgenden Jahren der Gesindetrakt wieder aufgebaut und die Risse im Gemäuer des Oktogons mit Mörtel verschlossen, die Stabilität und damit die Schutzwirkung der Mauern ist jedoch unter Belastung fraglich.

Unter der Herrschaft Selindian Hals wurde die Pfalz häufig als Aufenthaltsort seines Kaiserhofes genutzt, und so manche Bälle und Bankette haben in den Salons und Kabinetten des Oktogons stattgefunden. Auch seine Großmutter, Alara Paligan, hatte großen Gefallen an diesem Ort gefunden und hielt hier Hof. Cumrat wurde so einerseits Sinnbild almadanischer Herrschaft, andererseits aber auch zum Menetekel der kaiserlichen Dekadenz und des für manche Zeitgenossen unheimlichen nächtlichen Treibens des Kaisers.

DIE YAQUIRGROTTE

Tief unter dem Felsplateau Cumrats liegt die sogenannte Yaquirgrotte, ein kleines, von den Fischern der Region gemiedenes Höhlensystem. Durch das schwere Beben im Jahre 1026 BF wurde ein Großteil dieser Grotte zerstört. Es sind jedoch für Fachkundige bis heute magische Energien in der Nähe der Grotte spürbar, die ganz eindeutig eine wasserelementare Natur haben und von einer unerreichbaren, wenngleich archaischen Zauberei künden. Der halb eingestürzte Zugang zur Grotte lässt sich nur mit einem Boot vom Yaquir aus erreichen.

DIE PFALZ CUMRAṬ HEUTE

Von den vielen Höflingen und Bediensteten, die noch unter Kaiser Selindian Hal die Pfalz bemannten, sind nur wenige Dutzend geblieben, die hauptsächlich als Waffenknechte und Gesinde der Pfalzgräfin Caldja Vanossa von Streitzig-Jurios ä.H. dienen und so gut es geht die Gärten sowie das Oktogon in Schuss halten. Ein Großteil des Mobiliars ist unter weißen Laken verborgen, und selbst die Garnison ist nur noch teilweise bewohnt, da nur noch etwa zwei Dutzend Palastwachen der Löwengarde die Pfalzanlage bewachen, nachdem die ursprünglich in Cumrat stehenden zwei Schwadronen des Leibgarderegiments Eslam von Almada abgezogen wurden. Es scheint fast so, als ob Kaiserin Rohaja die Pfalz bewusst schwächen würde, und keinerlei Anstalten macht, mit ihrem Hof die mächtigen Mauern aufzusuchen. Möglicherweise geschieht dies, um die stolzen Almadaner nicht allzu sehr an die Übernahme der Herrschaft von ihrem in Almada so geliebten Bruder zu erinnern, oder aber auch, weil ihr dieser Ort schlichtweg nicht behagt. Hinter vorgehaltener Hand gibt es bereits erste Beschwerden almadanischer Adliger über die Kosten für den Unterhalt der quasi leer stehenden Festung. Manch ein Patrizier aus Punin mag sich bereits wünschen, Cumrat würde abgetragen und die Baumaterialien in der almadanischen Capitale oder an anderen Orten entlang des Yaquir verwendet, sodass die einstmals so eindrucksvolle steinerne Warnung gegen die Heiden bald wieder auf ein rechtes Maß zurück schrumpfen würde.

So bleibt die Zukunft der größten, als uneinnehmbar geltenden Festung Almadass ungewiss (☉ 117).

DIE BURG GEIERSCHREI (PFALZGRAFSCHAFT GEIERSGAV, GRAFSCHAFT SÜDPFORTE, FÜRSTENTUM ALMADA)

„Fremder, der du dich anschickst, die Kammern des Ugin Sohn des Ulgur zu betreten: Dies ist der Ort der Igrima, der Herrin des Felsens. Ihr Wille erschafft die Ruhe der Hallen, ihr Zorn lässt die Säulen erzittern vor Furcht. Kein Nichtswürdiger möge das Tor öffnen, kein Fuß den steinernen Pfad umkleidet berühren. Das heilige Feuer Angroschs möge den versehren, der ohne Segen diese Hallen betritt, Fäulnis möge die Haut von seinem Leibe fressen.“

—Inscription eines vor Kurzem entdeckten Portals in den Kellern der Pfalz Geierschrei

„Wir, die Kämmerin Eurer Majestät, möchten dringend darum bitten, die geplante Reise über die Burg Geierschrei zu verlegen. Uns ist bewusst, dass Euer Majestät an diesem Ort wichtige Geschäfte zu tätigen gedenken, doch die Räumlichkeiten dieses Ortes werden den hohen Anforderungen der Unterbringung Eurer Majestät nicht im Geringsten gerecht. Es mag angehen, dass das kleine Volk diese Örtlichkeit als Heim und Wohnstatt in barbarischen Zeiten akzeptieren konnte, doch sie ist dunkel, feucht und zugig. Selbst mit der Verwendung der Duftöle und des Räucherwerks, so



es Eurer Majestät beliebt, ist es kaum möglich den fauligen Geruch aus den privaten Kammern Eurer Majestät zu vertreiben.“
—Notiz der Hofkammerin Argiope Paligan, 5. Firun 1033 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Am östlichen Rand der Grafschaft Südpforte und südlich des Eisenwaldes liegt in der Pfalzgrafschaft Geiersgau die Pfalz Geierschrei. Sie ist strategisch günstig am Waldwachter Stieg erbaut, der zwischen Mesch und Geierschrei auch Agumer Weg genannt wird. Zudem liegt sie auf einem Felsporn oberhalb der Brigella, einem Nebenfluss des Yaquirs, die die Grenze zwischen der Grafschaft Waldwacht und der Pfalzgrafschaft markiert. Somit kontrolliert die Pfalz nicht nur die Erztransporte von Mesch Richtung Ragath und Punin, sondern auch den Handel über die Brigella in Nord-Südrichtung.

Der über der Ortschaft Geierschrei gelegene Festungsbau der Pfalz lässt jegliche Eleganz almadanischer Bauten vermissen, sondern wirkt eher wie ein massiver Steinblock, der von einem Riesen auf dem Plateau über der Ortschaft abgelegt wurde. Die zwergischen Baumeister, die diese Festung vor fast zweitausend Jahren errichtet haben, schienen bereits das Ziel zu verfolgen, ihr Bauwerk eine Ewigkeit überstehen zu lassen. Die gedungenen Außenmauern sind zum Teil über sechs Schritt dick und bestehen aus ohne Mörtel verfugten Steinblöcken von bis zu vier Schritt Länge. Über die Jahrhunderte wurde die Feste immer wieder ausgebessert und erweitert, weswegen die eigentliche Festung mittlerweile von einer Wehrmauer umgeben ist, die der Pfalz von außen zumindest auf den ersten Blick das Aussehen eines typisch almadanischen Castillos verleiht. Zum Schutz von oben wurde die ursprüngliche Anlage mit einem durchgehenden Dach aus Basaltplatten versehen, daher verfügt die Feste über keinen Innenhof, sondern nur über vereinzelte Sichtschlitze und Luken. Daher wirkt Pfalz Geierschrei eher wie ein künstlich erbauter Berg, in dem man einzelne Räume und Hallen frei gelassen hat.

Die Festung hat daher kaum etwas mit den mittelreichischen Pfalzbauten gemein. Aufgrund ihres ursprünglichen Zwecks existiert innerhalb der Feste keine Aufteilung in Palas, Kaiserhalle oder Kapelle. Stattdessen wurden die Kammern und Hallen der alten Zwergenfeste für die Unterbringung des Hofes zweckentfremdet.

Unter die Festung sind zudem mindestens drei Ebenen aus Stollen und Gängen getrieben worden, die vor langer Zeit als Wohn- und Lagerräume genutzt wurden. Zu Zeiten Kaiser Hals aber wurden sie vom damaligen Gaugrafen Kelsor von Rengor zu einer großen Folterkammer umfunktioniert. Diese wird auch heute noch von der dort stationierten Inquisition genutzt.

GESCHICHTE DER PFALZ GEIERSCHREI

922 v.BF entschloss sich der ambosszwergische Minenbetreiber Ulgur Sohn des Urtug, einen sicheren Handelsposten südlich des Eisenwaldes zu errichten, um Handel mit dem Diamantenen Sultanat zu treiben und den Nachschub an Bauholz zu sichern. Er wählte hierzu als strategisch günstigen Platz das heutige Geierschrei und ließ aus schweren Basaltblöcken die

Feste *Mortar Ulgurim*, auf Garethi Ulgurs Wacht, erbauen. Da für zwergische Verhältnisse der Zweite Drachenkrieg nicht allzu weit in der Vergangenheit lag, legte er großen Wert darauf, die Feste nicht nur gegen mögliche Angriffe durch Goblins oder durch die Menschen aus dem Diamantenen Sultanat zu wappnen, sondern auch gegen heranfliegende Drachen und ihr Feuer. Unter dem eigentlichen Festungsbau ließ er Kammern und Hallen graben, um genug Platz für seine Arbeiter und seine Handelsgüter zu haben. Die Verwaltung übergab er nach der Fertigstellung der Festung 890 v.BF seinem Sohn Ugin und dessen Frau Igrima Tochter der Igalsa.

Mortar Ulgurim diente über 500 Jahre lang Ulgur und seinen Söhnen als Heimstatt. In dieser Zeit mussten sie Konflikte mit den sich am Yaquir ausbreitenden Auelfen, den Siedlern aus Bosparan und den Goblins ausfechten, doch blieben die steinernen Tore der Festung für jeden Feind uneinnehmbar. Selbst in den Dunklen Zeiten, als Goblinhorden unter der Führung ihrer *Schamanin Orvazz* in das heutige Almada einfielen, blieb die Besatzung der Feste standhaft, selbst während der zum Teil jahrelangen Belagerungen. Kein Wunder also, dass gemunkelt wird, es gäbe Geheimgänge, die weit ins Land oder vielleicht sogar bis in die Bingen von Tosch Mur reichen sollen. Als die Region um die Feste abgeholzt war und sich durch die beständigen Überfälle der Goblins der Handel nicht mehr lohnte, verkaufte Ugins Enkel Utrum 320 v.BF die Festung für die stolze Summe von 2.000 Stein Silber an Bey Chadir ibn Hahmud, einem Neffen des ersten Emirs von Almada, Aslam ibn Sarhidi. Dieser gründete das Sandschak (ein Herrschaftsgebiet in der Größe einer Baronie) mit dem Namen *ra'at ghulschachi*, auf Garethi *Schrei des Geiers*. Es wird überliefert, dass er diesen Namen wählte, da ein Schwarm Geier lärmend aufstieg, als er den Kauf mit Utrum abschloss. Für ihn war dies ein gutes Omen, da er den Geier in seinem Wappen führte.

Im neuen Reich wurde das Sandschak *ra'at ghulschachi* 3 BF zuerst in die Baronie Geierschrei und 52 BF in die Pfalzgrafschaft Geiersgau umgewandelt. Während der Priesterkaiserzeit war die Festung wiederholt umkämpft, da sich die Pfalzgrafen ihren neuen Herren nicht beugen wollten, und nur durch einen Verrat fiel die Feste 362 BF letztendlich in die Hände der Priesterkaiser. Es war Priesterkaiser Noralec selbst, welcher beim Götterfürsten schwor, dass Praios' strafender Blick die Burg nie wieder verlassen würde. Und so wurde die Burg das Heim angehender Inquisitoren, welche dort für ihre späteren Aufgaben geschult werden. Und auch nach der Zeit der Priesterkaiser wurde Geierschrei immer wieder Heim der Inquisition. Die Festung wurde 633 BF wieder als Kaiserpfalz eingerichtet, jedoch aufgrund ihrer abweisenden Architektur nur selten für Besuche des Hofes genutzt. Dafür wurde sie als Zehntschloss eingesetzt, so beheimateten die dicken Mauern teilweise die Steuergelder ganz Almadadas. Auch Teile der eslamidischen Kroninsignien wurden hier deponiert, der blau-weiß-rote Krönungsmantel so wie die güldenen Sporen liegen noch heute hier. Über die Jahrhunderte wechselten sich die Pfalzgrafen in Geiersgau ab, bis 1022 BF Ragnus von Bonladur das Amt von Kelsor von Rengor übernahm.



DIE PFALZ GEIERSCHREI HEUTE

Dom Ragnus ist der erste Pfalzgraf seit langer Zeit, der nicht auch Mitglied der Suprema, der almadanischen Inquisition ist. Doch als unbestechlicher und unnachgiebiger oberster Steuereintreiber des Landes, als solcher sogar befähigt, hohe almadanische Magnaten zu verhaften, ist Dom Ragnus beim Volke nicht wirklich beliebter. Und auch die Suprema hat Geierschrei nicht verlassen, Inquisitor Keowill Lanzmar gilt in der Region als der Schrecken der Hexen und Zahoris.

So verwundert es kaum, dass in der Pfalz und in der unterhalb des Pfalzberges liegenden Ortschaft Geierschrei mit ihren rund 500 Einwohnern penibel und nach den Buchstaben des Gesetzes gelebt werden muss. Doch in den Zeiten der Taifasreiche zeigt sich auch, wie klein der Einfluss des Pfalzgrafen geworden ist. Die Einnahmen aus dem Wege- und Brückenzoll der beiden sich hier kreuzenden Hauptstraßen werden von ihm ordnungsgemäß verbucht und an den Kaiserhof abgeführt. Doch seine Zehntleute zum Steuereintreiben in die Südpforte zu entsenden, kam in den letzten Jahren immer mehr einem aussichtslosen Alveranskommando gleich. Bis ins Jahr 1034 BF musste Ragnus sogar das Treiben des sogenannten Seegrafen Agniello de Barrizal dulden, welcher in der Nachbarortschaft Busch sein eigenes Taifadoreich gegründet hatte und als solches dem kaiserlichen Zehntmann die Zahlung jeglicher Steuern verweigerte. Inzwischen ist der Seegrab verstorben und die Situation in Busch seit 1034 BF befriedet, doch Agniellos Tochter Abastanea führt das Werken ihres Vaters vom Tschelaksee aus weiter, und macht so das Eintreiben der Steuern für Dom Ragnus nahezu unmöglich.

So verwundert es auch nicht, dass Ragnus inzwischen ein brennender Feind des Taifadotums geworden ist. Den Zerfall der praiosgefälligen Ordnung ist für den grimmigen, hage-

ren Mittfünfziger eine persönliche Kränkung, die er nicht gut verkraftet. Während Vorgänger Kelsor die Folterkammern noch für Zwecke der Inquisition genutzt hatte, hat der Pfalzgraf inzwischen auch Gefallen an seinen Kellern gefunden. So unkt man im Umfeld schon, dass nicht jeder Schrei in Geierschrei ein Geierschrei sei. Die letzten Jahre haben Ragnus (*979 BF, vornehmer, aber verbitterter Edelmann, mit Hang zur Rachsucht) mürrisch, unnachgiebig und grausam werden lassen. Einzig seine Nichte Concabella (1011 BF, kokette Schönheit mit starkem Freiheitsdrang, die Rosen und Tauben züchtet) scheint dem selbst kinderlos gebliebenen Witwer noch so etwas wie Menschlichkeit entlocken zu können. So erklärt sich auch, dass auf der kargen, zugigen Burg Geierschrei ein riesiger Rosengarten zu finden ist, welchen Concabella ebenso pflegt wie eine große Taubenzucht. Ragnus hütet Concabella wie seinen Augapfel, was für diese erdrückend ist. Sie ist nicht verheiratet, da niemand wirklich engeren Kontakt mit ihrem Oheim pflegen will, doch immer wieder schleicht sie sich davon und gibt sich diversen Liebschaften, selbst in höchsten Kreisen oder unter Taifados hin. Diese Liebschaften zahlen dann meist einen hohen Preis dafür, sollte Ragnus davon erfahren.

Während sich Ragnus also mit den Querelen des almadanischen Möchtegernadels und seiner Nichte beschäftigen muss, versucht er zugleich, der uralten Festung ihre Geheimnisse zu entlocken. Die alten in Angram verfassten Inschriften geben ihm einige Rätsel auf, und die Versuche eingestürzte und zum Teil unter Wasser stehende Stollen wieder passierbar zu machen, gehen nur schleppend voran. Er sucht daher immer mal wieder tapfere Gesellen, die sich in die noch unerforschten Bereiche der labyrinthartigen Hallen und Tunnel hinab trauen (👁 117).



DIE PFALZ BREITENHAIN (PFALZGRAFSCHAFT KAISERLICH SERTIS, GRAFSCHAFT WALDSTEIN, KÖNIGREICH GARETHIEN)

»... erbitten wir, Euer untertänigster Diener Kastellan Reo, von
Ihro Hochwohlgeboren zwanzig weitere Fronarbeiter. Die bisher
entsandten Holzfäller reichen nicht aus, um den Wald in seine
Schranken zu weisen und mehrere sind aus Furcht vor Ihro Hoch-
wohlgeboren wissen wem geflohen. Wenn Ihro Hochwohlgeboren
uns die Gnade der höchst geschätzten Anwesenheit erweisen wür-
de, könnte Ihro Hochwohlgeboren sich selbst von den Ausmaßen
des Wildwuchses überzeugen. Ohne weitere Arbeiter vermögen
wir einen weiteren Erhalt des uns von Ihro Hochwohlgeboren in
Ihro unermesslicher Großzügigkeit anvertrauten Schlosses nicht
mehr zu garantieren.«

—Nachricht des Burgkastellans Reo Rondriol vom Wirsal,
Verwalter der Pfalz Breitenhain, gefunden auf einem Mist-
haufen bei Puleth, 1033 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Die Pfalzgrafschaft Kaiserlich Sertis wird vom zum Teil un-
durchdringlichen Reichsforst dominiert. Etwa 10 Meilen öst-
lich der kleinen Ortschaft Hornbeil, in mitten der Pfalzgraf-
schaft Kaiserlich Sertis und damit auch tief im Reichsforst liegt
das Jagd- und Lustschloss Breitenhain. Mit der Außenwelt ist
es nur über einen holprigen Weg nach Hornbeil und von dort
Richtung Süden nach Bitani an der Reichsstraße 3 verbunden.
Das im eslamidischen Stil gehaltene Schloss ist ein typisch
verspielter Prachtbau der Almadaner Dynastie, in dem jedoch
auch regionale und elfische Einflüsse zu erkennen sind. Das
Schloss verfügt über 6 größere und 24 kleinere weiß getünchte
Türme, deren mit blauer Lasur gebrannte Tonschindeln in der
Sonne leuchten. Umgeben ist das Schloss mit einem teilweise
zu Teichen verbreiterten Wassergraben, dessen militärischer
Wert ähnlich wie die gesamte Pfalzanlage deutlich weniger
im Fokus seiner Erbauer lag als seine ästhetische Wirkung.
Im gepflasterten Innenhof gibt es Zugänge zum prachtvollen
Palas, der Rahjakapelle und den Wirtschaftsgebäuden. Mit
seiner Pracht wirkt das Schloss fast wie ein Fremdkörper in
dem ihn umgebenden dichten Wald.

Die hohen, mit bunten Glasmalereien versehenen Fenster
erfüllen die Räumlichkeiten des dreistöckigen Palas mit viel-
farbigem Licht. Untypisch für die Pfalzbauten nördlich von
Gareth befinden sich bereits im Erdgeschoss herrschaftliche
Räumlichkeiten. So findet sich hier eine Badegrotte mit künst-
lichen Tropfsteinen, die kaiserlichen Unterkünfte mit Schlaf-
und Ankleidezimmer und die gut sortierte Bibliothek. Alle
Räume sind selbstverständlich mit almadanischen Wandtep-
pichen und Fußbodenheizung ausgestattet. Im ersten Stock,
der sowohl durch eine Freitreppe von außen als auch über eine
Wendeltreppe von den Privatgemächern aus zu erreichen ist,
befinden sich die kaiserliche Schreibstube, ein Salon und der
Ratssaal, die mit almadanischen Mosaiken geschmückt sind.

Durch einen versteckten Zugang durch die Schreibstube ge-
langt man zudem in ein verborgenes Raucherzimmer. Der
dritte Stock wird vom großen Tanzsaal dominiert, dessen Par-
kett aus edelstem Mohagoni schon so manchen festlichen Ball
erlebt hat.

Die Rahjakapelle ähnelt einer in Marmor erstarrten, mit reifen
Weinranken überwucherten Laube, in deren Mitte eine Kopie
der *Liegenden Rahja* aus der Baburiner Halle der Hingabe auf
den Gläubigen wartet.

Die Wirtschaftsgebäude verfügen über eine große Küche,
die auch Festivitäten mit mehreren hundert Gästen leicht
versorgen kann, und einen Gästetrakt für eine Vielzahl von
Besuchern.

GESCHICHTE DER PFALZ BREITENHAIN

742 BF entschied Kaiser Eslam III. von Almada, der fünfte
Kaiser der Almadaner Dynastie, dass der kaiserliche Hof neue
Orte der Repräsentation benötigte. So ließ er nicht nur die
Neue Residenz in Gareth errichten, sondern begann auch den
Bau eines wahrhaft prunkvollen Jagdschlusses im Reichsforst,
die spätere Pfalz Breitenhain. Nach einigen Jahren der Pla-
nung und der Rodung eines geeigneten Bereichs wurde 747
BF der Grundstein gelegt, doch keine drei Monate später, noch
bevor das Fundament fertig gemauert war, erstickte Kaiser Es-
lam III. qualvoll an einem Wachtelnöchelchen. Sein Nach-
folger Kaiser Eslam IV., zweiter Sohn Eslams III., ließ zuerst
die Bautätigkeiten im Reichsforst stoppen, ordnete dann aber
755 BF den Weiterbau an. Zum Leidwesen seines Baumeisters
Jacobo Optimas Bolongaro mischte er sich zunehmend in die
Bautätigkeit ein. Es wird vermutet, dass es sich um eine Art
Flucht handelte, da man ihm nach politischen und militäri-
schen Niederlagen den Verlust der Reichsprovinzen Yaquiria,
Bornland und Uhdenberg zuschrieb. Kaiser Eslam IV. konnte
die Fertigstellung des Schlosses nicht mehr miterleben, da er
772 BF, einige Wochen vor Ende der Bauarbeiten verstarb. Sein
ihm nachfolgender Sohn Kaiser Bodar I. nutzte die Eröffnung
des Schlosses für mehrtägige Feiern seiner Amtseinführung.
Zur Komplettierung des Schlosses hat er danach einen gro-
ßen Schlossgarten mit einer aventurienweit bekannten Rosen-
zucht anlegen und mit aufwendigen Wasserspielen versehen
lassen. Aufgrund der Tatsache, dass drei Kaiser während der
25-jährigen Bauzeit das Reich regierten, wird die Pfalz auch
heute noch das Drei-Kaiser-Schloss genannt.

In den folgenden Jahrhunderten fanden noch eine Reihe grö-
ßerer und kleinerer Umbauten statt, zumeist verschiedenen
Moden der Zeit geschuldet, und die Mauern der Pfalz konn-
ten in dieser Zeit so manches ausschweifende Fest, festliche
Jagdgesellschaften und den einen oder anderen Mord erleben.
Als Beispiel wäre da der Tod der Hofdame Peliria im Jahre
888 BF zu nennen, die in dem prachtvoll mit Mosaiken aus-
geschmückten Schwimmbecken ertrank. Auch wenn ihr Able-
ben zu einem Unfall erklärt wurde, ist es recht wahrscheinlich,
dass der Hofdichter Valdemoro, auch die Lerche genannt, sie
aus Eifersucht ertränkte.



Kaiser Valpo von Almada ließ daher 890 BF die Baderäumlichkeiten zur heutigen Badegrotte umbauen und befahl gleichzeitig den Abriss der Firunkapelle, um sie durch die heutige Rahjakapelle ersetzen zu lassen, was zu starken Zwistigkeiten mit der Firunkirche führte. Manch einer mutmaßt, dass die geistigen Unzulänglichkeiten seiner einzigen Tochter nicht zuletzt auf sein ausschweifendes und lästerliches Leben zurückzuführen waren.

DIE PFALZ BREİTENHAIN HEUTE

Die Zeiten der ausschweifenden Feste und rauschenden Bälle scheinen für die Pfalz Breitenhain vorbei zu sein. Seit Jahrzehnten wurden keine größeren Feierlichkeiten in den Hallen des Palas zelebriert und auch das edle Parkett des Tanzsaals ist lange nicht mehr von dem aufwendigen Schuhwerk höfischer Damen berührt worden. Die Zeichen der Zeit stehen schlecht für das Mittelreich, und große Feiern in Lustschlössern scheinen nicht mehr dem Zeitgeist zu entsprechen. Selbst der Pfalzgraf Hilgert von Hartsteen lässt sich kaum mehr auf Schloss Breitenhain blicken und führt lieber Fehden in der Grafschaft Hartsteen, als sich um seine vom Kaiser verliehenen Pflichten zu kümmern. Stattdessen hat er die Verwaltungsaufgaben seinem Kastellan Reo übertragen, der zunehmend an dieser Pflicht verzweifelt. Denn seit rund zehn Jahren scheint sich der Wald um die Pfalz verändert zu haben. Wo früher lichte Wälder standen, in denen Jagdgesellschaften Hatz auf Fuchs und Rotwild machen konnten, steht nun dichtes Unterholz und verhindert jedes Durchkommen. Zudem scheint der Wald geradezu alles zu zuwuchern. Wege verschwinden nach wenigen Tagen, junge Bäume klammern sich ins Mauerwerk und brechen es auf und selbst der einstmals prachtvolle Schlossgarten ist fast vollständig verwildert. Es scheint fast so, als wolle der Reichsforst das Schloss vom Wassergraben bis zum höchsten Turm verschlingen.

Die von Kastellan Reo befehligten Bediensteten bringen immer mehr Zeit dafür auf, Kletter- und Schlingpflanzen von den Wänden zu entfernen, Buschwerk niederzuhacken und den Weg nach Hornbeil passierbar zu halten, und so manches Mal hat man Reo darüber fabulieren hören, dass ein großes Feuer vielleicht den Reichsforst in seine Schranken weisen könnte. Zudem hat der Kastellan mit einem Geist zu kämpfen, der immer wieder die Bediensteten in Angst und Schrecken versetzt. Die mit Schlamm und Lehm bedeckte Gestalt soll in der Pfalz allerlei Gegenstände wie Geschirr und Bücher zu hohen Türmen aufgestapelt und sogar versucht haben Bedienstete im Schlaf auf den Libellenturm zu locken.

Die wiederholte Bitte um Hilfe hat Pfalzgraf Hilgert bisher ignoriert, und nachdem erste Briefe am Kaiserhof eingetroffen sind, die die missliche Lage in der Pfalz beklagen, ist es eine Frage der Zeit, bis Hilgert von Hartsteen sein Lehen als Pfalzgraf verlieren wird. Sollte sich nicht in den nächsten Jahren ein tatkräftigerer Pfalzgraf finden, könnte das Schloss Breitenhain bald gänzlich vom Reichsforst verschluckt werden (👁 118).

DIE PFALZ KAİSERLEY (PFALZGRAF-SCHAFT KÖNİGSGAU, MARKGRAFSCHAFT GREİFENFURT)

„Zugegeben, meine Pflicht wäre es gewesen, die Luke verschlossen zu halten, aber wer wollte es mir verübeln? Ich habe extra eine Flasche Wein mitgebracht und abgewartet, bis Wipomil und Hartmann ihre Runde machten. Der alte Thietmar konnte dem Wein nicht lange widerstehen und saß bald schnarchend auf seinem Schemel. Es war etwas knifflig, die Luke zu öffnen und eine Lampe durch die dahinter liegenden Gitter herunter zu lassen, aber ich sage euch, es hat sich gelohnt. Alleine der Glanz, wie ein Meer aus Gold. Im flackernden Licht sah es aus, als würde es sich bewegen, als würden kleine Wellen über die Oberfläche wandern. Mehr Gold, als ich je gesehen habe, mehr Gold als alle Praioten zusammen mit sich herum schleppen. Und das sollte nur ein kleiner Teil sein.“

—der pfalzgräfliche Gardist Liutbrand Köhler, zwei Tage vor seiner öffentlichen Auspeitschung, 1034 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Die Pfalzgrafschaft Königsgau an der Südgrenze der Markgrafschaft Greifenfurt wird von den Wäldern des Märkischen Reichsforsts dominiert. Im Gegensatz zum Kern des sich weit in die südlich gelegene Grafschaft Waldstein ausdehnenden Reichsforsts, ist die Bewaldung der Pfalzgrafschaft jedoch sehr locker und wird zu einem Großteil land- und waldwirtschaftlich genutzt.

Am Rande eines Plateaus, etwa 40 Schritt oberhalb der Ortschaft Niemith gelegen, ist das Herz der Pfalzgrafschaft Königsgau, die Pfalz Kaiserley, schon von Weitem gut zu sehen. Der Bergfried der wuchtigen Pfalanlage überblickt die unter ihm liegende Ortschaft genauso wie den Fluss Breite, einen der Quellflüsse des Großen Flusses. Am Ufer der Breite entlang schlängelt sich die Straße von Greifenfurt nach Angbar und ein befestigter Waldweg führt die nördlichen Ausläufer des Reichsforstes entlang bis zur Burg Ulmenhain.

Die Pfalanlage selbst zeichnet sich besonders durch den mächtigen Bergfried aus. Neben ihm verfügt die *Hauptburg* auch noch über einen großen, dreistöckigen *Palas*, mehrere *Wirtschaftsgebäude* und eine prächtige zwölfgöttliche *Kapelle*. Die *Vorburg* ist zweigeteilt. Nördlich der Hauptburg, entlang des Plateaurandes, befindet sich die größere der beiden Vorburgen, auf deren gut drei Acker fassenden und von einer Steinmauer umrahmten Fläche gut zwei Dutzend *Fachwerkhäuser* mit Gärten und Koppeln verteilt stehen, während die südliche Vorburg mit ihren gerade einmal anderthalb Ackern Fläche und der einfachen Palisade mit Wall und Graben im Vergleich dazu fast primitiv ausfällt.

Der gut 30 Schritt hohe *Bergfried* beinhaltet in seinen fünf Stockwerken nicht nur Unterkünfte und genug Platz für eingelagertes Getreide, sondern in seinen mehrere Schritt dicken Grundmauern auch einen Teil des Kronschatzes des Kaiserhauses. Auch wenn genaue Zahlen nur dem Kämmerer der



Kaiserin bekannt sind, munkelt man, dass dort unten einige hunderttausend Dukaten in Gold lagern sollen. Ähnlich umfangreich ist der Palas ausgestattet. Während die Unterkünfte für das Gesinde im bruchsteinernen Erdgeschoss eher einfach wirken, sind die über eine Freitreppe erreichbaren Räumlichkeiten des ersten Stocks für Greifenfurter Verhältnisse geradezu luxuriös. Die Arkadenfenster sind verglast, die Schlafräume verfügen über Kachelöfen und die Rückwand des kleinen Thronsaals, der für Besprechungen und die Tagespolitik genutzt wird, ist mit dem von Blattgold umrahmten roten Greifen des Mittelreiches verziert.

Im zweiten, in Fachwerk ausgeführten, Stockwerk befindet sich der große Festsaal, in dem die größeren Veranstaltungen des Hofes Platz finden.

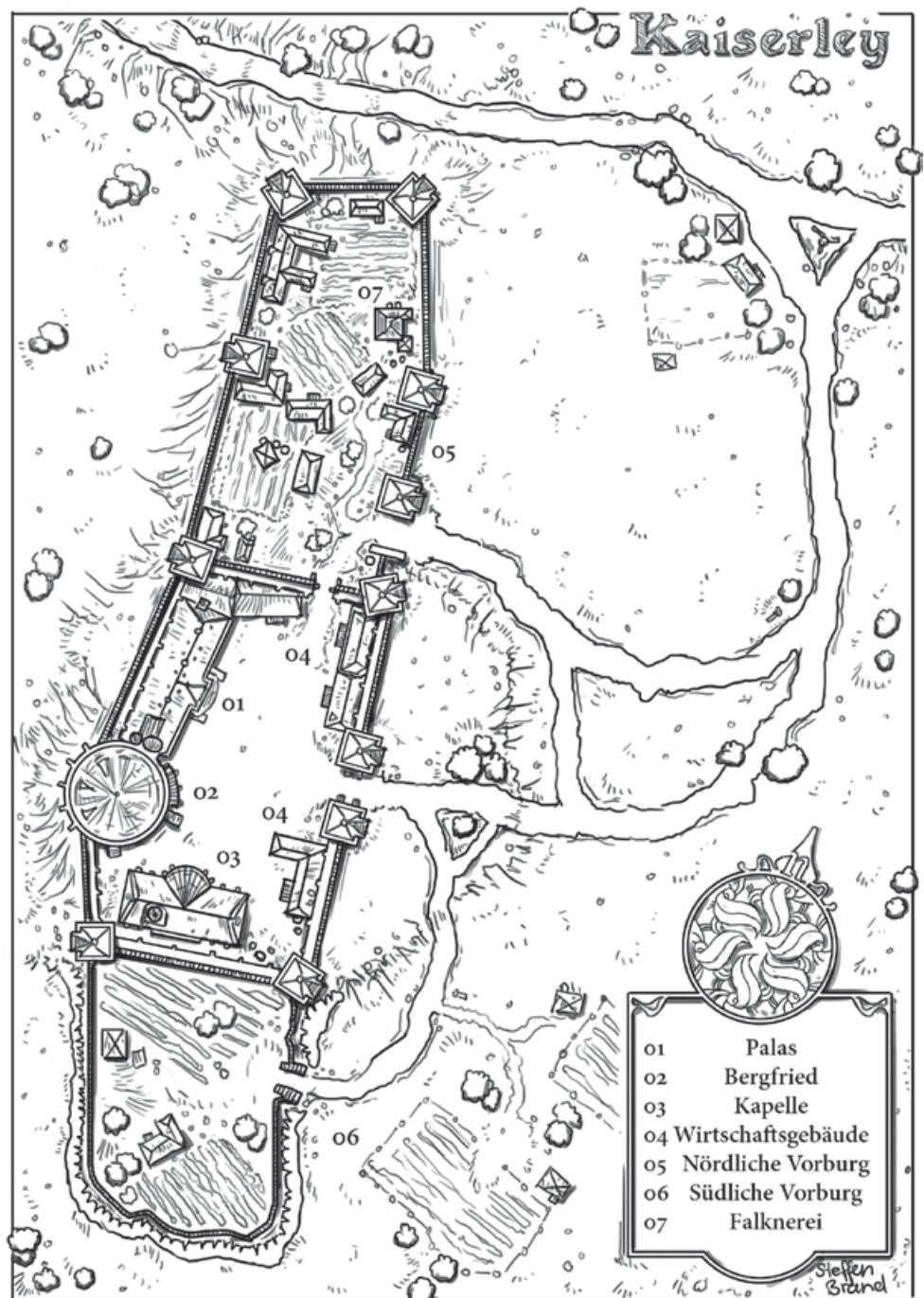
In der nördlichen oder auch großen Vorburg haben sich eine Reihe von Handwerkern niedergelassen, die sich hauptsächlich mit der Metallverarbeitung beschäftigen. Aufgrund des Angebotes an Holzkohle wird hier Kupfer und Eisen verhüttet, im größeren Stil Sensen und Sicheln geschmiedet und Metallwaren mit kunstvollen Emaillearbeiten beschichtet.

Unterhalb des Pfalzbergs an den Ufern der Breite liegt die kleine Ortschaft Niemith, die sich um den Königshof gruppiert, der die Pfalz mit allen wichtigen landwirtschaftlichen Produkten versorgt.

GESCHICHTE DER PFALZ KAISERLEY

Um 850 v.BF siedeln sich die ersten Menschen auf der Anhöhe über der Breite an. Im Laufe der Trollkriege werden sie jedoch wieder vertrieben. Eine zweite Besiedelung findet rund 200 Jahre später statt. Um 250 v.BF wird die Siedlung von Orks überrannt und ein Großteil der Einwohner versklavt. Erst nach der Schlacht um Saljeth 141 v.BF bildet sich wieder eine befestigte Siedlung auf dem heutigen Pfalzberg. Im Jahre 3 BF wird Niemith,

zu dieser Zeit noch Neissmark genannt, Teil des Greifenfurter Illuminats. Um 30 BF soll sich auf dem Platz des heutigen Bergfriedes ein Magierturm befunden haben, der allerdings, glaubt man den Legenden, in nur einer einzigen Nacht bis auf die Grundmauern abbrannte. Um 40 BF wird die Siedlung unter dem Schutz der Sonnenlegion von Perainegläubigen ausgebaut und die angrenzenden Wälder gerodet und zum Teil in Forste umgewandelt. Sie wird zur Pfalz ausgebaut und erhält unter anderem die Zollregalien an der Flussschifffahrt und der Straße zwischen Greifenfurt und Angbar. Während





der Priesterkaiserzeit wird die Pfalz um **440 BF** zu einem Stützpunkt des Ordens vom Bannstrahl Praios', die von hier aus die Region überwachen. Während der Hexenhysterie der Jahre **443 BF** bis **446 BF** werden in Niemith 35 Frauen, 38 Männer, 18 Kinder und mehrere Hoftiere nach Denunzierungen als Hexen verbrannt. Auslöser waren Streitigkeiten zwischen einigen Handwerkern der Pfalz und Händlern aus dem nördlich gelegenen Breitenbruck, die zu wiederholten gegenseitigen Anschuldigungen und alleine in diesen beiden Ortschaften zu über 200 Toten führten. Erst das Eingreifen eines namentlich nicht mehr bekannten Inquisitionsrates aus Gareth konnte das Treiben zumindest in Breitenbruck und Niemith beenden. Während der von der Inquisition im ganzen Illuminat Greifenfurt betriebenen Hexenjagd fanden jedoch über 2.000 vermeintliche Hexen den Tod auf dem Scheiterhaufen. Nach den Wirren der Priesterkaiserzeit wird Niemith **466 BF** Teil der Landgrafschaft Greifenfurt. Zu dieser Zeit wird die Pfalz Kaiserley auch zum ersten Mal als Lagerort von Teilen des kaiserlichen Schatzes erwähnt. Um **982 BF** wird durch die Reichsgrundreform Kaiser Retos die Pfalzgrafschaft Teil der Markgrafschaft Greifenfurt. Ende Rondra **1012 BF** wird die Pfalz kampfflos an das weit überlegene Heer des Sadrak Whasso übergeben. Die meisten Einwohner fliehen in die umliegenden Wälder. Erst im Herbst **1013 BF** erobern Bannstrahl-Ritter die Pfalzanlage zurück, die sogleich wieder von ihren Einwohnern in Besitz genommen wird. In der *Schlacht um Wehrheim* im Peraine **1027 BF** fällt der amtierende Pfalzgraf Ellering Wangold von Königsgau. Aufgrund der Wirren im Mittelreich bleibt das Amt des Pfalzgrafen vakant, bis **1032 BF** Thargrín Raugunde von Mersingen im Rahmen eines Hoftages auf der Pfalz Kaiserley mit der Pfalzgrafschaft belehnt wird.

DIE PFALZ KAISERLEY HEUTE

Die Pfalzgrafschaft ist für die Familie von Mersingen und insbesondere Pfalzgräfin Thargrín (*1002 BF, gewiefte Diplomatin und prinzipientreue und strenge Richterin) eine lukrative Geldquelle. Die Zollstellen an der Breite mit ihrem Treidelpfad und der Straße zwischen Greifenfurt und Angbar generieren erhebliche Einnahmen, immerhin führt hier die Nord-Südachse zwischen dem Kosch und dem Reichsforst entlang. Neben dem Zoll ist auch die Waldwirtschaft ausgesprochen einträglich. Die Waldweide eignet sich vorzüglich zur Schweinezucht und zur Imkerei, weswegen der Termin, an dem die Imker ihren Wachszins leisten müssen, der 1. Peraine, in Niemith als Feiertag gilt. Außerdem produzieren die Köhler in den umliegenden Wäldern die in Greifenfurt und Angbar für Schmieden und Schmelzöfen benötigte Holzkohle. Aus dem Kosch wird Eisenerz heran gebracht, das in den pfälzeigenen Schmelzen verhüttet und direkt zu verschiedenen Eisenwaren weiter verarbeitet wird. Besonders die Sensenschmiede der Pfalz sind in der Region bekannt und beliefern die Höfe des

Reichsguts bis hinauf nach Weiden. Kurz gesagt ist die Pfalz Kaiserley das Handwerkszentrum der Pfalzgrafschaft, und die Pfalzgräfin nutzt ihre Ressourcen auch, um die Pfalz für die Besuche des Hofes im bestmöglichen Zustand zu halten. Dies mag auch mit der Vertrauensposition zusammen hängen, die sie am Hof genießt, da sie immerhin einen Teil des Reichsvermögens im ehemaligen Verlies des Burgfrieds verwahrt. Außerdem verfügt die Pfalzgräfin über einige prächtige Schnee- und Blaufalken, die sie als Jungtiere in den Schluchten des Finsterkamms hat fangen lassen, und einen solchen Vogel als Geschenk zu erlangen, lässt sich so mancher Höfling am Hofe der Kaiserin einiges an Gold und die eine oder andere Gefälligkeit kosten. Es verwundert daher nicht, dass der Einfluss der Pfalzgräfin sich zunehmend über die Pfalzgrafschaft Königsgau hinaus verbreitet und sie eine steinerne Brücke über die Breite errichten konnte, die weitere Zolleinnahmen verspricht. Aktuell versucht sie, ihre Verbindungen spielen zu lassen, um Niemith zum Marktrecht zu verhelfen, was dem Ort weiteren Aufschwung ermöglichen dürfte. An dieser Stelle jedoch kollidiert der Wunsch der Pfalzgräfin mit dem der Markgräfin Irmenella von Wertlingen, die – unterstützt von den Gilden der märkischen Städte Eslamsroden, Breitenbruck und Greifenfurt – bisher erfolgreich die Erteilung des Marktrechts zu unterbinden wusste, weil sie den wachsenden Einfluss der direkt dem Reich unterstellten Pfalzgräfin im südlichen Teil der Markgrafschaft fürchtet.

Man kann sich denken, dass Thargrín von Mersingen alle Hebel in Bewegung setzt, ein Mitglied des Hauses Mersingen noch zu ihren Lebzeiten von Kaiserin Rohaja zum nächsten Pfalzgrafen ernennen zu lassen, um eventuelle Versuche der Amtsübernahme durch die Familie von Wertlingen oder der anderer Greifenfurter Geschlechter zu verhindern. Trotz dieser Differenzen unterstützt Thargrín die Aufforstungsbestrebungen der Markgräfin mit Arbeitskräften und Material. Nach Aussaat und Ernte können sich so die Jugendlichen von Niemith und den umgebenden Weilern ein Handgeld dazu verdienen, indem sie Setzlinge auf den gerodeten Flächen pflanzen.

Leider lockt Wohlstand auch immer Neider an. Seit einigen Jahren werden immer wieder Kähne am Treidelpfad südlich von Niemith überfallen. Ob es sich hierbei um eine Bande Schwarzelpele handelt, wie einige Bootsleute behaupten, oder ob tatsächlich Gildenmitglieder der Städte Strauchdiebe und anderes Gesindel unterstützen, um den Erfolg der Pfalzgräfin zu unterminieren, bleibt unklar. Die Pfalzgräfin hat ein Kopfgeld von 200 Dukaten auf die Köpfe der Räuber ausgesetzt und lässt ihre Reiter die Forste der Pfalzgrafschaft, besonders entlang der Breite, durchkämmen, um dieser Störung ihrer Geschäfte habhaft zu werden. Um die flussaufwärts fahrenden Kähne besser gegen Übergriffe schützen zu können, wirbt sie zudem immer wieder Söldner als Begleitung für die Bootsleute an, um ihnen ein Gefühl der Sicherheit zu geben.



DIE PFALZEN WEIDLETH UND ALBENGAV (PFALZGRAFCHAFTEN KAISERLICH WEIDLETH UND ALBENGAV, GRAFCHAFT ALBENHUS, HERZOGTUM PORDMARKEN)

„Euer Hochwohlgeboren, ein weiteres Mal haben Reiter aus Weidleth unsere Felder verwüstet, ein weiteres Mal sind Heuschober und Scheunen in Flammen aufgegangen. Die beständigen Beunruhigungen unserer Hintersassen sind nicht länger hinzunehmen. Wir bitten Euch, ja wir flehen Euch an, den Herrinnen der zornigen Zwillinge Einhalt zu gebieten. Das einfache Volk erachtet ihre Schwüre nichts wert, und das zu Recht, da sie immer und immer wieder Vorwände finden, ihre Fehde weiter auszutragen. Wir bitten daher darum, einzugreifen und den Kampf ein für allemal zu beenden, sonst sehen wir uns gezwungen, bei der Frau Kaiserin Beschwerde zu führen gegen ihre Vögtinnen.“

—Brief von Baronin Gundela von Liepenstein an Gräfin Calderine von und zu Hardenfels, 1034 BF

„Siehst du, mein Sohn? Dort drüben im Dunst lauert sie wieder. Es ist ein Hohn, dass man sie von hier aus sehen kann, wenn die Luft klar ist. Die verrückte Hexe heckt wieder irgendwelche Pläne aus. Keine Skrupel kennt sie, kein Gewissen, wenn es darum geht unsere Kreise zu stören. Es heißt, sie betrüge sogar die Kaiserin, um ihre Söldlinge zu bezahlen. Wenn wir es nur beweisen könnten. Die Kaiserin würde sie persönlich von ihrem Bergfried werfen. Aber ich habe einen Plan diesen Spuk ein für alle Mal zu beenden.“

—gehört auf der Pfalz Albengau, Pfalzgräfin Niam Feenwasser, Prais 1036 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Die als Zornige Zwillinge bekannten Pfalzen Weidleth und Albengau dominieren die Landschaft südlich von Albenhus vom Großen Fluss bis zum Eisenwald. Bei beiden handelt es sich um Höhenburgen, und während von Weidleth aus Zölle von den Handelsschiffen eingetrieben werden, die die Grenzen der Pfalzgrafschaft am Großen Fluss passieren, erfreut sich die Pfalzgrafschaft Albenhus an den Zolleinnahmen der Händler, die die Nord-Südrouten über die Pässe zwischen dem Eisenwald und dem Amboss und die Ambrocebra, einen Nebenfluss des Großen Flusses, nutzen. Zudem verfügen beide Pfalzgrafschaften über einige Dörfer und Weiler, die sie mit Vieh und Getreide versorgen.

Auch baulich ähneln sich die beiden Pfalzen, auch wenn die Pfalz Albengau, einstmals auch unter dem Namen Kyrstollen bekannt, deutlich älter ist als die recht neue Pfalz Weidleth. Beide besitzen eine vorgelagerte Vorburg und einen trutzigen, hoch aufstrebendem Bergfried. Die Vorburgen verfügen über Stallungen und Wirtschaftsgebäude, wobei Albengau zudem eine Schildmauer besitzt, die die Vorburg zusätzlich gegenüber den von Süden den Berg hinauf schlängelnden Kopfsteinpflasterweg abschirmt. Die Hauptburgen werden

in beiden Fällen von den Bergfriede dominiert, wobei der Bergfried von Weidleth einen quadratischen Grundriss hat und sehr hoch aufgemauert wurde, während der Bergfried von Albengau über eine kreisrunde Basis verfügt und deutlich gedrungener wirkt. Wie es sich für typische Pfalzen gehört, wurden zudem eine Kaiserhalle, ein Palas und ein Schrein innerhalb der Hauptburg errichtet, wobei in Weidleth ein Boronschrein gebaut wurde, während Albengau einen für eine Pfalz recht unüblichen Efferdschrein besitzt, was der Nähe zu Albenhus als Sitz der Efferdmetropolitin des Binnenlandes geschuldet ist. Während die Kaiserhalle von Albengau recht traditionell auf schweren Eichenstämmen ruht, gilt die Weidlether Halle als größter stützenloser Saal innerhalb mittelreichischer Burgen.

GESCHICHTE DER PFALZEN WEIDLETH UND ALBENGAV

Als Kaiser Sighelm von Gareth 160 BF die Lex Zwergia siegelte, handelte er auch Orte für einige Befestigungsanlagen und Handelsplätze mit den Zwergenvölkern aus, und an einem von ihnen ließ er als Zeichen des Vertrauens von zwergischen Handwerkern die Höhenburg Kyrstollen erbauen, benannt nach der sich zu diesem Zeitpunkt noch ein Stück weiter gen Norden erstreckenden Baronie Kyrstollen. Kaiser Gerbald II. von Gareth ernannte 266 BF den nördlichen Teil der Baronie Kyrstollen zur eigenständigen Pfalzgrafschaft Albengau, um den Sohn einer seiner Hofdamen, einer angeblich bildhübschen Almadanerin namens Tsaya di Narenza, mit einem Lehen zu versorgen. Während der Priesterkaiserzeit wurde die Pfalzgrafschaft ohne Widerstand von den Priesterkaisern übernommen, von der Feste Kyrstollen aus Hexen, Druiden und Zwerge verfolgt und als Frevler und Ungläubige meist grausamsten Strafen zugeführt. Dies änderte sich erst, als die Erzzwerge 346 BF dem Pfalzgrafen Bernfried zu Albengau eine deutliche Warnung zustellten, dass die Pfalz in Jahresfrist auf ihre Grundmauern zusammen stürzen würde, sollte die Verfolgung von Zwergen so nahe an den Bingen des Eisenwaldes nicht sofort eingestellt werden. Obwohl Pfalzgraf Bernfried sich offiziell gegen solche Drohungen verwahrte, wurde fürderhin kein Mitglied des kleinen Volkes mehr in Kyrstollen belangt.

Unter Rohal dem Weisen entwickelte sich Albengau wieder zu einem Handelsplatz zwischen Menschen und Zwergen, an dem hauptsächlich Metalle und Getreide gehandelt wurden. Die nachfolgenden Magierkriege zogen die Pfalzgrafschaft kaum in Mitleidenschaft, da einerseits die Region für Magier kaum etwas von Interesse besaß und andererseits die schützende Hand des Hochkönigs Ambros von Kosch schlimmeres verhinderte.

Nach der Übernahme der Kaiserwürde durch Eslam I. von Almada 602 BF wuchs das Interesse des Kaiserhauses an der Pfalzgrafschaft Albenhus wieder, jedoch nicht als Reisestützpunkt, sondern nur wegen seiner Zoll- und Handelseinnahmen aus dem wachsenden Handel zwischen Greifenfurt und



dem Kosch auf der einen und Almada auf der anderen Seite der Gebirge. Unter Bodar II. von Almada wurde die mittlerweile baufällige Pfalzanlage in den Jahren **833 BF** und **842 BF** modernisiert und damit in den heutigen Zustand gebracht. Während der kaiserlosen Zeit ließ Herzogin Gelda ‚die Dreifache‘ von Nordmarken ein Stück weiter im Norden, am südlichen Ufer des Großen Flusses, eine weitere Höhenburg errichten, die sie nach einer von den dortigen Bauern heimlich als heidnische Götze verehrte Weide *Weidleth* nannte. Die Festung sollte nicht nur den Fluss, sondern auch die Heerstraße vom Gareth Land in die Nordmarken beherrschen, und so dem Herzogenhaus Schutz und Einnahmen sichern. Eigens zu diesem Zweck rief die Herzogin Zwerge aus dem Eisenwald herbei, die einstmals auch Albengau erbaut hatten, und zumindest in einigen Geschichten heißt es, der zwergische Baumeister Weidleths sei der Urenkel des Zwergen gewesen, der Albengau errichtet hatte. **926 BF** war Weidleth fertig gestellt, und tatsächlich ähnelte sie der Pfalz Albengau bis auf einige Details sehr. Doch die Herzogin konnte sich an seiner neuen Erwerbung nicht lange erfreuen, denn **930 BF** starb Kaiser Barduron, Vater des späteren Kaisers Perval, in der Feste an einer Schlachtwunde, die er sich während der Schlacht bei Albenhus zugezogen hatte. Kaum hatte Perval von Gareth **933 BF** den Thron des Mittelreiches bestiegen, ließ er Weidleth belagern, bis sich der Herzog, Hildgrimm vom Großen Fluss, ergab und die Festung mit den darin gelagerten Schätzen dem Kaiser überantwortete und ihm sogar seine Tochter und Kronprinzessin als Geisel stellte, die danach zur *Reichserzkänzlerin* ernannt wurde. Die Festung Weidleth und die umliegenden Ländereien wurden zur Pfalzgrafschaft Kaiserlich Weidleth zusammen gefasst und einem kaiserlich bestellten Pfalzgrafen anvertraut.

Während der Answinkrise erklärten sich beide Pfalzgrafen für neutral und folgten so dem Beispiel des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss. Sie schlossen sich dann aber den Kaiserstreuen an und reichten ihr Aufgebot in das Heer der aufständischen Adeligen ein, das im Boron **1011 BF** Elenvina und Albenhus besetzte.

Eine besondere, über das Mittelreich hinaus wirkende Bedeutung erlangte die Pfalz Weidleth am 8. Ingerimm **1020 BF**, als in der Kaiserhalle der Pfalzanlage nach wochenlangen Verhandlungen der Frieden von Weidleth unterzeichnet wurde, der die wachsenden Spannungen zwischen dem Reich des Horas und dem Mittelreich beilegte.

Während der Konflikte des Kaiserreiches mit den Truppen des Sphärenschänders, den **1026 BF** einfallenden Orks und dem Jahr des Feuers stellten beide Pfalzgrafschaften immer wieder ihre Truppen für die Kaiserin bereit, wodurch die militärische Schlagkraft beider Pfalzgrafschaften auf ein Minimum zurück gegangen ist.

Im Rahja **1031 BF** wurde die Pfalz Weidleth dann ein weiteres Mal ein Brennpunkt der mittelreichischen Politik, als auf dem hier veranstalteten Reichskongress die Aberacht über die albernische Königin Invher ni Bennain verhängt wurde.

DIE PFALZEN WEIDLETH UND ALBENGAV HEUTE

Manche behaupten, während der Answinkrise sollen sich die beiden Pfalzgräfinnen für verschiedene Lager entschieden haben, andere munkeln der Alberniakonflikt habe für böses Blut gesorgt, und wieder andere sagen, die beiden Zwillingspfalzen selbst seien von ihren Erbauern, den Zwergen, verflucht worden, damit die Menschen sich in einem ewigen Zwist selbst gegenseitig in Schach halten. Sei es wie es sei, zwischen der Pfalzgräfin von Kaiserlich Weidleth, *Yolande von Mersingen ä.H.*, und der Pfalzgräfin von Albengau, *Niam Feenwasser*, herrscht eine seit Jahren bestehende und zumeist schwelende Fehde, die immer wieder nach Vermittlung und zum Teil sogar Drohungen aus dem Kaiserhaus für beendet erklärt wird und sich nach kürzester Zeit durch Übergriffe und Ehrabschneidungen wieder aufschauelt. Bisher ist dieser Konflikt nicht offen ausgebrochen, auch wenn immer wieder kleinere Trupps der einen Seite Gehöfte der anderen Seite überfallen, Vieh davon treiben oder Felder niedertrampeln. Neben der zumeist bäuerlichen Bevölkerung beider Pfalzgrafschaften leidet besonders die Baronie Liepenstein darunter, die zwischen den streitenden Zwillingen liegt und von beiden Seiten als Aufmarschgebiet und bisweilen auch als Schlachtfeld für Scharmützel genutzt wird.

Neben den kaisertreuen Löwengardisten, von denen je 20 in den Pfalzanlagen Dienst tun, um zumindest für ein Mindestmaß an Ruhe zu sorgen, verfügen beide Seiten über kaum mehr als 50 Bewaffnete, wobei sich Pfalzgräfin Yolande für einzelne Auseinandersetzungen zusätzlich Mietlinge aus Albenhus beschafft und Pfalzgräfin Niam bisweilen zwergische Söldner anheuert. Diese Streitigkeiten gehen mittlerweile so weit, dass beide Seiten gezwungen sind, sich neben den normalen Einnahmen der Pfalzgrafschaften anderweitig Geldmittel zu besorgen. So unterschlägt Yolande von Mersingen Einnahmen aus dem Flusszoll, und beide Seiten haben sich zudem bei der Händlerverbindung Albenhuser Bund hoch verschuldet und Teile ihrer Zollregalien verpfändet, um ihre Auseinandersetzungen weiter finanzieren zu können. Von Seiten des Herzogenhauses und der Gräfin Calderine von Albenhus sieht man keinen Grund, sich in die Streitigkeiten einzumischen, da die kaiserliche Präsenz in den Nordmarken sich durch diese Zwistigkeiten wunderbar selbst in Schach hält.

DIE PFALZ BIBERSTEIN (PFALZGRAFSCHAFT BIBERGAV, GRAFSCHAFT BÄRWALDE, HERZOGTUM WEIDEN)

„Als wir die Reichsstraße verließen, dachte ich zuerst an einen Irrtum. Der Pfad war kaum breit genug, um den Karren hindurch zu bekommen und die Äste hingen so tief, dass man gebückt auf dem Bock sitzen musste. Aus dem sonnigen Rahjtag wurde ein trübes Halbdunkel unter dem dichten Blätterdach. Fünf Tage haben wir gebraucht, und jeder war wie eine Ewigkeit. Es ist nicht so, dass ich nicht schon durch den einen oder anderen Forst gereist



bin, aber das war... nun, es war anders. Zu viel Getier, das man hören, aber nicht sehen konnte, und dann die Geschichten, die der alte Praiodar erzählte. Einhörner und Elfen sollte es hier geben. Als ob mir die Bären, nach denen der Wald hieß, nicht mehr als genug Sorgen machten. Und dann öffnete sich der Wald endlich, ganz unvermittelt, und wir fuhren auf die Lichtung. Endlich

wieder die Sonne! Selten habe ich mich über das Strahlen der Praiosscheibe so gefreut wie an diesem Tag.

Die Motte thronte wie ein Herrscher auf einem Hügel, um sie herum wie ihre Diener die Häuser der Pfalz.

—Welf Bartenhaus, Krämer aus Braunsfurt, 973 BF

LAGE UND BEBAUUNG

Im Süden des Herzogtums Weiden, tief im legendenumrankten Bärnwald liegt die Kaiserpfalz Biberstein als Herz der Pfalzgrafschaft Bibergau. Einzig ein sich durch den dichten Wald schlängelnder Weg ist die für Karren und Reiter passierbare Verbindung zur Reichsstraße 2 im Osten. Von der Pfalz aus geht es nur auf einem besseren Waldpfad tiefer in den Bärnwald hinein und ein anderer Weg führt nach Süden in Richtung der Baronie Wolfenbinge. Auf einer urbar gemachten, fast kreisrunden Lichtung am Ufer des malerischen Bibersees gelegen, erhebt sich ein künstlicher Hügel, auf dessen Rücken die große, steinerne Motte der Pfalzanlage thront. Sie ist von einer hölzernen Palisade und einem Wassergraben umgeben, um den sich wiederum die Festhalle, der Palas, der Firunschrein und einige Wirtschaftsgebäude gruppieren. Direkt an der Motte erhebt sich der Herzbaum der Anlage, eine achtstämmige Grauerle. Die gesamte Anlage mit ihrer etwa dreieinhalb Acker umfassenden Fläche ist ringförmig von einer weiteren Palisade mit Wassergraben umgeben.

Der zweistöckige Palas ist ebenfalls in Stein ausgeführt und bietet den nötigen Platz zur Unterbringung der Kaiserin und

ihrer Gefolges. Er verfügt über prachtvolle Wandmalereien, deren elfische Herkunft kaum zu übersehen ist. Sie geben den ansonsten eher rustikalen Räumlichkeiten einen besonderen Charme, denn die typischen Weidener Bildthemen über die Heiligen und die Helden längst vergangener Tage sind mit eleganter Leichtigkeit ausgeführt und immer wieder von feiner, floraler Ornamentik umrahmt. Sowohl an der Festhalle als auch an der Motte fallen zudem die kunstvollen Schnitzereien ins Auge, die nicht zufällig an elfisches Kunsthandwerk erinnern, pflegten die Pfalzgrafen zu Biberstein – für Adlige aus altvorderen Weidener Häusern eher unüblich – stets einen guten Kontakt zu den hiesigen Auelfensippen. Die Festhalle ähnelt daher eher einem von Bäumen getragenen Blätterdach als einem typischen Weidener Rittersaal. Im Vergleich hierzu wirkt der an den Palas angebaute, aus rohen Baumstämmen gefertigte Firunschrein unfertig und grobschlächtig. Vor dem Praiostor der Pfalzanlage direkt am Ufer des Sees findet sich eine große, freie Fläche, die von den Bauern und Jägern der Region als Handelsplatz genutzt wird. Des Öfteren sind hier auch Wildnisläufer und Former der Auelfen anzutreffen.

GESCHICHTE DER PFALZ BIBERSTEIN

Der Bärnwald ist schon seit Jahrtausenden Heimat elfischer Sippen und wird von ihnen *Silfürn* genannt. Entsprechend war das für elfische Verhältnisse plötzliche Erscheinen der Menschen mit ihren Rodungen und ihren Dörfern eine mehr als unerwünschte Störung. Nach dem gemeinschaftlichen Kampf gegen orkische Heerscharen **54 v.BF** wird **31 v.BF** in Trallop zwischen Kaiser Murak-Horas und dem Elfenkönig Asralion Sommertau der *Trallop Vertrag zur Unantastbarkeit des Elfenreiches* geschlossen. Zeitgleich erhält Murak-Horas die Erlaubnis, im Bärnwald einen Außenposten zu errichten, um einen Handelsplatz und einen Ort der Begegnung mit den Elfen des Bärnwaldes zu etablieren. Dieser Handelsposten wird **24 BF** von Kaiser Raul zur Pfalz ernannt, befestigt und ausgebaut. Er schließt hierzu einen Vertrag, der die Rodung des umliegenden Waldes nur auf einen bestimmten Radius um die Pfalz herum beschränkt, dafür jedoch die Jagd in einigen Bereichen des Bärnwaldes gestattet. **50 BF** wird der Bärnwald um die Pfalz herum zur Pfalzgrafschaft, und diese wiederum Teil der Grafschaft Bärwalde.

Während der Zeit der Priesterkaiser kommt es rund um die Pfalz Biberstein wiederholt zu Konflikten mit den auelfischen Sippen, die jedoch nach einer nicht mehr überlieferten, aber anscheinend sehr deutlichen Drohung beendet werden. Die Pfalz wird **382 BF** verlassen und steht über 80 Jahre leer. Erst unter Rohal dem Weisen wird sie **467 BF** wieder bemannt, zu einem guten Teil neu aufgebaut und der friedliche Austausch mit den Auelfen wieder in Gang gesetzt. **472 BF** wird mit der Grafschaft Bärwalde auch die Pfalzgrafschaft Bibergau mit den Grafschaften Baliho und Sichelwacht zum neu geschaffenen Herzogtum Weiden zusammengefasst. Während Schwarzpelze **ab 599 BF** brandschatzend durch Weiden ziehen und ihnen erst auf den Blutwiesen vor Gareth und **601 BF** vor Trallop durch Herzogin Odila von Weiden Einhalt geboten werden kann, bleibt die Pfalz unversehrt, anscheinend da sich selbst das Heer der Schwarzpelze nicht in die dichten Wälder der Elfen vorwagt.

Einen Tiefpunkt in den Beziehungen zwischen den Elfen und den Menschen stellen die *Ersten Weidener Unruhen* von **969 BF**



dar, bei denen Bauern und Viehzüchter gewaltsam gegen Elfen vorgehen. Der damalige Pfalzgraf Ugðalf II. von Hohenstein, genannt der Kahle, zieht sich aus Angst vor der Rache der Elfen mit seinen Getreuen drei Monate lang hinter die Palisaden seiner Pfalz zurück. Erst nach Jahren und dem tatkräftigen Zusammenspiel von Ugðalf und der *Mond-über-den-Seen-Sip-*

pe der Auelfen beruhigt sich die Situation im Bärnwald wieder. Auch sein Sohn Kornrath Aldûf von Hohenstein (*974 BF), der heutige Pfalzgraf, setzt den umsichtigen Umgang mit den Elfen fort, so dass man sich auch im Zweiten Orkensturm 1026 BF auf sie als Verbündete verlassen kann.

DIE PFALZ BIBERSTEIN HEUTE

Nach dem Tod seines Vaters wurde *Kornrath Aldûf von Hohenstein* von Kaiser Hal als Pfalzgraf auf dem Biberstein eingesetzt. In dem geradlinigen, energischen Kornrath wusste man einen Ritter alten Schlags an der Seite, dessen Familie seit jeher hohes Ansehen beim Adel und bei den Herzogen Weidens genießt.

Aufgrund der begrenzten Fläche, die um die Pfalz herum gerodet werden durfte, verfügt Biberstein nur über wenige Äcker, die die bei der Pfalz lebenden Bauern und die Pfalzbesatzung ernähren. Die Haupteinnahmequelle des Pfalzgrafen ist daher der Markt- und Wegezoll, den er von den Händlern eintreibt, die auf dem Markt der Pfalz Handel treiben wollen. Die Wiedereinführung des Reisekaisertums bedeutet gerade für eine räumlich so beengte Pfalz wie Biberstein erhebliche Probleme – brachte aber auch verhaltenen Wohlstand. Obwohl mitten im dichten Wald gelegen, muss der Pfalzgraf häufig einfaches Bauholz aus anderen Regionen Weidens zum Biberstein schaffen, weil die Auelfen übermäßigen Holzeinschlag als Bruch des Tralloper Vertrags verstehen. Andererseits kann der Pfalzgraf von den Auelfen veredelte Holzpfiler und hervorragend gegerbtes Leder und edle Felle an die Händler bringen. Und obwohl die Elfensippen die höfische Jagd nur ungern sehen, und es schon häufiger zu handfesten Konflikten zwischen Jägern und Elfen kam, gilt Biberstein was die Jagd auf Großwild, besonders Rotwild und Bären, angeht als eine der interessantesten Jagdpalzen des nördlichen Mittelreiches. Allein im Herzen des Waldes gilt der alte Handschlagvertrag, der Menschen die Jagd vollständig untersagt, und es heißt, dass nicht nur die Auelfen eine Zuwiderhandlung bitterlich ahnden. Ein sehr schlimmes Schicksal kann einem Wilderer blühen, sollte er bei seinem Waldfrevel von *Mandavar dem Weißen*, dem unsterblichen Einhorn des Bärnwaldes, entdeckt werden.

Trotz dieser strikten Regeln und der Furcht der abergläubischen Bauern ist der Bibersteiner Marktplatz ein lukrativer Ort für Händler und Krämer. Die Elfensippen tauschen hier nach jedem Vollmond Schmuck, Früchte des Waldes und kunstfertige Schnitzereien gegen Eisenwaren und Naschwerk. Sie haben dabei eine eigenartige Vorliebe für Lebkuchen entwickelt und sind gerne bereit, dagegen Felle und die in Baliho zur Zeit beliebten elfischen Dreilagenkämme zu tauschen. Gero Teichgräber, der Kämmerer des Pfalzgrafen zu Bibergau, hat dabei die Aufgabe bei den regelmäßig auftretenden Streitigkeiten zwischen Menschen und Elfen schlichtend einzugreifen.

Seit einiger Zeit hält sich eine Auelfe am Hof des Pfalzgrafen auf, die sich Mayana von Bibergau nennt und sich als Botschafterin zwischen Menschen und Elfen beweisen will. In der Grafschaft Bärwalde kursieren mittlerweile etliche Gerüchte über ein Verhältnis zwischen Pfalzgraf Kornrath und der jugendlich wirkenden Auelfe, andere Stimmen behaupten aber, dass Mayana in Wirklichkeit die Großmutter des Hohensteiners sei, die ihn zurück auf den rechten Pfad führen will.

DIE PFALZ DONNERSCHALCK (PFALZGRAFSCHAFT SICHELGAU, BALIHO)

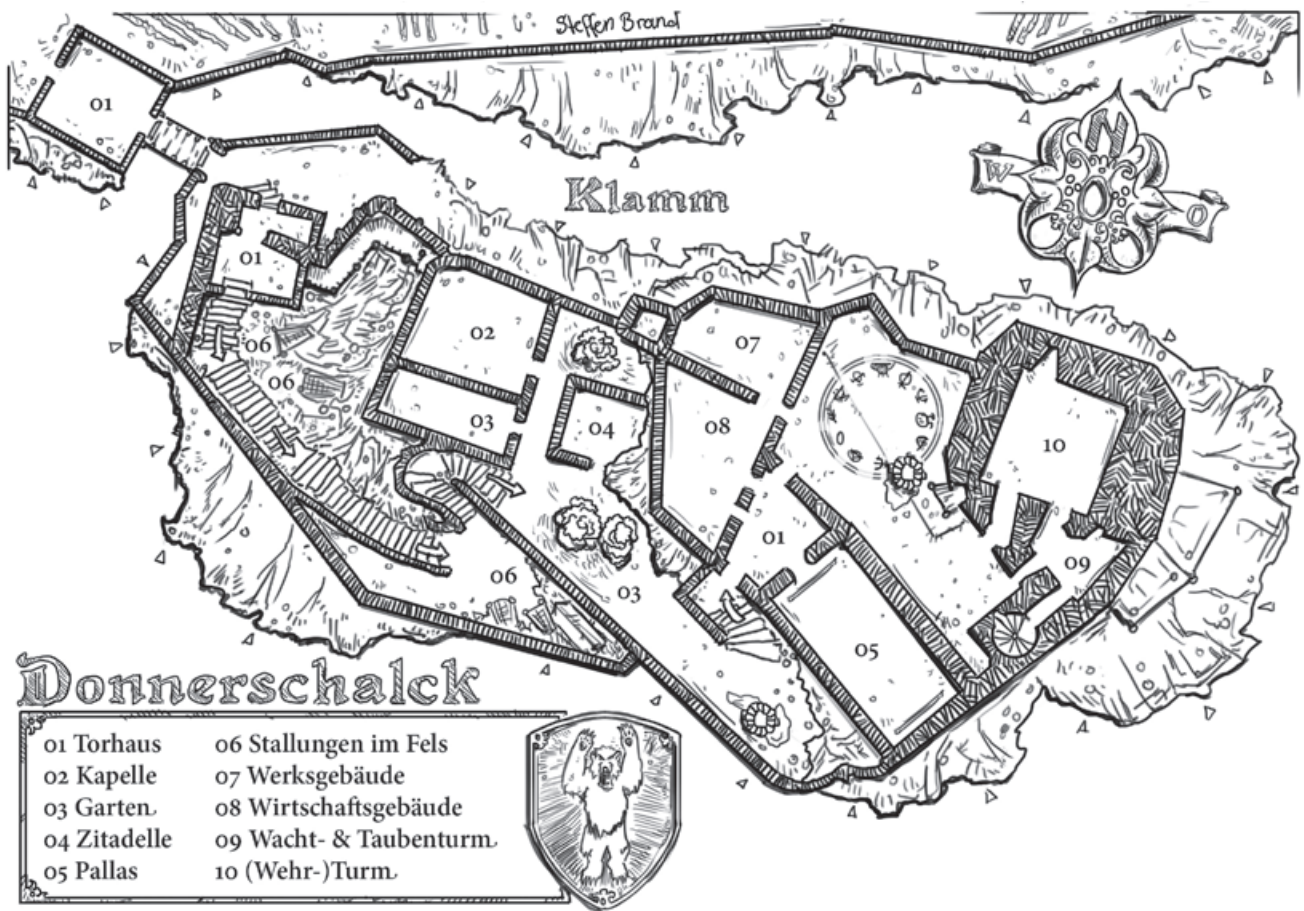
„Warum die Kriegspfalz der Kaiserin ausgerechnet in Weiden steht, fragt Ihr? Weil sie in Weiden steht, natürlich! Und weil sie in ihrer langen Geschichte noch nie durch den Feind eingenommen wurde. Donnerschalck ist uneinnehmbar und die gesamte Ritterschaft des Herzogtums fühlt sich verpflichtet, dafür zu sorgen, dass dem auch so bleibt. Immerhin ist die Herrin Weidens die Schwertmutter der Kaiserin, und das verbindet uns letztlich alle mit ihr.“

—Borhild von Pandlari, Quartiermeisterin am reisenden Kaiserhof

LAGE UND BEBAUUNG

Donnerschalck befindet sich in der am östlichen Rand der Grafschaft Baliho gelegenen Pfalzgraftchaft Sichelgau. Im Westen Sichelgaus herrschen noch die fetten Weiden der Ebene vor, machen mit zunehmender Nähe zur Schwarzen Sichel jedoch urwüchsig und teilweise undurchdringlichen Wälder Platz. Unweit des kleinen, inmitten dieser Wildnis gelegenen Dorfes Donnerschalck, ragt der Berg Runkelklippe empor und auf einem Felssporn unterhalb ihres Gipfels erhebt sich die kaiserliche Kriegspfalz. Dorf und Burg sind über den Menzelsbogen, einen leidlich guten Karrenpfad zu erreichen, der von Menzheim über Teichenberg nach Donnerschalck führt und in den letzten Jahren fortwährend ausgebaut wurde.

Die Anlage unterteilt sich grob in zwei Teile: Die trutzige *Hauptburg* an der Spitze des nach Norden hin ansteigenden Sporns und die *Vorburg* auf einem der Runkelklippe vorgelagerten Plateau. Nicht zuletzt seine drei Befestigungsringe verleihen Donnerschalck den Ruf, uneinnehmbar zu sein. Wehrmauern, die durch die steil abfallenden Hänge unbezwingbar scheinen, umgeben drei Seiten der *Hauptburg*. Die einzige Verbindung von Haupt- und Vorburg ist eine Zugbrücke über die künstlich verbreiterte Klamm zwischen Runkelklippe und Plateau. Die Brücke sowie die zugehörigen Tortürme wurden in den letzten Jahren verstärkt und erweitert.



Zentrum der Hauptburg ist der am höchsten Punkt gelegene, vieleckige Wehrturm mit angegliedertem Wach- und Taubenturm. Auf der anderen Seite des nahezu ebenen, aus dem anstehenden Gestein geschlagenen *Großen Hofes* erhebt sich trutzig und verwittert der zweistöckige Palas aus Bruchsteinen. Das an den Palas angrenzende Gebäude beherbergt Werkstätten und Wirtschaftsräume, die nur im Kriegsfall besetzt sind und ansonsten als Lager sowie Unterkünfte dienen. Unter dem Vorgänger und zugleich Vater der heutigen Pfalzgräfin ließen sowohl Palas, als auch Wehrturm jegliche Eleganz vermissen. Seit jedoch *Neunhild von Wolkenstein und Wettershag* auf der Pfalz waltet, wurden einige Anstrengungen unternommen, das Innere repräsentativ zu gestalten und den Bauten ihre Wuchtigkeit zu nehmen. So wurden im Rittersaal und anderen wichtigen Räumen Bodenbeläge aus Schieferplatten verlegt und eine Vielzahl hochwertiger Gobelines aus den Werkstätten der Reichsstadt Baliho aufgehängt. Dennoch ist die typische Weidener Rustikalität kaum zu übersehen. Vollständig erneuert und um einen gen Osten weisenden Balkon erweitert, wurde die Kaiserhalle im Palas, die nun Platz für die höfischen Pflichten der Kaiserin bietet. Holzverkleidungen, Säulen und Balken sind mit detailverliebten und kunstfertigen Schnitzereien der Weidener Flora und Fauna geschmückt, besonders häufig sind hierbei Darstellungen von Luchs, Pferd und Bär. Auch die unterhalb des Großen Ho-

fes gelegene Kapelle wurde erneuert und vergrößert. Neben dem Rondaaltar im Hauptraum, verfügt sie nun auch über Nischen für ihre elf Geschwister und ausreichend Platz, um Messen zumindest für den wichtigsten Teil des Hofes zu lesen. Zwischen Großem Hof und Kapelle befindet sich, geschickt in die steile Felswand integriert, der Burggarten. Wie andere Weidener Burgen verfügt auch Donnerschalck über einen Herzbaum, oder vielmehr, über derer drei: imposante Buchen unterschiedlichen Alters beschatten die größtenteils in den Fels geschlagene Zitadelle.

Die *Vorburg* schließt eine Fläche von rund vier Ackern ein und tatsächlich wird hier etwas Feldbau und ein großer Gemüsegarten betrieben. Außerdem befinden sich hier zwei große Steinhäuser, in denen ein Teil des kaiserlichen Trosses unterkommt, weilt die Kaiserin auf Donnerschalck. Doch bei weitem nicht alle finden in den Häusern Obdach und so ist es seit jeher Sitte, in der Vorburg ein großes Zeltlager zu errichten. Auch unter der Zeit erheben sich hier Zelte, in denen Ritter von nah und fern logieren und die Pfalzgräfin minnen.

GESCHICHTE DER PFALZ DONNERSCHALCK

In Sichtweite der Hauptburg nimmt ein Höhlensystem seinen Anfang. Schon vor Urzeiten nutzen es die Goblins, um ihrem Jagdgott Orvai Kurim Opfergaben darzubringen. Isegrein der Alte vertrieb sie und ließ in den Höhlen einen



Firunschrein einrichten, über den die unweit errichtete Feste Donnerschalck wachen sollte. Der Schrein ist bis heute Teil des *Bogens des Weißen Jägers*, eines Pilgerwegs des Firun, der entlang der Schwarzen Sichel zu den firunheiligen Hängen den Gletschern führt. Pilgerzeichen des hiesigen Schreins ist das Gehörn eines Gebirgsbockes, welches dem Pilger in seine Jagdwaffe gebrannt wird. Seit Isegrein die Goblins von hier vertrieb, gilt die Höhle als mystischer, gar dem Firun heiliger Ort, an dem Ritter aus Baliho den Segen der Götter für Schwertzüge gegen die Goblins der Schwarzen Sichel erbiten, Schwurfreundschaften vor dem Alten vom Berg schließen oder über Jagdfrevel von Standesgenossen zu Gericht sitzen. Kaiser Raul erwählte Donnerschalck **24 BF** zum Pfalzort sowie als Sammelplatz für Kriegszüge in die Schwarze Sichel. Während des Goblinskiens wurde die Anlage im Jahr **144 BF** zwar ausgehungert, doch sie blieb unbezungen: Angesichts hunderter Toter überließen die Goblins die Menschenburg schlicht sich selbst. Erst Jahre später wurden die Leichen geborgen, innerhalb des Höhlensystems beigesetzt und Donnerschalck bis **152 BF** nachweislich wieder in Stand gesetzt. Kaiser Menzel „der Gute“ von Gareth weilte während seiner Regentschaft häufig hier. Er veranlasste sowohl den Ausbau der Hauptburg, die er zu seiner Kriegspfalz erhob, als auch die Aufwertung des in den Auen Vanas gelegenen Dörfchens Schalckenheim. Mit der Verleihung der Marktrechte wurde das Dorf in Menzheim – nach Kaiser Menzel – umbenannt. Bis heute von Bedeutung ist der zu dieser Zeit erbaute *Menzelsbogen*, eine direkt nach Donnerschalck führende Straße. Während der Priesterkaiserzeit verschanzten sich Weidener Rondrageweihete auf Donnerschalck und behaupteten sich **348 BF** zunächst erfolgreich gegen die Truppen der Priesterkaiser, denen es **352 BF** jedoch gelang, die Burg durch Verrat zu nehmen.

472 BF erhielt der Einflussbereich der kaiserlichen Burg den Namen Sichelgau, wurde als Pfalzgrafschaft Teil der Grafschaft Baliho und diese wiederum durch den *Weidener Erlass* von Rohal dem Weisen Teil des Herzogtums Weiden. In diese Zeit fällt der Bau des Taubenturmes, von dem bis heute Botschaften ausgesandt werden.

Um **969 BF** war die Pfalz Sammelplatz des unzufriedenen Balihoer Landadels. Hier geschlossene Bündnisse verstärken die *Ersten Weidener Unruhen*, dessen Ergebnis der Landrechtsbund war, der dem Landadel am Herzogenhof ein größeres Mitspracherecht zusicherte.

Als **1007 BF** Bunsenhold von Wolkenstein und Wettershag zum Pfalzgrafen berufen wurde, wehte ein frischer Wind durch die altherwürdigen Mauern. Der bis dato als Hoher Rat am Kaiserhof dienende Wolkensteiner begann damit, die Burg in Stand zu setzen: Die Vorburg wurde verstärkt und die Wehrmauern der gesamten Anlage erneuert.

Nachdem Lorgolosch, das Bergkönigreich der Brillantzwerge, **1021 BF** während der Borbaradinvasion zerstört wurde, richtete der Hochkönig der Zwerge Albrax Sohn des Agam ein Heerlager im nahegelegenen Höhlensystem ein, das er Durrum Lorgolosch (Rogolan: Lorgoloschs Erbe) nannte. Diese kleine Binge hatte jedoch nur sechs Jahre Bestand, denn im

Peraine **1027 BF**, als der Hochkönig sich mit dem mittelreichischen Heer auf dem Mythraelsfeld dem Angriff Galottas und des endlosen Heerwurms entgegenstellte, überflogen Drachen unter Rhazzazors Banner die Schwarze Sichel, griffen das Heerlager an und zerstörten es. **1029 BF** wurde der bisherige Pfalzgraf zum Grafen der Sichelwacht erhoben. Seine Tochter *Neunhild von Wolkenstein und Wettershag* folgte ihm als Pfalzgräfin nach.

DIE PFALZ DONNERSCHALCK HEUTE

Pfalzgräfin und Verwalterin der Pfalz und der sie umgebenden Ländereien ist Neunhild von Wolkenstein und Wettershag. Sie herrscht über die zum Königsgut der Pfalzgrafschaft gehörenden Dörfer, den sich westlich der Pfalz erstreckenden Kaiserforst, ein Dutzend Panzerreiter und rund 20 Bedienstete und Handwerker, die die Pfalz in Schuss halten. *Neunhild* (*999 BF, braune Augen und Haare, zierlich, gebildet und sehr neugierig) verbrachte ihre Jugend als Knapin am Kaiserhof. Sie wurde von ihrem Schwervater in die Kaiserlich Derographische Gesellschaft eingeführt und liebte es, das dort gesammelte Wissen in ihrer raren Freizeit in sich aufzusaugen. Mit ihrem Vater teilt sie die Leidenschaft für die Falknerei, der auch viele ihrer adligen Landsleute frönen, und die eine Verbindung zwischen der weitgereisten, gebildeten jungen Rittfrau und den traditionsbewussten Weidenern herstellt. Obgleich verhältnismäßig alt, ist Neunhild bislang unvermählt und wird seit ihrer Erhebung beständig von jungen Rittern umworben.

1032 BF wurde Donnerschalck vom kaiserlichen Hof besucht, was die durch den Innenausbau bereits arg strapazierten Finanzen der Pfalzgrafschaft zusätzlich belastete. Trotz der damit verbundenen Ehre heißt es, die Pfalzgräfin wäre von diesem Besuch nicht allzu begeistert gewesen. Die Versorgung des vielköpfigen Hofes kostete Neunhild nicht nur einen guten Teils ihres Jahreseinkommens, auch die dabei von der Hofkanzlei durchgeführte Buchprüfung sowie die sich daraus ergebenden Nachforderungen erfüllen sie bis heute mit Unbehagen. Dies vor allem, da in der Ägide ihres Vaters einige Unregelmäßigkeiten auftauchten. Zwar konnten diese zweifelsfrei aufgeklärt und ihr Vater vom Verdacht der Veruntreuung reingewaschen werden, dennoch blieb die Gewissheit, dass die Hofkanzlei von nun an ein besonders waches Auge auf ihre Buchführung haben würde.

Um die Gunst des Kaiserhauses zurückzugewinnen, verstärkte Neunhild ihre Bemühungen, Donnerschalck in eine des Kaiserhofes würdige Pfalz zu verwandeln, ohne dabei ihren vordringlichen Zweck – der Kaiserin Kriegspfalz zu sein – aus den Augen zu verlieren. Gegenwärtig werden die Dächer von Kapelle und Palas mit heimischem Schiefer eingedeckt und die Tore der Vorburg verstärkt. Ebenfalls in der Vorburg wird zudem ein Turm für die Jagdfalken und -adler der Pfalzgräfin errichtet, an denen die Kaiserin bei ihrem letzten Besuch Gefallen fand, wie es heißt.

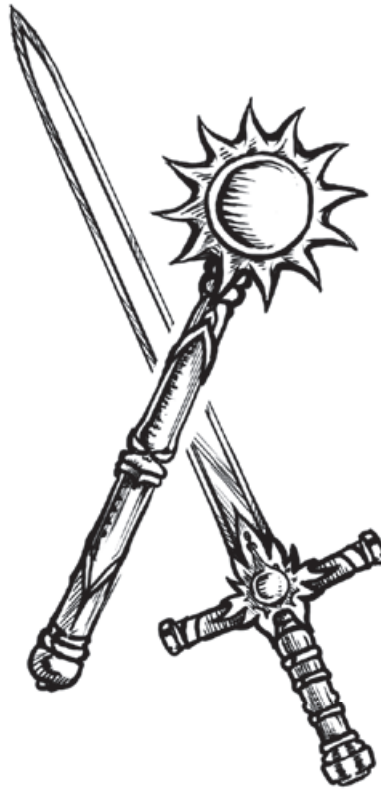
Neben dem kaiserlichen Tross, der sich eher selten an den Rand der Schwarzen Sichel begibt, empfängt die Pfalzgräfin



häufig Balihoer Ritter, die den nahegelegenen Firunschrein aufsuchen sowie Pilger, die dem Bogen des Weißen Jägers folgen. Neben diesen Pflichten ist es Neunhild ein ausgesprochenes Vergnügen, den verschütteten Zugang zu Durum Lorgoloch im Auge zu behalten. Immer wieder tauchen Schatzsucher und Glücksritter auf, um die verlassenen Kavernen nach Kostbarkeiten zu durchsuchen. Die Pfalzgräfin lässt sie gewähren, solange sie ihr nur getreulich Bericht erstatten und der Kaiserin ihren Anteil an erbeutetem Zwergengold und anderen Preziosen überlassen (👁 118).

WEITERE PFALZEN

Die weiteren Pfalzen des Reiches wollen wir an dieser Stelle nicht en detail beschreiben, so finden sich Pläne und umfangreiche Beschreibungen von *Neuer* und *Alter Residenz*, in der Prinz Storko für die Kaiserin ein Auge auf das Treiben in der quirligen Metropole Gareth hält, in der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs**.





PERSÖNLICHKEITEN AM KAISERLICHEN HOF

Im folgenden Kapitel finden sie die wichtigsten Persönlichkeiten am Hofe, von der Kaiserin und ihren Vertrauten über die Hofämter bis zu einer Reihe von weniger bedeutenden, aber für den Hof trotzdem unentbehrlichen Personen. Die Beschreibungen nutzen dabei folgende Kategorien:

Kurzcharakteristik: Eine stichwortartige Zusammenfassung der wichtigsten Charakteristika. Zur Klassifizierung bestimmter Fähigkeiten wird hierbei teilweise auf die Abstufungen der Erfahrung von Meisterfiguren (siehe Kasten weiter unten) zurückgegriffen, um die Erfahrung der einzelnen Personen festzulegen. Diese Aufteilung ist dabei immer im Kontext zu sehen. Ein „erfahrener Diplomat“ mag positiv klingen, wäre aber im Falle eines kaiserlichen Abgesandten eher ein Zeichen von Mittelmäßigkeit, während ein „vollendeter Sänger“ wohl zu einer Handvoll wahren Meistern gehören und alleine das Vinsalter Opernhaus füllen könnte.

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und Herausragende Zauberkünste und Rituale: Hierbei handelt es sich um die Werte, die für die Person besonders prägend und in der Befähigung besonders bemerkenswert sind.

Beziehungen und Finanzkraft: Zur Einordnung der Beziehungen und finanziellen Mittel der Personen werden sie zur Einstufung mit folgenden Punkten versehen: *minimal* – *gering* – *hinlänglich* – *ansehnlich* – *groß* – *sehr groß* – *immens*.

Verwendung im Spiel: Dieser Punkt gibt an, wie sich die Personen auf das Spiel auswirken können und wie man sie in einem Abenteuer am besten nutzen kann.

ERFAHRUNG VON MEISTERPERSONEN

In der Kurzcharakteristik werden die Fähigkeiten einer Meisterperson je nach Kompetenzbereich grob umrissen. Ein Kompetenzbereich kann benannt sein nach bestimmten Tätigkeitsfeldern („kompetent in Natur“), Professionen („brillanter Zimmermann“) oder sonstigen beschreibenden Bezeichnungen („unerfahrener Intrigant“). Passend zur Erfahrung in diesem Bereich kann man von bestimmten Eigenschafts- und Talentwerten ausgehen, sowie beziffern, wie viele Abenteuerpunkte die Person ungefähr in diesen Bereich investiert hat.

Kompetenz	Typischer Eigenschaftswert für eine wichtige Eigenschaft	Typischer TaW in wichtigem Talent	Abenteuerpunkte
unerfahren	10	0-3	250
erfahren	12	3-6	500
durchschnittlich	14	6-9	1.000
kompetent	15	9-12	2.000
meisterlich	16	12-15	4.000
brillant	17	15-18	8.000
vollendet	18	18-21	16.000

ROHAJA VON GARETH, KAISERIN DES MITTELREICHES

„Lange haben Wir für Unsere Krone gefochten und sie schließlich errungen. Unser Anspruch auf Raulskrone und Greifenthron ist unantastbar. Und jetzt werden Wir Unserem Reich Einigkeit und Ordnung bringen, auf dass es gedeihe und für alle Unsere Untertanen eine sichere Heimat bietel!“

Die Kaiserin ist nun seit über sieben Jahren auf dem Thron, und aus der jungen, unerfahrenen Ritterin ist eine versierte Herrscherin über das gesamte Mittelreich geworden. Auf diesem Weg lagen Schlachten, Intrigen und politische Ränkespiele, und alleine schon ihr Überleben und das ihres Kaisertums, trotz all dieser Wirrungen im Reich und den angrenzenden Regionen, ist Beweis genug, dass die von ihren Feinden als ungeduldiges Mädchen verlachte Kaiserin der Würde und der Ehre ihres Ranges angemessen zu herrschen vermag. Beim einfachen Volke ist Rohaja vielerorts beliebt, und das Reiskaisertum macht die Kaiserin und ihre Herrschaft für viele einfache Untertanen deutlich greifbarer als die fernen Kaiser

Gareths, die nur durch Richter und Steuereintreiber Präsenz zeigten, und ihr Erscheinen, ob in Purpur und Hermelin oder in der schweren Rüstung der Ritter, hinterlässt einen Eindruck aus Faszination und Ehrerbietung auf ihrem Weg. Während ihrer offiziellen Auftritte zu politischen Anlässen oder religiösen Feiern erscheint sie als würdevolle, wenn auch distanzierte Herrscherin, die ihr Desinteresse an komplizierten diplomatischen oder bürokratischen Rechtsakten mittlerweile hinreichend gut hinter einer Maske herrscherlicher Würde verbergen kann. Bei Besprechungen im kleinen Kreis und in ihren Privatunterkünften zeigt sich jedoch ihr wahres Gesicht einer selbstbewussten und kraftvollen jungen Frau, die sich ihrer Pflichten wohl bewusst ist, jedoch so manches Problem lieber direkt und handfest angehen würde, statt an dem ewigen Reigen der Diplomaten und Gesandten teilzunehmen. Besondere Beliebtheit genießt die Kaiserin bei den einfachen Rittern, den Junkern und Edlen, denen sie mit Krone, Schwert und Harnisch als Idealbild der ritterlichen Herrscherin, für



manch einen fast schon die fleischgewordene Herrin Rondra selbst erscheint. Ihr ist es zu verdanken, dass das lange verlachte und für rückständig gehaltene Rittertum eine neue Blüte erlebt, militärisch wie kulturell, und es ist daher nicht überraschend, das besonders die einfachen Ritter aus den nördlichen Provinzen zum Teil sogar gegen den Willen ihrer Lehnsherren der Kaiserin treu ergeben sind. Entsprechend flößt ihr Erscheinen auf dem Schlachtfeld ihren Verbündeten neuen Mut ein und lässt ihre Feinde in Ehrfurcht erstarren.

Dieser Verlauf der Geschichte war jedoch von der Geburt Rohajas und ihrer Zwillingschwester am 26. Rahja 1008 BF wahrlich nicht vorgezeichnet. Schon die Wahrträume ihrer Mutter, Reichsregentin Emer, während ihrer Geburt zeugten von der unruhigen Zukunft: Sie waren erfüllt von Schlangen, Schwertern, Einhörnern, Gold und Blut. Die erstgeborene Rohaja erhielt ihren Namen eingedenk der Gattin Kaiser Retos, der maraskanischen Prinzessin Rohaja Damaris, und Rohal dem Weisen. Ihre jüngere Zwillingschwester wurde nach der Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum benannt.

Im Neuen Reich war die kaiserliche Thronfolge schon nach einem Erlass von Kaiser Raul dem Großen nur den männlichen Nachkommen des Kaiserhauses gestattet, jedoch wurde auf dem Großen Hoftag von 1014 BF nach über 1.000 Jahren die weibliche Thronfolge als Erbregelung neu eingesetzt, so dass Rohaja, zu Ungunsten ihres jüngeren Bruders Selindian Hals, zur kaiserlichen Kronprinzessin ernannt wurde. Ab diesem Zeitpunkt richtete sich ihre gesamte Erziehung darauf, aus ihr eine würdige Kaiserin zu formen. Als Knappin der Herzogin von Weiden Walpurga erlernte sie die Künste des Rittertums, sowohl die Kriegskunst als auch die althergebrachten Formen höfischer Kultur. Ihre Zeit am Gareth Hof wiederum konfrontierte sie mit dem engen Korsett höfischer Etikette und der Flut aus Schmeicheleien und Einflüsterungen durch die unzähligen Höflinge, die ihr zunehmend verhasst wurden.

Die Jahre ihrer Jugend waren von einer Reihe von Schicksalsschlägen gekennzeichnet: Ihre Eltern wurden ihr von Hep-tarchen genommen, ihre Zwillingschwester, mit der sie ein enges Band des Vertrauens verband, wurde als Hochverräterin ins Bornland verbannt und ihre jüngerer Bruder Selindian-Hal widersetzte sich ihrem Anspruch auf die Herrschaft über das Mittelreich und setzte sich selbst als Kaiser über Almada ein. Die Katastrophen des Jahrs des Feuers waren auch persönliche, die sie versehrt an Leib und Seele zurückließen und ihr gleichzeitig ihre Pflichten als Kaiserin verdeutlichten, ein geschwächtes und angeschlagenes Reich voller innerer und äußerer Feinde anzuführen.

Diese Erlebnisse mögen dazu beigetragen haben, dass aus der kindlichen, starrsinnigen Prinzessin eine tatkräftige Herrscherin wurde, die die Klugen Kaiser aus der Gründungszeit des Neuen Reiches als Vorbilder gewählt hat. Mit Tatkraft, Ehre und dem Schwert in der Hand gedenkt sie, ihre Herrschaft zu festigen, und so schätzt sie auch die ritterlichen Vergnügungen der Jagd und des Turniers mehr als die rauschenden Bälle des alten Gareths.



Die Kaiserin gilt als versierte Reiterin und Kämpferin mit dem Schwert, und oft wird sie mit dem Reichsschwert Alveran-streu, dem furchterregenden schwarzen Zweihänder, gesehen. Weniger Elan zeigt sie bei den Buchwissenschaften, das Lesen und Schreiben macht ihr genauso wenig Freude wie das Bospa-rano der Gelehrten, auch wenn sie sich von ihrem Hoflehrer Bosper Stembach immer wieder Unterricht in den wichtigsten Künsten geben lässt. Die mit der Reichsführung verbundenen Fragen der Juristerei, der Wissenschaft und der Buchführung überlässt sie vertrauensvoll ihren Beratern und konzentriert sich mehr auf die Repräsentation der kaiserlichen Herrschaft und auf die wichtigen politischen und militärischen Entscheidungen, von denen das Schicksal des Reiches abhängen.

Ihre besondere Hingabe gilt Rondra und Praios, auch wenn sie keine direkte Hilfe von den Göttern erwartet, und auch die Tugenden des Phex, dem halb geheimen Schutzpatron des Hauses Gareths, sind ihr nicht fremd.

Rohaja ist bewusst, dass die kaiserliche Herrschaft nicht mehr auf den festen Säulen der alten Kaiserhäuser des Reiches ruht. Mit der Ochsenbluter Urkunde hat sie einen guten Teil des stehenden Heeres und der Steuereinnahmen an die Provinzfürsten verloren, und ihre Herrschaft muss sie durch persönliche Anwesenheit legitimieren, um sicher gehen zu können, dass ihren Befehlen auch Taten folgen. Andererseits scheint sich das Reich unter ihre Ägide nach Jahren des Krieges und der Zerstörungen langsam wieder zu erholen, und



nach dem Tod ihres Bruders, der Beendigung der albernsicheren Separation und dem Ende der Wildermark konnte sie ihren Herrschaftsanspruch fast auf das ganze Reich ausdehnen. Für die Kaiserin ist das der erste Schritt, um das Reich zu altem Glanz und alter Größe zu führen, und sie ist bereit durch Wort und Tat die Ehre und das Ansehen des Kaiserreiches zu mehren und es vor Gefahren von innen und außen zu schützen. In der Herrschaftspraxis bedeutet dies, dass sie nur langsam die Kunst der Diplomatie und Politik zu schätzen lernt und schnelle, einfache Lösungen dem ewig dauernden höfischen Geplänkel vorzieht. Sollten alte Gesetze der Beseitigung eines Unrechts im Wege stehen, ist sie gerne bereit diese zu übergehen.

Ihr zur Seite steht der Reichsgroßheimrat Rondrigan Paligan, der ihren Drang zum schnellen Handeln zu zügeln versucht und dem von ihren Gegnern im Adel und in den Reichsstädten gerne genutzte politische Taktieren mit der nötigen Geduld und Besonnenheit begegnet. Nach der tragischen Affäre mit Graf Eslam von Eslamsbad in ihrer Jugend, der sich als Verräter entpuppte, herrschte am Hofe Besorgnis darüber, dass die Kaiserin sich zu sehr auf Schwert und Krone konzentrierte und nicht nur ihr persönliches Glück, sondern auch den Bestand der Dynastie gefährdet. Mittlerweile hat sich die Nähe zu Rondrigan nicht nur als Verbindung zwischen Berater und Herrscher erwiesen, sondern ist zu deutlich mehr angewachsen. Erst auf Cumrat, dann auch auf dem Hoftag zu Ragath, gab Rohaja überraschend ihre Verlobung mit dem Markgrafen zu Perricum bekannt, auch gegen Widerstände innerhalb des Hochadels des Reiches, da sich so mancher Herzogssohn und Sprössling des Hochadels eine gute Chance auf die Hand der Kaiserin ausgemalt hatte. Rondrigan und Rohaja scheinen sich in ihren Persönlichkeiten gut zu ergänzen. Sie ist tatkräftig, aber ungeduldig, er bedacht und diplomatisch. Manch ein Hofdichter bezeichnet die beiden bereits als Paar, wie es sonst nur Praios und Rondra bilden könnten.

Die größten Sorgen im Inneren macht der Kaiserin der Konflikt zwischen dem traditionellen und konservativen Adel, der sich im Westen des Reiches etabliert und dem jungen und aufstrebenden Schwertadel im Osten. Daneben verblassen die alten Feindschaften und die Eifersüchteleien der nördlichen und südlichen Provinzen und erstaunlicher Weise teilen Kaiserin wie Reichskanzler diese Sorgen um das Reich und ziehen dabei beinahe immer an einem Strang.

Die Beobachter am Hofe der Kaiserin treiben jedoch noch ganz andere Fragen um. Wann wird die Kaiserin ihren Verlobten nun heiraten, welche Auswirkungen hat dies auf die Dynastie des Garethter Hauses und welche Rolle wird ihre Schwester Yppolita in Zukunft spielen? Wird der reisende

Hof bald wieder eine feste Residenz aufsuchen und wie wird sich der Fluch des Asmodeus von Andergast, des gefürchteten Schwarzmagiers und Paktierers auswirken, der ihr im Todeskampf entgegen schleuderte: „Du sollst nie eine Familie dein eigen nennen, Königin von Gareth! Du sollst niemals Frieden finden! Du bist ebenso rastlos und verdammt wie ich, Rohaja, doch im Gegensatz zu mir *weißt* du es nicht!“

So verbleibt mit der Frage um die Nachfolge der Kaiserin die größte Sorge ihrer Berater und des ganzen Reiches (👁 115).

Geboren: 26. Rahja 1008 BF

Größe: 1,74

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: rehbraun

Seelentier: Löwin

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin, charismatische Herrscherin, ungeduldige Politikerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16; Jähzorn 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schwerter 15, Zweihänder 17, Reiten 15, Etikette 15, Überzeugen 15, Staatskunst 15

Besonderheiten: Für besondere Heldentaten kann die Kaiserin den Helden fast nach Belieben Besitztümer, Artefakte, Titel und Lehen schenken.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Die Kaiserin ist das Herz des Hofes. Es kann bereits ein Abenteuer sein zu ihr vorgelassen zu werden oder sogar sie unbemerkt von ihrem Umfeld zu sprechen. Sollten sich die Helden zum Wohle des Reiches besonders verdient gemacht haben, greift Rohaja als Auftraggeberin gerne auf vertrauenswürdige Helden zurück, um sie als Gesandte oder auch für delikate und gefährliche Aufgaben auszusenden. Sie zeigt sich dabei oftmals ausgesprochen großzügig.

Zitate:

(während der Audienz)

„Das Reich hört Euer Flehen. Es wird eine Lösung finden.“

(im Kreise ihrer Berater)

„Es ist mir gleich, wessen Abgesandter dieser gepuderte Hampele ist. Wenn er seine Botschaft nicht in ein paar einfache, klare Sätze fassen kann, dann soll er sich zurück zu seinem Herrn scheren!“

(während der Schlacht)

„Heute, auf diesem Feld, wollen wir alle Brüder und Schwestern sein vor der Leuin! Ein letztes Mal wollen wir anstürmen, ein letztes Mal für die Freiheit kämpfen! Für Rondra! Für das Reich!“



DAS DIREKTE UMFELD DER KAISERIN

RONDRIGAN PALIGAN VON PERRICUM, REICHSGROßGEHEIMRAT, MARKGRAF ZU PERRICUM

„Den Dienst, den Ihr dem Reich erfüllen werdet, wird Euch keinen Ruhm bringen, denn Ihr werdet Euch nie mit ihm schmücken dürfen. Doch das Reich wird Euch nicht vergessen.“

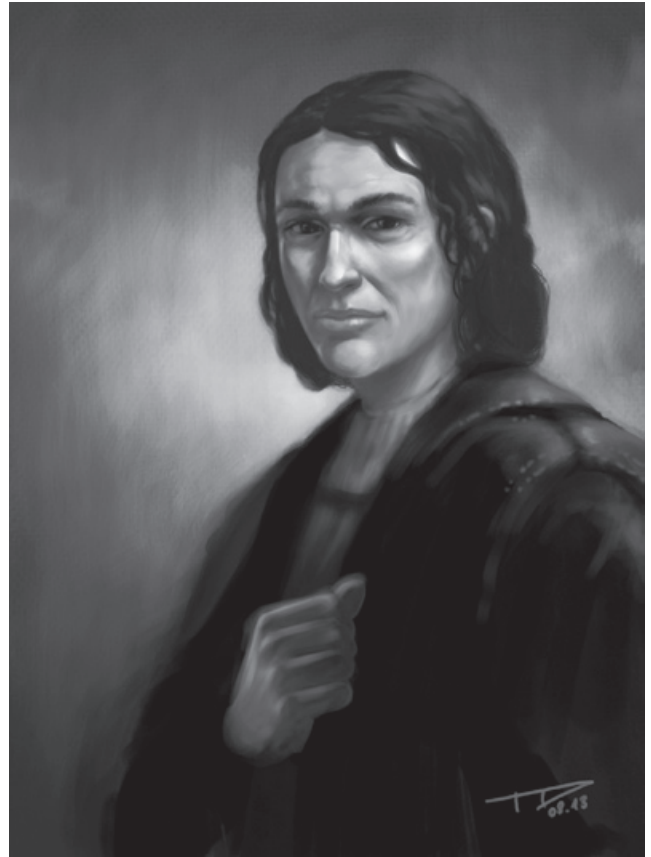
Aus dem gedankenlosen Jüngling und für seine Eskapaden oft belächelten Adligen ist mit den Jahren ein ernster und bedächtiger Berater und Herrscher geworden, der eine Aufgabe angenommen hat, die größer ist als er selbst. Heutzutage ist Rondrigan Paligan (*2. Hesinde 1005 BF, 1,78 Schritt, braungelockt, tiefgründige Augen, schlichte schwarzgraue Junkerstracht) die wichtigste Stütze der Kaiserin und seit seiner Verlobung mit Rohaja unübersehbar ins Zentrum der Macht gerückt. Dabei hadert er – trotz seiner aufrichtigen Liebe zu Rohaja – noch mit der Aufmerksamkeit, die ihm nun widerfährt, hatte er sich doch perfekt in den Schatten der kaiserlichen Herrschaft eingerichtet und dort sein Netzwerk aufgebaut, zu dem viele Agenten der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur gehören. Dennoch übersehen ihn Neuankömmlinge am Hof, da er zumeist nur still das Treiben am Hof beobachtet. Erst wenn man seine Stimme hört, zieht er die Aufmerksamkeit seiner Umgebung wie durch Zauberhand auf sich. Sein ruhiges Auftreten und sein diplomatisches Geschick haben besonders in den ersten Jahren von Rohajas Herrschaft schon so manche durch das ungestüme Auftreten der Kaiserin ausgelöste politische Verstimmungen wieder beruhigt. Die Anwesenheit Rondrigans am Hof ist meist ein deutliches Zeichen dafür, dass schwierige Verhandlungen bevor stehen. Damit stellt der Markgraf von Perricum das ruhige und politisch geschickte Pendant zur Kaiserin dar, die besonders die Tugenden der Ritterschaft hochhält. Zudem plagen ihn einige Gebrechen, die er sich im Jahr des Feuers zugezogen hat. Besonders immer wieder zurückkehrende Rückenschmerzen können ihn für Stunden, manchmal sogar für Tage ans Bett fesseln.

In seiner freien Zeit gibt sich der Spross der Perricumer Linie der alananischen Grandenfamilie Paligan Genuss und Ablenkung hin und findet besondere Freude an der Vogeljagd mit Schnäpper, einer leichten, zumeist kleine Kugeln verschießende Armbrust, tulamidischem Wein, besonders wenn ihn sein Rücken wieder plagt, und dem Studium der Alchimie und Magie.

Kurzcharakteristik: kompetenter Diplomat, einfühlsamer Berater, verständiger Mäzen, Gelehrter und verhaltener Lebemann
Seelentier: Tulamide (heißblütiges, aber treues Pferd)

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14; Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 6

Herausragende Talente: Alchimie 12, Etikette 14, Gassenwissen 11, Geschichtswissen 11, Kryptographie 12, Magiekunde (Magi-



ethorie) 10 (12), Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 14, Staatskunst 14, Überzeugen (Einzelgespräch) 13 (15), Zechen 12

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Kulturkunde (Mittelreich, Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen
Besonderheiten: Rondrigan gehört dem im Mittelreich unüblichen Al'Anfaner Ritus der Boronverehrung an. Als geheime Weisheit des Ordens vom Auge hat Rondrigan Zugriff auf eine Reihe von Spitzeln und magischen Mitteln, um von den im Reich so zahlreichen politischen Intrigen, Verschwörungen und fragwürdigen Machenschaften Kunde zu erhalten. Zudem ist er als Reichsgroßgeheimrat der Vorsteher der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur und kann auf alle Ressourcen und Agenten der KGIA zurückgreifen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Als führendes Mitglied des Ordens vom Auge obliegt es Rondrigan auch Gestalten mit fragwürdigem Leumund für Aufgaben auszusuchen, die offiziell von Kaiserin und Reich niemals gebilligt werden würden. Dabei kommen Rondrigan als KGIA-Vorsteher und Drego von Angenbruch als Kommandant der Letzten Schwadron sich häufiger in die Quere. Als Verlobter der Kaiserin ist er zudem Zielscheibe für jeden, der der Kaiserin Schlechtes wünscht oder gerne seinen Platz an ihrer Seite einnehmen würde.



**ALRIK VOM BLAUTANN UND VOM BERG,
OBERST DER LÖWENGARDE**

„Bringt mir ein Pferd und ein neues Schwert! Rondra, ich werde zu alt für so etwas.“

Oberst Alrik (*989 BF, 1,82 Schritt, schulterlanges blondes Haar, Almadaner Schnauzbart, verträumte, tiefgrüne Augen), Veteran des Orkensturm, der Invasion der Verdammten und des Jahrs des Feuers, tritt stets forsch und galant auf. Als Sinnbild der Ehre des Reiches und der Tapferkeit der kaiserlichen Garden wird er von seinen Offizieren bewundert und von den jungen Frauen des Hofes umschwärmt. Er ist für die tollkühnen Attacken seiner Reiter berühmt und gefürchtet, und sein Wagemut hat so manches Gefecht zu Gunsten des Kaiserhauses entschieden. Auch auf verschiedenen Turnieren hat er sich als meisterlicher Tjoster bewiesen und sein anpackendes und ritterliches Wesen findet bei der Kaiserin großen Anklang, ebenso sein unpräntöses Verhalten am Hof.

Als Ehrenmann macht ihm der Angriff gegen die revoltierende Bevölkerung während der Garether Hungeraufstände 1024 BF heute noch zu schaffen. Eine weitere Last ist ihm die Fehde mit dem Schwertmeister Erlan Adersin und seinen Schwertgesellen, die ihm Rache für den Tod von Erlans Bruder Jost geschworen haben, der bei einem Duell mit Alrik vom Blautann den Tod fand.

Während der meisten Zeit begleitet der Oberst den Hof und zeichnet sich für den Schutz des Trosses wie auch der Kaiserin verantwortlich. Bei Heerzügen wird er zudem oft als Marschall der kaiserlichen Truppen eingesetzt. Am wohlsten scheint er sich jedoch an der Spitze einer Reiterschwadron, mit eingelegter Lanze oder hoch erhobenem Schwert zu fühlen, auch wenn das Alter ihn so langsam mit Schmerzen in den Gelenken zu plagen beginnt. Kein Wunder, dass er zunehmend auch ein heißes Bad zu schätzen weiß und sich die Gerüchte häufen, dass er sich zur Ruhe setzen und eine Familie gründen will. Die Wahrheit hinter diesen Gerüchten zeigte sich, als Hoftruchsessin Elfgyva von Hardenfels ihre Verlobung mit dem Oberst bekannt gab.

Kurzcharakteristik: brillanter Reiteroffizier, durchschnittlicher Strategie
Seelentier: Wildkatze

Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 16, KK 15; Guter Ruf; Prinzipientreue

Herausragende Talente: Etikette 10, Kriegskunst 10, Lanzenreiten 19, Menschenkenntnis 10, Reiten 17, Schwerter 17; Gabe

Gefahreninstinkt 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Kulturkunde (Mittelreich), Klingensturm, Kriegsreiterei, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Sturmangriff, Turnierreiterei, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Allzu oft zerbricht sein Schwert im Kampf, was Thorn Eisinger dazu zwingt ihm regelmäßig eine neue Klinge zu fertigen. Ingerimm scheint nicht mit ihm zu sein. (👁 116 B)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Alrik kann bei Abenteuern mit rondrianischem oder militärischen Hintergrund als Auftraggeber erscheinen oder als ausführender Arm der Kaiserin bei besonders gefährlichen und eiligen Missionen.

ΘΕΟΦΑΝΙΑ VON BREGELSAUM, LEIBMEDICA
„...“

Die Berufung Theofanjas von Bregelsaum (*1005 BF, 1,55 Schritt, hellbraune Haare, grüne Augen) als Nachfolgerin des aus Altersgründen aus seinem Amt entlassenen Medicus Wyben Berind war anfanglich eine politische Entscheidung. Ihre Großmutter war die Schwester des früheren Warunker Markgrafen Throndwig, das wichtige Hofamt ein Zugeständnis an das Haus Bregelsaum. Mittlerweile ist Theofanja jedoch zu einer engen Vertrauten und Freundin der Kaiserin geworden, die ebenso über die leibliche wie seelische Gesundheit Rohajas wacht.

Bei einem Reitunfall in den Gassen Gareths wurde die Therbünitin schwer verletzt und verlor trotz der meisterlichen Künste ihrer Ausbilder die Stimme. Liturgien vermag sie nur durch Lippenbewegungen zu wirken, was einhellig als besondere Segnung der Herrin Peraine gedeutet wird. Wenn die Kaiserin und Medica unter sich sind, unterhalten sich die beiden Frauen in einer abgewandelten Form des Atak. Auch wenn die Geweihte durchaus hören und verstehen kann, nutzt Rohaja dabei ebenfalls die Sprache des Fuchses.



Kurzcharakteristik: lebenslustige und fromme Freundin der Kaiserin, brillante Heilerin

Seelentier: Smaragdnatter

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 15; Resistenz gegen Krankheiten; Moralkodex (Peraïne), Stumm

Herausragende Talente: Alchimie 10, Anatomie 14, Götter/Kulte 15, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Gifte 13, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 14, Menschenkenntnis 12, Pflanzenkunde 12, Sprachen Kennen: Atak 12, Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: Aura der Heiligkeit, Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Peraïne) 12

Wichtige Liturgien: Liturgien der Peraïne bis Grad III

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Theofanja gilt als Fördererin der Thebüniten und kann hier als Vermittlerin auftreten. Ihre Nähe zur Kaiserin kann sie zudem am Hof zu einer nützlichen Verbündeten machen, oder, sollte man sich gegen die Gesetze Peraïnes versündigen, auch zu einer unangenehmen Gegnerin.

ELEA VON RUCHIN, LEIBKÄMMERIN

„Ihr empfangt den Dank der Kaiserin – und wollt feilschen? Lasst Euch gesagt sein, dass Dreistigkeit ebenso eine Tugend wie Dummheit sein kann.“

Die stets elegante Baronin von Ruchin (*977 BF, 1,83 Schritt, graublonde Haare, steif, verbindlich und hintergründig) zeichnet sich als Zahlmeisterin der Hofes für die kaiserliche Schatulle verantwortlich. Da sie sich meistens im direkten Umfeld der Kaiserin aufhält, überlässt sie die Verwaltung ihres Lebens ihrem Gemahl. Ihre drei erwachsenen Kinder wusste sie geschickt zu vermählen, so dass sie sich ganz auf ihre Aufgabe konzentrieren kann, der sie gründlich, doch unauffällig nachgeht. Dabei wird die unscheinbare Adlige gerne unterschätzt. (👁 116 A)

Kurzcharakteristik: brillante Verwalterin, enge Vertraute und Zahlmeisterin der Kaiserin

Seelentier: Fledermaus

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 15; Soziale Anpassungsfähigkeit

Herausragende Talente: Kryptographie 11, Rechnen 15, Schätzen 14, Überreden 15, Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Fälscher, Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen

Besonderheiten: 👁 116 A

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Elea ist eine der unscheinbarsten und gleichzeitig mächtigsten Personen am Kaiserhof. Dies kann sie zur geheimen Verbündeten wie zur gefährlichen Gegenspielerin der Helden machen, ganz davon abhängig, welche Ziele sie verfolgen. Ihre Loyalität zur Kaiserin und dem Haus Gareth ist dabei nicht infrage zu stellen.

WEITERE PERSONEN IM UMFELD DER KAISERIN

👁 Jungfer **Selinda von Hartsteen** (*988 BF, 1,57 Schritt, streng zurückfrisierte, graue Haare; Seelentier: Bornländer) ist die Leibzofe der Kaiserin. Die Schwester des Hartsteener Grafen ist zudem für die Ausbildung der Pagen und Paginnen des Hochadels verantwortlich.

👁 **Baldwin von Auerstein** (*1008 BF, roter Spitzbart, wacher Blick; Seelentier: Fledermaus) ist Rondrigans Adjutant und dem Markgrafen seit der gemeinsamen Jugend in Perricum ein enger Freund und Vertrauter. Er dient Rondrigan nicht nur als Leibdiener, sondern auch als Mittelsmann für Aufträge, die verborgen bleiben sollen.

👁 Die Luftdschinni **Ninshubura** (durchscheinende, blaue Erscheinung einer tulamidischen Dienerin) wacht in Rohajas Unterkunft über den Schlaf der Kaiserin, reagiert jedoch empfindlich auf unangenehme Gerüche.

👁 Ritter **Griffmar von Salderkeim** (*989 BF, 1,92 Schritt, schwarzer Bart, verschlossen und gradlinig; Seelentier: Schneelaurer), der einer nordmärkischen Seitenlinie seines Hauses entstammt, ist erst seit kurzem in der Nähe der Kaiserin anzutreffen und gibt aufmerksamen Beobachtern der Hofes Rätsel auf. Auffällig ist der Argwohn, mit dem Rondrigan und er sich geradezu belauern. Dies mag auch der Grund sein, warum er sich öfters auf Ques-ten jenseits des Hofes befindet. (👁 116 D)



DIE DREI PRINZEN OHNE LAND

Die Umbrüche des letzten Jahrzehnts hat einer ganzen Reihe von Adligen des Mittelreiches ihr Lehen beraubt, und einige von ihnen haben ihre Kinder an den kaiserlichen Hof geschickt, nicht nur um eine adäquate Ausbildung zu erhalten, sondern auch, um ihre Chancen auf eine Wiedereinsetzung nach einer möglichen Rückeroberung der verloren gegangenen Provinzen zu steigern. Zu diesen zählen auch *Jarlak von Ehrenstein*, der Sohn des tobrischen Herzog und Knappe der Kaiserin, *Folkwin von Darbonia*, Erbe der Grafschaft Mendena, und *Tsayan Godefried von Rabenmund*, der jüngere Bruder der Rommilyser Markgräfin. Die drei Adelsprossen werden häufig als „die landlosen Prinzen“ belächelt – und diese Häme hat sie zusammengeschweißt: Sie haben einander feierlich geschworen, sich in allen zukünftigen Herausforderungen beizustehen.

JARLAK KUPİBALD GELDOR VON EHRENSTEIN, KRONPRINZ VON TOBRIEN

„Noch bin ich der Gefangene dieses Hofes, aber bald schon werde ich der Befreier meiner Heimat sein.“

Als Knappe Rohajas gehört Jarlak von Ehrenstein (*1020 BF, braune Haare, blaue Augen, kräftig) zum engsten Kreis der Kaiserin und genießt ihr vollstes Vertrauen. Jarlak ist der Sohn Herzog Bernfrieds von Tobrien und seiner Gemahlin Efferdane, die kurz nach seiner Geburt verstarb. Eines Tages wird er selbst die Herzogenkrone Tobriens tragen. Er gilt daher bei Hofe nicht nur als gute Partie, sondern weckt auch das Inter-

esse anderer Provinzen und Höflinge, die auf den zukünftigen Herzog Einfluss nehmen wollen. Inzwischen erkennt er diese Intrigenspiele, ist ihnen jedoch nicht gewachsen. Viel lieber stürzt er sich in seine ritterliche Ausbildung und vertraut dem Rat seiner älteren Freunde.

Der stattliche junge Prinz giert danach, sich zu beweisen. Obwohl er seine Schwertmutter Rohaja verehrt wie eine leibliche Mutter, hadert er zunehmend mit seinem Schicksal bei Hofe, das ihn von den Abenteuern fernhält, die sein Stiefbruder, der Weidener Kronprinz Arlan von Löwenhaupt, bereits erlebt.

Kurzcharakteristik: ehrgeiziger, aber politisch überforderter Kronprinz

Seelentier: Winhaller Wolfsjäger

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KO 12, KK 13; Eisern; Neid 5

Wichtige Talente: Etikette 5, Lanzenreiten 5, Reiten 6, Selbstbeherrschung 3, Schwerter 5, Staatskunst 4, Tanzen 2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Beziehungen: sehr groß (als Schwertsohn der Kaiserin)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Eine gute Beziehung zu Jarlak ist eine direkte Eintrittskarte zur Kaiserin. Da er von einer Vielzahl junger Damen am Hofe verfolgt wird, kann es durchaus den Helden zufallen, sie von allzu aufdringlichen Kontaktversuchen abzuhalten.





TSAYAN GODEFRIED VON RABENMUND

„Was brauche ich diese Zahlenspielerereien? Das Schwert regiert, nicht der Rechenschieber!“

Der jüngere Bruder von Markgräfin Swantje von Rabenmund kam als Mündel der verstorbenen Reichsregentin Emer an den Hof. Lange Jahre fristete er ein Schattendasein bei Hofe, bis ihm durch die Freundschaft zu Prinz Jarlak Aufmerksamkeit und Anerkennung widerfuhr. Tsayan (*1018 BF, nussbraune Haare, braune Augen, streitlustig) hält in unverbrüchlicher Treue zu Jarlak, der wiederum zu ihm wie zu einem großen Bruder aufschaut.

Seine Schwester bestärkt ihn in seiner Freundschaft zu dem künftigen Herzog und würde ihn gerne möglichst bald verlobt wissen – doch ohne Lehen und aufgrund seines aufbrausenden Temperaments gilt Tsayan gemeinhin als schlechte Partie. Während er schon so manches Mal Griffel und Tafel im Zorn zertrümmert hat, zeigt Tsayan bei seinen Waffenübungen außerordentliches Geschick, und auch das Reiten und die Jagd erfüllt ihn mit Freude.

Kurzcharakteristik: jähzorniger und streitlustiger Knappe
Seelentier: Krokodil

Herausragende Eigenschaften: GE 13, KK 14; Arroganz 6, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Bogen 5, Etikette 4, Hieb Waffen 6, Lanzenreiten 5, Raufen 5, Reiten 7, Selbstbeherrschung 3, Staatskunst 2, Zechen 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Tsayan neigt dazu, sich und seine Freunde durch seine Streitlust und mit derben Scherzen in Schwierigkeiten zu bringen, und auch sein Freund Jarlak vermag nicht immer, seine Taten ohne fremde Hilfe zu vertuschen.



FOLKWIN VON DARBONIA, ERBPRINZ VON МЕНДЕНА

„Mit Stahl und Feuer werden wir die Dämonenknechte aus Mendenen verjagen!“

Der Sohn des exilierten Grafen Litprand von Darbonia verachtet seinen Vater und will durch seine Taten die Schande vergessen machen, die Litprand durch seine feige Flucht vor den borbaradianischen Heerscharen auf das Haus Darbonia geladen hat. Folkwin (*1014 BF, rotblonde Haare, grüne Augen) giert danach, sich im Kampf gegen die dunklen Mächte in seiner Heimat zu beweisen. Seit Jahren bereitet er sich verbissen darauf vor, nach der Befreiung Mendenas die Herrschaft über die Grafschaft zu übernehmen, und versucht, sich alle wichtigen Fähigkeiten eines Herrschers und Feldherren anzueignen.

Einen noch größeren Groll als gegen seinen Vater, hegt er nur gegen jene Mitglieder des Hauses Darbonia, die sich den Hep-tarchen angedient haben: die Altzoller Stadtkommandantin Arnhild von Darbonia und die mendenische Stadtvögtin Yasmina von Darbonia.

Er verbringt viel Zeit mit seinen guten Freunden Tsayan und Jarlak, der dereinst sein Lehenherr sein wird. Seit er die Schwertleite empfangen hat, versucht er jedoch auch, sich als Ritter in der höfischen Gesellschaft neu zu positionieren. Die Verbindung zwischen seinem Vater und der deutlich jüngeren Ludilla von Yar'Dasham betrachtet Folkwin mit Misstrauen, fürchtet er doch, dass die junge Frau den Platz seiner verstorbenen Mutter im Herzen seines Vaters einnehmen könnte.

Kurzcharakteristik: ehrgeiziger Ritter, durchschnittlicher Kämpfer
Seelentier: Wildschwein

Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 13, KK 14; Rachsucht 6

Wichtige Talente: Etikette 7, Hieb Waffen (Axt) 8 (10), Kriegskunst 6, Lanzenreiten 9, Reiten 9, Staatskunst 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Durch seinen Ehrgeiz und den Drang sich zu beweisen kann es durchaus geschehen, dass sich Folkwin Risiken aussetzt, die zu viel für ihn sind. So kann er entweder selbst Mitstreiter suchen oder aber sein Vater schickt ihm Helden nach, die auf ihn aufpassen sollen.



DIE AMTSLEUTE

SALVIN VON STREITZIG J.H., HOFMARSCHALL

„Es ist mir einerlei, ob es gerade passt. Es muss möglich sein, also wird es auch möglich gemacht. Strengt Euch gefälligst an und stiehlt mir nicht meine Zeit, Kerl!“

Seit erst einem guten Jahr ist Salvin von Streitzig j.H. Hofmarschall des reisenden Kaiserhofs. Er hat seine Aufgabe in aller Eile übernommen, nachdem Eorlariel Zirillion Silbersee das Amt niederlegte, um sich ganz dem Hofzeremoniell zu widmen.

Salvin (*988 BF, blonde Haare und Bart, braune Augen) stammt aus der angesehenen Familie derer von Streitzig und hat als echter Ritter einige Erfahrung mit dem Reisen. Im Verlaufe der letzten Jahre, gerade im Jahr des Feuers, hat er auch diverse Heerestrosse der garetischen Ritter und der Garderegimenter des Reiches befehligt. Gerade die Schlachten auf dem Mythraelsfeld und auch in der späteren Wildermark haben den Ritter desillusioniert und so gilt seine ständige Sorge, den Hof schnell, effektiv und sicher von einem Ort zum nächsten zu bringen – und sei es auf Kosten der Adligen und Bauern, durch deren Ländereien man zieht. Am Hof gilt Salvin als streng und gradlinig, er schert sich wenig um das Hofprotokoll, sondern sucht immer den direkten Weg, um ein Problem zu lösen.

Kurzcharakteristik: schroffer Ritter und meisterlicher Organisator
Seelentier: Steinbock

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14, KK 15; Eisern, Arroganz 6

Wichtige Talente: Schwerter 15, Armbrust 13, Reiten 15, Sinnesschärfe 10, Menschenkenntnis 12, Orientierung 10, Wildnisleben 12, Heraldik 9, Kriegskunst 10, Fahrzeug lenken 12

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Kriegsreiterei

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Salvin führt den reisenden Hof wie ein Heer und ist an den Sorgen der Landesherren oder Bauern wenig interessiert. Ihn beschäftigt nur, dass der Hof zur richtigen Zeit sicher an seinem Ankunftsort eintrifft. Gerade wegen dieser Rücksichtslosigkeit ist er bei den Baronen und Junkern des Reiches recht unbeliebt und viele der Höflinge betrachten ihn tatsächlich eher als Marschall denn als Hofmarschall. Unter den jungen Rittern jedoch findet die barsche Art des Streitzigers durchaus einige Zustimmung.

ELFGYVA VON HARDEPFELS, HOFTRUCHSESSIN

„Dreißig Schweine und fünf Ferkel, nicht umgekehrt!“

Die Enkelin der Gräfin von Albenhus (*1010 BF, 1,78 Schritt, hellbraune Haare, funkelnde braune Augen) ist ein typisches Beispiel der neuen, jungen Generation von Adligen, die darauf hoffen können, am kaiserlichen Hof durch Treue und Leistung schon in jungen Jahren in ein wichtiges Amt zu gelangen. Während ihre Schwertleite in Albenhus im Jahre 1031 BF noch von seltsamen Vorfällen und einer Rattenplage überschattet wurde, stieg ihr Stern in ungeahnte Höhen, als sie sich dem kaiserlichen Hof anschloss. Nach einiger Zeit als Diensthilfe des ehemaligen Hofmarschalls Eorlariel konnte sie letztes Jahr das Amt der Hoftruchsessin übernehmen und hat das Vertrauen der Kaiserin bisher nicht enttäuscht. Begleitet wird sie oft von dem jungen Koscher Pagen **Ardo von Sieghelms Halm** (*1023 BF, blondgelockter Träumer aber gelehriger Schüler), der von ihr die wichtigsten Grundzüge des höfischen Lebens lernen soll.

Die Truchsessin macht aktuell von sich Reden, da sie ihre Verlobung mit Oberst Alrik vom Blautann bekannt gegeben hat. Manche Damen des Hofes nennen sie bereits hinter vorgehaltener Hand *die Bezähmerin des Wilden vom Blautann* und vermuten eine lang geplante Verführung zum weiteren steilen Aufstieg in der höfischen Gesellschaft oder gar eine politische Intrige aus den Nordmarken hinter der Verlobung. Bisher aber scheinen die energische Adlige und der bekannte Schürzenjäger Alrik ein Herz und eine Seele zu sein.

Kurzcharakteristik: durchsetzungsfähige und meisterliche Verwalterin

Seelentier: Falke

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14

Herausragende Talente: Schwerter 10, Reiten 10, Überreden 13, Staatskunst 12, Handel 13, Hauswirtschaft 15

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Elfgyva ist als Truchsessin für die Nahrungsmittelversorgung des Hofes zuständig. Sie ist die erste, der von den lokalen Herrschern verdeckte Mangelwirtschaft auffällt, und so mancher Bauer fürchtet die Ankunft des gefräßigen Heerwurms hinter der Kaiserin. Entsprechend ist es durchaus möglich, dass sie zum Angriffspunkt hungernder Bauern werden kann oder Helden ausschickt, um unklare Verhältnisse in den nächsten Punkten der Reise zu überprüfen.



EORLAIRIEL ZIRILLION SILBERSEE, HOFZEREMONIENMEISTER

„Erinnert Ihr Euch noch an die Roben Ihrer Kaiserlichen Majestät Cella? Schmeichelnd wie eine Brise, die einen Berg mit Nebel umhüllt. Hm, das war wohl vor Eurer Zeit.“

Schon seit über 80 Jahren bestimmt der stets adrett und in der neusten höfischen Mode gekleidete Elf (*650 BF, 1,92 Schritt, silberne Haare, violette Augen) als Herr der Bediensteten und Meister aller Festivitäten die Orchestrierung des Hofes. Er bewies sein Handwerk ebenso unter der ausschweifenden Dekadenz der Kaiserzwillinge Bardo und Cella und der militärischen Ordnung von Kaiser Reto wie an den ritterlichen Höfen des Reichsbehüters Brin und nun dessen Tochter Rohaja. Mit seinen fast 400 Lebensjahren weiß er, dass die Zeiten und Umständen sich ändern – allerdings auch, dass er bleiben wird. Es scheint keine Intrige und keine Festivität zu geben, die er nicht schon so oder in ähnlicher Weise erlebt hat. Er selbst ist jedoch eher ein – mitunter gelangweilter – Kommentator des täglichen Intrigenspiels, als dass er sich daran beteiligen würde.

Noch immer fällt es ihm schwer die nötige Strenge gegenüber der Vielzahl von Bediensteten und Knechten aufzubringen, und die von der Kaiserin erlassenen Lagerregeln des Hofes finden nur selten in ganzer Härte ihre Anwendung, doch trotz allem wird er von den Rittern des Lagers und den Mitgliedern des Hofes geschätzt und respektiert. Gerade aus diesem Grund hat er das Amt des Hofmarschalls abgeben, wobei die Hofkamarilla davon überzeugt ist, dass er den Anweisungen des Reichskanzlers Hartuwal einfach überdrüssig war, und er sich stattdessen in Ruhe den schönen Seiten des reisenden Hofes widmen wollte. Eorlariel wird von seiner Adjutant **Vibora Rosaria von Streitzig ä.H.** unterstützt.

Kurzcharakteristik: freundlicher und brillanter Planer, Kommentator des höfischen Treibens und der Mode mit vier Jahrhunderten Lebenserfahrung

Seelentier: Pfau

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 16; Herausragender Sinn (Geruch); Eitelkeit 9, Sippenlosigkeit

Wichtige Talente: Abrichten 11, Etikette 17, Geschichtswissen 11, Hauswirtschaft 16, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 14, Schneider 12

Wichtige Zauber: Bannbaladin 11, Blick aufs Wesen 12, Elfenstimme 10, Seidenzunge 13

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Auelfen, Mittelreich, Horasreich, Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Zeremonienmeister Silbersee ist der erste Ansprechpartner für jeden Neuankömmling am Hofe. Er ist Organisator und Versorger in einem und kann immer fleißige und vertrauenswürdige Helfer gebrauchen, die auf diese Weise Zugang zum ganzen Hof bekommen.

ARGIOPE PALIGAN, HOFKÄMMERIN

„Die Bücher lügen nicht. Und sie sagen etwas anderes als Ihr.“

Als Schwester der Kaiserwitwe Alara und der Perricumer Altgräfin Rimiona ist Grandessa Argiope Paligan (*969 BF, 1,72 Schritt, silberner Dutt, braune Augen) sowohl mit der Kaiserin als auch ihrem Verlobten verwandt. Die Hofkammerin gilt als absolut korrekt und integer, pflegt dennoch Bande zu beiden ihrer Schwestern, mit denen sie einst aus dem fernen Al'Anfa in das fremde Mittelreich kam. In der Vergangenheit hat sie wiederholt bewiesen, dass sie sich aller Zuneigung zum Trotz nicht von Alara vereinnahmen lässt.

Als einzige Unvermählte und Kinderlose der drei alanfischen Schwestern widmet sie sich ganz ihrer Aufgabe und hat mit dem Spürsinn einer meridianischen Grandessa schon so manche Intrige von der Kaiserin abgewendet, ohne dass diese etwas davon mitbekommen hätte.

Ihre Adjutant **Dorlen von Mersingen** (*1011 BF, brauner Dutt, grüne Augen, still und unauffällig; Seelentier: Frosch) entstammt dem tobrischen Zweig des Hauses. Sie weicht Argiope selten von der Seite und erweist sich als gelehrsame Schülerin.





Kurzcharakteristik: meisterliche Verwalterin, erfahrene Politikerin
Seelentier: Spinne

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14; Resistenz gegen Gifte

Wichtige Talente: Etikette 16, Hauswirtschaft 13, Heilkunde Gift 11, Menschenkenntnis 15, Rechnen (Buchführung) 13 (15), Überreden 14, Überzeugen 13

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Argiope kann als Auftraggeberin auftreten, um Unregelmäßigkeiten in den Büchern und bei den Zehnten zu überprüfen. Außerdem untersteht ihr die Organisation des Transports von einigen Quadern Gold und anderen Kostbarkeiten, die Schutz benötigen und das Interesse suspekter Elemente wecken können.

FIRUNIAN VON LÖWENHAUPT, HOFMUNDSCHEPK

„Ich diene der Kaiserin und weil mein Dienst die Kaiserin bei Kräften und Gesundheit hält, diene ich dem Wohle des gesamten Reichs. Und das sagt Ihr erstmal von Euch.“

Der hochgewachsene und bullige Sohn des Grafen der Hel dentruz (* 1005 BF, Schritt, Haare, Augen) verbrachte seine Knappenzeit am Hofe des Grafen Danos von Luring zu Reichsforst. Nach seiner Schwertleite wollte er sich unbedingt in Kämpfen gegen die Schwarzpelze beweisen. Dabei ging er ungestüm und oftmals unüberlegt vor, da er seinen Vater mit Taten stolz auf sich machen wollte. Seit Firunian mit Heleoana von Tüngeda, einer Adligen aus dem Dominium Donnerbach vermählt ist, ist er deutlich ruhiger und verantwortungsbewusster geworden, jetzt zeigen sich die Tugenden seiner Mutter Yolanda von Luring, die eine brillante Hofverwalterin ist.

Nach einiger Zeit der Eingewöhnung, hat Firunian sich zu einem kompetenten Mundschenk gemausert und sich ein breites Wissen über die Weine, Biere und andere geistige Getränke Aventuriens angetrunken. Entsprechend pflegt und vergrößert er beständig die exzellente Spirituosensammlung des Hofes. Die Aufgabe als Hofmundschenk nimmt Firunian mit beinahe tödlicher Ruhe wahr, aber seine Untergebenen wissen, dass sich hinter dieser Fassade ein echter Feuerberg lauert, der nur darauf wartet zu explodieren.

Kurzcharakteristik: impulsiver Ritter alten Schlags und kompetenter Verwalter

Seelentier: Gepard

Herausragende Eigenschaften: GE 14, KO 16, KK 15; Ausdauernd, Zäher Hund

Wichtige Talente: Zweihandhieb Waffen 15, Raufen 14, Lanzenreiten 15, Zechen 16, Etikette 8, Sinnenschärfe 9, Heraldik 10, Sagen/Legenden 10, Hauswirtschaft 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Reiterkampf, Turnierreiterei

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Firunian liebt es in Gesellschaft zu trinken und ist dann sehr spendabel. Dabei erzählt er gerne Geschichten von seinen Kämpfen gegen die Orks. In privater Runde ist ein umgänglicher Kerl und guter Ansprechpartner für Fremde am Hof, solange er sie als wehrhaft oder ritterlich einschätzt. In seiner offiziellen Funktion ist er allerdings unnachgiebig und geradezu stur. Wenn er hintergangen wird, sieht sich sein Gegenüber schnell einer Forderung ausgesetzt, zu der Firunian mit seinem treuen Kriegskammer auftaucht.

ERNATRIUS GAMSELSTEIN, HOFKANZLER

„Unter uns: Die Aranier haben wenig zu sagen, aber sie sind Meister, genau darauf sehr viele Worte zu verwenden.“

In den letzten Jahren ist Ernatrius Gamselstein (*988 BF, 1,79 Schritt, dunkelblond, fliehende Stirn, füllig, jovial) vom einfachen Schreiber zum Hofkanzler aufgestiegen. Ihm untersteht damit die gesamte Korrespondenz des reisenden Hofes, vor allem jedoch der Schriftverkehr mit den Reichskanzleistuben in Elenvina. Durch seine schwatzhafte, mitunter aufdringliche Art wird er meist unterschätzt und weiß dies geschickt zu nutzen. Tatsächlich gilt seine Loyalität weniger der Kaiserin als dem Reichskanzler und Herzog Hartuwal vom Großen Fluss, für den er sehr genau dokumentiert, welche Korrespondenzen der Kaiserhof tätigt. Dass ihm in Notar Praiofried, einem Mönch vom Orden des Heiligen Hüters, ein Geweihter als direkter Adjutant beigeordnet wurde, erbost Ernatrius nachhaltig, und er lässt kaum etwas unversucht, um diesen schnell wieder loszuwerden.

Kurzcharakteristik: geschwätziger und wichtigtuerischer Verwalter, meisterlicher Spion

Seelentier: Ente

Herausragende Eigenschaften: KL 13, FF 15; Gutes Gedächtnis; Goldgier 6

Wichtige Talente: Etikette 11, Malen/Zeichnen 9, Rechtskunde 12, Schriftlicher Ausdruck 10, Staatskunst 9, Überreden (Lügen) 10 (12)

Sonderfertigkeiten: Fälscher, Kulturkunde (Mittelreich)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Ernatrius ist die Schnittstelle zwischen dem Kaiserhof und der Reichsverwaltung und nutzt seine stille Macht im Sinne des nordmärkischen Herzog. Das kann ihm ebenso zum Gegenspieler wie zum Auftraggeber der Helden machen.



BRUDER PRAIOFRIED, ПОТАР

„Die Perlenkette ist unterbrochen und das Zepter in der linken Hand. Tss, dieses Siegel ist eine dilettantische Fälschung – und das Dokument damit nicht das Pergament wert, auf dem es geschrieben wurde.“

Als Adjutant von Hofkanzler Ernatrius leitet Bruder Praiofried (*984 BF, 1,69 Schritt, hellblonde Haare, blaue Augen), ein Bruder des Ordens des heiligen Hüters, die Hofkanzlei in der Abwesenheit des Nordmärkers. Er wurde im Kloster Auridalar in Glyndhaven ausgebildet und gilt als Meister der Rechtswissenschaften. Zudem kennt er so ziemlich jedes Siegel und jedes Herrschermonogramm des Mittelreiches, nur leider nicht die Intrigen und Zwiste, die sich hinter diesen verbergen. Erschwerend kommt hinzu, das Praiofried sich keine Gesichter merken kann und deswegen auch Oberst Alrik vom Blautann immer wieder nach seinem Namen oder Wappen fragt, an dem er ihn erkennen könnte. Kaum etwas scheint ihn aus der Ruhe bringen zu können, auch wenn er unter den Notaren und Schreibern für seine fast bis zur Manie führende Überkorrektheit gefürchtet ist.

Kurzcharakteristik: unbestechlicher Kanzleirat und praiostreuer Pedant sowie Rechtsgelehrter

Seelentier: Sekretärvogel

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schriftlicher Ausdruck 12, Heraldik 16, Kryptografie 12, Rechtskunde 16, Staatskunde 15

Verwendung im Spiel: Als Mitglied des Ordens des heiligen Hüters ist Praiofried stets auch auf der Suche nach gefährlichem Wissen. Außerdem ist er Spezialist für das mittelreichische Rechtswesen und das Erkennen von Fälschungen. Daher ist er sowohl ein interessanter Auftraggeber als auch Ansprechpartner bei rechtlichen Streitfragen.

MAGISTER MELWYN, ERSTER HOFMAGUS UND HOFALCHIMIST

„Euer Anliegen mag nach Euren Belangen wichtig erscheinen, aber Ihr solltet es aus der Warte des Ganzen betrachten. Nun entschuldigt mich bitte, Großes scheint sich anzubahnen.“

Der bedeutendste Zauberer und einer der wichtigsten Berater bei Hofe ist Magister Melwyn (*968 BF, 1,87 Schritt, weißhaarig, runzlige Stirn, Zwicker, blaugraue Robe). In seiner Jugend wurde er an der Schule des Seienden Scheins in Zorgan in der Kunst der Illusionsmagie ausgebildet und absolvierte

später ein Zweistudium an der Pentagramm-Akademie in Rashdul mit dem Schwerpunkt der Luftbeschwörungen, um in der Schlacht der tausend Oger seine Reichstreue zu beweisen. Er wurde 1027 BF von Reichsregentin Emer zum Ersten Hofmagus ernannt, nachdem seine Vorgängerin Racalla von Horsen-Rabenmund auf dem Mythraelsfeld ihr Leben ließ.

Wer einen introvertierten Bücherwurm erwartet, wird schnell überrascht sein, da es sich bei Melwyn um einen aufgeschlossenen Rohalisten handelt, dem eine große Toleranz gegenüber fremden Ansichten und Meinungen zu eigen ist. Trotz seiner bisweilen augenscheinlichen Abwesenheit und seines in Magierkreisen bescheidenen Rufs ist Melwyn einer der brillantesten Illusionisten und Elementaristen Aventuriens, dem man nachsagt, dass die zwölf Winde selbst ihm Geschehnisse aus der ganzen Welt zutragen.

Seit dem Tod der Kaiserinmutter Emer wirkt er zunehmend abgelenkt und verschroben und lässt sich bei weniger wichtigen Anlässen immer häufiger von einem der anderen Hofmagier vertreten. Es kursieren bereits erste Spekulationen, welcher erfahrene Magier ihm nachfolgen wird (👁 116 C).

Kurzcharakteristik: brillanter Illusionist und Luftelementarist, meisterlicher Alchimist und Ratgeber der Kaiserin

Seelentier: Schädeleule

Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 15; Neugier 7

Wichtige Talente: Alchimie 17, Lehren 16, Magiekunde 18, Menschenkenntnis 16

Wichtige Zauber: Zauber mit den Merkmalen *Illusion* und *Elementar (Luft)* 15+, Analys 16, Cryptographo 14, Kulminatio 7, Infinitum 6, Pestilenz erspüren (Dru) 6, Verwandlungen beenden 15, Wettermeisterschaft 13, weitere Grundkenntnisse in seltenen Sprüchen

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aurapanzer, Binder des Hexessenz, Eiserner Wille II, Elementares Gleichgewicht, Elementarist, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Wünsche, Meisterliche Regeneration, Meisterliche Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis (Illusion, Luft, Umwelt), Nandusgefälliges Wissen, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 15, Simultanzaubern, Zauber bereithalten; Kenntnis auch seltener Objektrituale für Stab, Kugel und Schale

Besonderheiten: Neffe dritten Grades von Stover Regolan Storerrebrandt. Als erster Hofmagus Edler von Rohals Zinne im Amboss.

Beziehungen: groß (bei Hofe; ansehnlich in Magierkreisen)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Rätselhafter Berater der Kaiserin und Gelehrter, der dank seiner hohen Toleranz Anlaufstelle für andersgläubige und exotische Helden sein kann. Zudem ist Melwyn ein Vermittler seltenen magischen Wissens.



CILDROS, RICHTMEISTER

„Eure letzten Worte sind das Echo Eures Lebens. Wählt sie nicht leichtfertig.“

Der breitschultrige Zyklopäer (*1001 BF, 1,98 Schritt, Glatze) lebt sehr zurückgezogen bei Hofe, da er weiß, dass sein Handwerk kaum Freunde kennt, und er daher auch keine sucht. Die meisten würden in dem sanftmütigen Mann kaum den Henker der Kaiserin erkennen, wenn er nicht seine braune Henkerskapuze trägt. Cildros begreift sein Handwerk als Dienst an Boron und geht ihm daher sehr gewissenhaft und gründlich nach: Wer auf seinem Richtblock landet, den erwartet ein schneller, sauberer Tod. Seine Einsamkeit und die Träume von den Köpfen der Enthaupteten, macht ihm aber immer mehr zu schaffen, weswegen er sich häufiger der Trunksucht hingibt.

Kurzcharakteristik: gründlicher, introvertierter Henker

Seelentier: Gruftassel

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 15, KK 18; Kräfteschub (Körperkraft); Höhenangst 6

Wichtige Talente: Anatomie 8, Philosophie 7, Zweihandhieb-waffen 16

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Hammerschlag, Kulturkunde (Mittelreich, Zyklopeninseln), Niederwerfen, Wuchtschlag

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Da sich das Reichsrichtschwert in Elenvina befindet, zählt es zu Cildros' Aufgaben, dieses vor der Hinrichtung eines zum Tode verurteilten Hochadligen von dort zu holen und wieder zurückzubringen oder den Verurteilten nach Elenvina zu überführen und in der Herzogenstadt das Urteil zu vollstrecken. Die Helden können ihn hierbei begleiten oder versuchen, einen Verurteilten zu befreien.



FLARACH, HOFNARR UND SCHELM

„Ein Schelm sitzt überall im Vorteil.“

Seit 1004 BF begleitet der Schelm Flarach (*um 970 BF, 1,52 Schritt, wechselnde Haar- und Augenfarben) als Hofnarr und König des Praiotenstriezens den kaiserlichen Hof. Ewig fröhlich und zu Scherzen und kleinen Gaukeleien aufgelegt, vertreibt er die immer wieder aufziehenden dunklen Wolken des Trübsals aus dem Geist Rohajas. Mit zunehmenden Alter wird er zusehends ruhiger und beginnt bereits einen Nachfolger für die rechte Narretei am Hofe zu suchen. Nach Jahrzehnten des Wanderns durch Aventurien denkt er offen nach, sich einen geeigneten Ruhesitz für einen wahren Erzschem, wie er sich selbst mittlerweile zu nennen pflegt, zu suchen.

Flarach ist gut mit der Hofbardin Amber Zahrajan befreundet und verbringt viel Zeit mit der Vielzahl von Gauklern, Musikern und Tänzern, die den Tross begleiten. Außerdem verbindet ihn eine enge Freundschaft mit Hofkaplan Arrius von Wulfen, der zwar auf so manchem Hoffest als Ziel der Scherze herhalten muss, aber privat ein sehr gutes Verhältnis mit dem Schelm pflegt. Sie treffen sich regelmäßig in der Unterkunft des Kaplans und unterhalten sich bei einer fast schon rituellen Kanne geminztem Tulamidengolds über die Geschehnisse am Hofe.

Kurzcharakteristik: alternder, aber immer fröhlicher Schelm, brillanter Gaukler

Seelentier: Fischotter

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16, GE 14; Geräuschhexerei, Glück, Koboldfreund, Unbeschwertes Zaubern; Feste Gewohnheit, Neugier 7, Weltfremd 1

Wichtige Talente: Akrobatik 14, Gaukeleien 16, Menschenkenntnis 14, Philosophie 9, Sagen und Legenden 12, Stimmen Imitieren (Bauchreden) 14 (16)

Wichtige Zauberei: die gängigsten Schelmen- und Illusionszauber 15+

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterliche Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis (Einfluss, Illusion und Telekinese), Standfest, Zauberroutine

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: In einem Beruf wie dem des Hofnarren macht man sich leicht viele Feinde, und auch wenn ein Schelm dies auf die leichte Schulter nehmen mag, kann so manch missliebiger Höfling oder rachsüchtiger Ritter zu einem echten Problem werden, bei dem Flarach Hilfe brauchen kann. Er hat zudem ein großes Herz für Schelme, Scharlatane und Gaukler und nimmt auch Helden dieser Professionen unter seine Fittiche.



WIPOMIL VON RUDEPECK, HOFJAGDMEISTER

„Eine Jagd hat für die Herrschaften ein Vergnügen zu sein. Dass dies so wird, ist eine harte Arbeit, die auf unseren Schultern lastet.“

Der Windhager Adlige (*998 BF, 1,88 Schritt, blonder Schnauzbart, Aknenarben) kennt die besten Jagdreviere in den kaiserlichen Forsten und hat alle Hände voll zu tun, alles zum Gefallen der adeligen Jagdgesellschaften vorzubereiten und dabei die Sicherheit der Kaiserin auf den Jagden zu gewährleisten. Außerdem obliegt ihm die Pflege des Jagdfalken und der beiden Winhaller Wolfsjäger der Kaiserin.

Wipomil gibt sich meist verschlossen und abweisend, ist jedoch vor allem schüchtern und im Umgang mit Menschen schnell verunsichert. Sein Herz schlägt für die alte Jungfer Selinda von Hartsteen, die Leibzofe der Kaiserin, doch hat er seine Gefühle noch niemandem mitgeteilt – erst recht nicht seiner Angebeteten.

Kurzcharakteristik: verschlossener, meisterlicher Jagdmeister
Seelentier: Gebirgsbock

Herausragende Eigenschaften: GE 14, FF 14, KO 14; Richtungssinn; Eingeschränkter Sinn (Geruch), Unfähigkeit (Gesellschaftliche Talente)

Wichtige Talente: Bogen 16, Fährtensuchen 15, Speere 14, Orientierung 14, Reiten 9, Schleichen 15, Sich Tierkunde 12, Verstecken 14, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Berittener Schütze, Festnageln, Finte, Gebirgskundig, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterschütze (Bogen), Ortskenntnis (kaiserliche Forste), Schnellladen, Waldkundig

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Wipomil ist erklärter Feind der Heptarchen und deren Nachfolger und hegt einen besonderen Groll gegen Glorana und ihr Eisreich –jeden Versuch der Eishexe zu schaden, unterstützt er daher. Für die Jagden des Hofes befindet sich Wipo zudem in einer Schlüsselposition. Er kennt die besten Jagdgebiete und ein guter Kontakt mit ihm kann sich für den Erfolg einer Jagd als nützlich erweisen.

AMBER ZAHRAJAN, HOFBARDIN

„Selbstverständlich wollt Ihr das Zwergenlied hören. Doch erlaubt mir, Euch lieber das Lied vom Roten Mond vorzutragen.“

Der kaiserliche Hof zieht Dichter und reisende Sänger an wie das Licht die Motten. Die Erste unter ihnen ist die wohl berühmteste Bardin Aventuriens, Amber Zahrajan (*997 BF, hellblonde Haare, leuchtend blaue Augen). Bevor sie Hofbardin wurde, reiste sie viele Jahre durch die Welt. Zu ihren bekanntesten Werken zählen *Der Weg durch den Dunkelforst*, *Ysiliaballade* und *Königstod*.

Sie erfreut den Hof nicht nur mit ihren packenden Heldensagen und rührenden Balladen, gemeinsam mit dem Hofnarren Flarach sucht sie zudem die talentiertesten Künstler aus, die vor der Kaiserin auftreten dürfen. Insgeheim fürchtet sich die Bardin vor dem Tag, an dem sie keine neuen Lieder mehr zu ersinnen vermag.

Amber hat ein offenes Ohr für die Nöte der Trossleute im Allgemeinen und der mitreisenden Künstler im Besonderen, und bittet Neuankömmlinge oft, ihr Geschichten aus der Fremde oder von ihren Heldentaten zu erzählen.

Kurzcharakteristik: brillante Bardin, gute Seele des Hofes und künstlerischer Freigeist

Seelentier: Schmetterling

Herausragende Eigenschaften: CH 16, FF 15; Wohlklang

Wichtige Talente: Etikette 13, Lehren 12, Musizieren (Laute) 15 (17), Sagen/Legenden (Tobrien) 13 (15), Singen 16

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Durch ihre Kunst ist sie am Hofe bekannt und sehr beliebt. Sie ist der erste Ansprechpartner für Gaukler, Schriftsteller und Barden, und ist allen Neuankömmlingen gegenüber aufgeschlossen, besonders wenn sie gute Geschichten zu erzählen haben.

DIE KAPLANE DER ZWÖLFGÖTTER

ARRIUS VON WULFEN, ILLUMINATUS UND ERSTER KAPLAN DES PRAIOS'

„Das Gesetz ist das wichtigste Werkzeug der Gerechtigkeit. Doch mitunter müssen wir dieses Werkzeug der Gerechtigkeit anpassen.“

Sein Mut und sein Charisma, jedoch auch seine Aufgeschlossenheit, haben den aus niederadligen Verhältnissen stammenden Arrius (*990 BF, 1,78 Schritt, hellbraune Haare, grüne

Augen) zum Berater von Reichsregentin Emer und später ihrer Tochter Rohaja werden lassen.

Erstmalig trat er in Erscheinung, als er den Widerstand der Garethher gegen die Orken während der Schlacht auf den Silkwiesen organisierte. Es folgte seine Ernennung zum Marschall der Sonnenlegion, bevor er zum Illuminatus von Gareth und letztlich zum kaiserlichen Hofkaplan aufstieg. Seine Rolle als Verkünder des Jahresorakels 1027 BF, bei dem er die Schre-



cken des *Jahrs des Feuers* voraussagte, liegt immer noch als ein Schatten auf seinem Gemüt, auch wenn er es sich meistens nicht anmerken lässt.

Als braniborischer Mystiker ist Arrius ein sehr aufgeschlossener Vertreter seiner Kirche, doch macht er sich mit seinen Ansichten gerade unter dem konservativem Adel nicht immer Freunde. Bemerkenswert ist seine Freundschaft zum Hofnarren Flarach, mit dem er sich häufig zu Tee und Gebäck trifft.



kennt ihn aus ihrer Knappenzzeit in Weiden als verständigen Freund und Berater. Nach ihrer Krönung ersuchte sie das Schwert der Schwerter, Grassus an den Kaiserhof zu entsenden.

Als Hofkaplan der Rondra steht ihm eigentlich das Amt des Waffenmeisters zu, doch dieses hat er demütig abgelehnt, um sich in Rhodensteiner Tradition einer Chronik über die Taten der Kaiserin zu widmen. Dennoch steht er den Rittern und Knappen des Hofes mit seinem Rat zur Seite, und zu keiner Stunde hat ein Ratsuchender das Gefühl, den Kaplan zu stören.

Kurzcharakteristik: ausgeschlossener und diskussionsfreudiger Diener des Götterfürsten

Seelentier: Sonnenluchs

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, CH 16; Schwer zu verzaubern; Moralkodex (Praios)

Wichtige Talente: Etikette 12, Götter/Kulte (Praios) 13 (15), Heilkunde Gift 14, Lehren 13, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 14, Philosophie 13, Rechtskunde 14, Schwerter 13, Selbstbeherrschung 15, Staatskunst 10, Überzeugen (Einzelgespräch, Predigt) 14 (16)

Wichtige Liturgien: Liturgien der Praioskirche bis Grad IV

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura der Heiligkeit, Ausfall, Binden, Exorzist, Finte, Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Praios) 14, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Arrius von Wulfen interpretiert Recht und Gesetz am Kaiserhof und pflegt gute Kontakte zur Stadt des Lichts und der Wehrhalle des Praios zu Elenvina. Seine umgängliche Art mag rechtschaffenen Helden Zutritt zum Hof gewähren. Gegen dunkle Umtriebe ist er ein tatkräftiger Verbündeter.

Kurzcharakteristik: besonnener Traditionalist

Seelentier: Hirsch

Herausragende Eigenschaften: KL 14, KK 15; Moralkodex (Rondra); Autoritätsgläubig 6, Neugier 7

Wichtige Talente: Geschichtswissen 11, Götter/Kulte (Rondra) 9 (11), Heraldik 11, Kriegskunst 9, Lanzenreiten 12, Reiten 13, Sagen/Legenden 12, Schriftlicher Ausdruck 11, Zweihandschwerter 13, Überzeugen 12

Wichtige Liturgien: Liturgien der Rondrakirche bis Grad III

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Rondra) 11, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Grassus ist ein besonnener und bescheidener Ritter der Göttin, der seinem Selbstverständnis nach eher Berater und Chronist der Helden ist, als selbst nach Ruhm zu streben. In dieser Funktion kann er auch den Helden zur Seite stehen.

GRASSUS ἸΡΑΛΥΠCIS VON RHODENSTEIN, ERSTER KAPLAN DER RONDRA

„Nur indem wir uns erinnern, können wir bewahren. Und nur indem wir die Werte der Göttin leben, können wir sie verteidigen.“

Der Ritter der Göttin (*1006 BF, 1,84 Schritt, schwarzer Vollbart, grüne Augen) wurde als Novize des *Heiligen Ordens zur Wahrung aller Taten zu Ehren unserer Frauen und Göttin Rondra* zu Rhodenstein von der Hofkaplanin Herzogin Walpurgas ausgebildet. Rohaja



JESMINA ROTING, ERSTE KAPLANIN DER RAHJA

„Du musst dich nicht zieren. Ich reite schon so lange mit dieser Herde, es gibt wenig, was ich noch nicht gesehen oder gehört habe.“

Jesmina (*986 BF, 1,66 Schritt, hellblonde Haare, steifes Knie) empfing ihre Weihe im Balihoer Tempel. Ihre Eltern hatten sie als Heranwachsende dem Noviziat der heiteren Göttin anvertraut, nachdem der Segen der Hüterin der Heiligen Herde die Pferdezucht von einer schrecklichen Seuche befreit hatte. Schon früh zeigte Jesmina großen Geschick im Umgang mit Pferden und be-



treut heute als Kaplanin der Rahja die von der Ritterschaft geliebten Tiere.

Obwohl sie sich vollendet bei Hofe zu benehmen weiß, fühlt sie sich beim einfachen Volk wohler. So ist sie häufig im Tross anzutreffen, wo sie sich nicht nur ebenfalls um die Tiere kümmert, sondern zudem den Freudenmädchen und Lustknaben eine aufmerksame Seelsorgerin ist.

Seit sie vor einigen Jahren Tsayan von Rabenmund vor einem durchgegangenen Hengst rettete, hinkt die Lehrerin der Leidenschaft. Zwar konnte Heilmagie verhindern, dass das völlig zertrümmerte Bein abgenommen werden musste, doch blieb das rechte Knie etwas steif. Doch auch diese Bürde träge Jesmina mit dem ihr eigenen unerschütterlichen Frohsinn.

Kurzcharakteristik: resolute und lebensfrohe Geweihte, meisterliche Pferdekennnerin

Seelentier: Traloper Riese

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 15; Tierempathie (Pferde); Lahm, Moralkodex (Rahja)

Wichtige Talente: Etikette 11, Gassenwissen 8, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 10, Tierkunde (Pferde) 14 (16)

Wichtige Liturgien: Liturgien der Rahjakirche bis Grad III

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Rahja) 10

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Da Jesmina häufig im Tross anzutreffen ist, können auch rangniedere Helden mit ihr in Kontakt treten. Ihre Freundschaft kann den Zugang zum Hofe ermöglichen, doch bei allem Frohsinn verschenkt die alternde Geweihte diese Gunst nur sehr ausgewählt.

BOSPER STEMBAACH, ERSTER KAPLAN DER HESINDE UND HOFLEHRER

„Gelerntes Wissen ist kein verstandenes Wissen.“

Wie sein älterer Bruder Gerion folgte auch Bosper Stembach (*992 BF, 1,91 Schritt, dunkelblonder Bart, rasierter Schädel, energisches Auftreten) dem Ruf der Göttin und empfing seine

Weihe im Gareth Pentagontempel. Der streitbare Historiker und Philosoph wurde von Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok ausgewählt, die Kaiserin auf ihren Reisen zu begleiten und zu beraten. Zudem fiel ihm das Amt des Hoflehrers und damit die Unterweisung der Knappen von Geblüte zu. Besonders widmet er sich – auf kaiserlichen Wunsch – dem tobrischen Prinzen Jarlak von Ehrenstein, der jedoch lieber von Ruhmestaten träumt und sich viel zu oft von seinem Freund Tsayan von Rabenmund dazu anstiften lässt, die Unterrichtsstunden zu versäumen.

Als bekennender Pastori ist Bosper ein strenger und unnachgiebiger Lehrer, der es seinen Schülern – und anderen Personen, die um seinen Rat bitten – nicht einfach macht. Jenseits der Unterweisungen ist er jedoch ein umgänglicher Mensch mit einer ausgeprägten Leidenschaft für gute Weine, meridianische Pfeifenkräuter und ausgiebigen Boltanpartien. Während ihn mit Jesmina Roting eine tiefe Freundschaft verbindet, die sich auch schonmal in zärtliche Neckereien ergeht, sind seine hitzigen Streitgespräche mit Arrius von Wulfen berüchtigt, dem er nicht die Deutungshoheit in theologisch-philosophischen Fragen zu überlassen gedenkt.

Kurzcharakteristik: streitbarer Geweihter und harter Lehrer, im Privaten jedoch zugänglicher Genussmensch

Seelentier: Schwarzbär

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15, KO 13; Gutes Gedächtnis; Genusssucht 7

Wichtige Talente: Betören 8, Brett-/Kartenspiele (Boltan) 12 (14), Lehren 13, Geschichtswissen (Mittelreich) 12 (14), Philosophie 11, Sagen und Legenden 10, Sternenkunde 11, Überzeugen 13, Zechen 10

Wichtige Liturgien: Hesindes Fingerzeig, Sprechende Symbole

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Bosper kann als Berater und Lehrmeister dienen, nur gibt er sein Wissen nicht jedem Preis, und auch seine Schüler müssen es sich hart verdienen. In geselliger Runde können die Helden ihn losgelöster erleben, jedoch wird er sich auch dabei nicht plötzlich vom Pastori zum Satori wandeln.

WEITERE HERAUSRAGENDE PERSONEN BEI HOFE

YANDWIG VON ZWEIFELFELS, FAVORIT DER KAISERIN

„Wir leben, um zu dienen und den Ruhm zu mehren, unseren eigenen wie jenen der Kaiserin.“

Der junge Ritter (*1009 BF, 1,93 Schritt, braune Locken, dunkle Augen, still mit vollendeten Manieren) machte sich als Tjoster in Garetien einen Namen, bevor er an den Hofe kam

und sein Schwert in den Dienst der Kaiserin stellte. Yandwig verkörpert das Ideal des Ritters und gilt vielen Rittersleuten und Knappen bei Hofe als Vorbild: Er ist galant, in der Minne ebenso bewandert wie in der Tjoste, und wenn die Kaiserin ihn als ihren Favoriten aufs Turnierfeld schickt, gibt es kaum jemanden, der gegen ihn bestehen kann – außer vielleicht Melcher Dragentodt oder der Streiter des Reiches, mit denen ihn eine freundschaftliche wie ritterliche Konkurrenz verbindet.



Der braungelockte Ritter ist der Schwarm zahlreicher Hofdamen und immer wieder geht das Gerücht, er wäre der Liebhaber der Kaiserin. Sollte ihm dies jedoch zu Ohren kommen, verliert er seine unerschütterliche Ruhe und tritt dem Gerücht mit dem Schwert entgegen, um die Ehre Rohajas zu verteidigen. Tatsächlich macht sich Yandwig wenig aus Frauen, allerdings auch nicht aus Männern: Für Rahjas Freuden ist er schlicht völlig unempfindlich.

Kurzcharakteristik: brillanter Tjoster und Minnesänger, umschwärmt, doch an fleischlichen Wonnen uninteressierter Ritter

Seelentier: Bornländer

Herausragende Eigenschaften: GE 17, KK 19, KO 18; Gut Aussehend, Wohlklang; Autoritätsgläubig 8

Wichtige Talente: Betören 13, Etikette 14, Lanzenreiten 17, Reiten (Pferd) 16 (18), Schriftlicher Ausdruck 10, Schwerter (Langschwert) 16 (18), Zweihandschwerter 14

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kriegerreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterliches Entwerfen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Turnierreiterei, Schnellziehen, Windmühle, Wuchtschlag

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Yandwig muss sich nicht mehr beweisen – sein Ruf eilt ihm voraus, und dies kann Helden locken, ihn herauszufordern. Als ritterliches Faktotum der Kaiserin hat er seinen Platz in der Welt gefunden und kann die Helden bei schwierigen Questen an die Seite gestellt werden.

LITPRAND VON DARBONIA, EXILIERTER GRAF ZU МЕНДЕНА

„Schwerter bringen keinen Frieden, nur neues Leid.“

Der schreckhafte und ungelenke Graf von Mendena (*981 BF, 1,77 Schritt, rotgraue Haare, grüne Augen, unsteter Blick) verlor nicht nur als einer der ersten Adligen sein Lehen beim Einfall der borbaradianischen Heerscharen, ihm haftet auch der Ruf an, seine Grafschaft fast kampflos aufgegeben zu haben und als erster Hals über Kopf aus Mendena geflohen zu sein. Dies entfremdete ihn schließlich von seinem Sohn und Erben Folkwin, worunter Litprand noch mehr leidet als unter dem Ruf, ein Feigling zu sein.

In den letzten Jahren wuchs Litprand jedoch auf seine Art über sich hinaus und wurde zu einem der engagiertesten Fürsprecher für die Flüchtlinge aus den umkämpften Provinzen. Mit aufopfernder Fürsorge tritt er für die über das halbe Mittelreich verteilten, entwurzelten Tobrier ein. Seine Fürsorglichkeit zeigt sich auch in der Verehrung des heiligen Badilaks und der Herrin Travia, deren Akoluth er ist. Als Zeichen seiner Nähe zu Travia hält er sich stets eine Schar heiliger Gänse.

In den letzten Monaten wird er immer öfter mit der jungen Adligen Ludilla von Yar'Dasham aus Hôt-Alem gesehen, deren jugendliche Energie ihn zu vitalisieren scheint.

Kurzcharakteristik: schreckhafter, streng traviagläubiger Philanthrop

Seelentier: Gans

Herausragende Eigenschaften: MU 9, CH 14; Schlechter Ruf, verschiedene Ängste

Wichtige Talente: Götter/Kulte (Travia) 11 (13), Philosophie 8, Überzeugen 13

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Litprand ist ein Menschenfreund und setzt sich am Hof für die Armen und Vertrieben ein. Aufgrund seines furchtsamen Charakters kann er sich gezwungen sehen, auf Beschützer oder unabhängige Ermittler zurück greifen zu müssen.

GESANDTE AM HOF

Der mit Zunge wie Feder gewandte **Habled y ben Kazan** (*996 BF, 1,74 Schritt, dunkler Vollbart, novadische Tracht, Lachfalten um den Augen; Seelentier: Falke) hat stets ein Almosen für Bedürftige über. Er vertritt die Interessen des Kalifen, mehr noch jedoch die der Omlader Vögtin Tulameth, die er vor vielen Jahren an den Hof des Mondenkaisers begleitete. Er pflegt geistreiche Wortduelle mit dem aranischen Gesandten **Gerkarib ibn Perizel** (*1006 BF, 1,82 Schritt, völliger Lebemann mit einer Vorliebe für Edelsteine und Duftstoffe; Seelentier: Habicht), die sich vor allem um die gesellschaftlichen Rollen von Mann und Frau drehen.

Die aus dem Kosch stammende und in Gareth ausgebildete Kampfmagierin **Ilpetta von Sindelsaum** (*1008 BF, 1,85 Schritt, brauner Dutt, leichter Oberlippenflaum; Seelentier: Nashorn) erlebte ihre Feuertaufe als Adepta während der *Schlacht in den Wolken*. Sie wurde von Saldor Foslarin an den Hof entwand, um den Kontakt zwischen Kaiserin und den Reichsakademien aufrechtzuerhalten – und um ein Auge auf Magister Melwyn zu haben, dessen Ansichten sie regelmäßig hart kritisiert.

Für die Interessen der Reichsstädte tritt der Kyndocher **Uriel Koradin** (*989 BF, 1,88 Schritt, leuchtend roter Bart, verschlagener wie stolzer Kaufmann; Seelentier: Fliege) ein. An seiner Seite findet man häufig den Geldverleiher **Moribet Kruger** (*987 BF, 1,77 Schritt, schulterlanges, graues Haar, große Ohren; Seelentier: Eichhörnchen), der für das Handelshaus Stoorrebrandt tätig ist, aber auch auf eigene Rechnung arbeitet.



RESPO FERJEFFJO

„Ich bin ebenso ein Fremder wie du. Schon dies macht mich zu deinem Freund.“

Eine wahre Kuriosität ist der ‚norbadische Gesandte‘ Respo Ferjeffjo (*995 BF, Glatze, schwarzer Scjmauzbart und braune Augen). Nachdem seine Sippe fast vollständig von den Eishetzern Gloranas getötet oder verschleppt wurde, zog er ziellos durch das Bornland, bis er von der fernen Kaiserin hörte, die den Titel ‚Protectorin der Norbarden‘ trägt. Er machte sich auf, diese mächtige Herrscherin zu finden und gelangte so an den Reisenden Kaiserhof.

Sein eigentliches Ziel ist es, die Kaiserin an ihre Aufgabe als Beschützerin seines Volkes zu erinnern, auf dass sie ihre Ritter gegen die Eiskönigin führt. Doch er musste früh erkennen, dass es nicht so einfach ist, bis zur Kaiserin zu gelangen. Mit seinem einnehmenden Wesen und seinem scharfen Verstand konnte Respo jedoch einen Platz im Machtgeflecht des Hofes finden: Er handelt mit Gerüchten und Informationen. Und da er im Intrigenbaltan als neutraler Spieler angesehen wird, hat er ein einträgliches Geschäft etabliert. Sein wachsendes Vermögen dient nur dem Zweck, eines Tages zur Not selbst ein Söldnerheer anzuheuern und in den eisigen Norden zu führen.

Dabei ist Respo nicht so freundlich, wie er sich gibt. Freundschaften sind für ihn nur Lippenbekenntnisse, die seinem Zweck dienen. Und wer ihm übel mitspielt, muss erfahren, dass der Meister der Geheimnisse ein nachtragender wie gefährlicher Gegenspieler ist.

Kurzcharakteristik: vordergründig freundlicher, doch undurchschaubarer Händler brisanter Informationen

Seelentier: Spinne

Herausragende Eigenschaften: KL 13, IN 13, CH 15; Soziale Anpassungsfähigkeit; Rachsucht 7

Wichtige Talente: Gassenwissen 11, Geographie 8, Handel 12, Menschenkenntnis 16, Überreden (Feilschen, Lügen) 15 (17), Staatskunst (Intrige) 9 (11)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Norbarden), Steppenkundig, Waldkundig

Besonderheiten: Ohne es zu ahnen, nähert sich Respo immer mehr den Pfaden Blakharaz’.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Scheinbar neutral ist Respo ein Intrigenspieler, der viele Geheimnisse kennt – doch diese gibt er nur gegen andere Informationen, beachtliche Summen oder Gefallen preis, die sich in der Regel um die Sache der Norbarden drehen. Für diese kann er auch als Auftraggeber dienen.

CLIQUEEN, KLÜNGEL, SAUFKUMPAE

Neben der kaiserlichen Familie formieren sich am Hof auch andere Zirkel aus Freunden, Kameraden und Gleichgesinnten. Zwischen der Vielzahl von Ämtern und Aufgaben am Hof verbleibt genug Zeit, um Freundschaften zu pflegen und in angenehmer Gesellschaft den Abend zu verbringen. Wie überall anders auch, wenn viele Menschen zusammen kommen, haben sich unter den Mitgliedern des Hofes Freundeskreise gebildet, die ihre Zeit miteinander verbringen.

DIE PHILOSOPHEN

Zwischen den eitlen Sitten der Höflinge und dem Ehrgehe der Ritterschaft hilft es zu wissen, dass man als Freund von Hesindes Gaben nicht alleine steht am Hof. So hat sich mittlerweile ein kleiner Kreis von Interessierten gebildet, der bei Tee oder auch einem guten Glas Wein ab und an versucht, der rauen Welt des Kaiserhofes in die Gefilde der Philosophie und Literatur zu entkommen.

Mitglieder: Arrius von Wulfen, Bosper Stembach, Flarach, Magister Melwyn

DIE KONSERVATIVEN

Viel hat sich verändert in den letzten Jahren, doch einige können mit den neuen Ideen der Kaiserin und nicht zuletzt dem ständig herum reisenden Hof wenig abgewinnen. Mal trauern sie vergangenen Zeiten nach, mal schmieden sie Kabalen, die das Ziel haben, zu alten Zuständen zurückzukehren.

Mitglieder: Eorlariel Zirillion Silbersee, Ernatrius Gamselstein, Ilpetta von Sindelsaum, Litprand von Darbonia, Wipomil von Rudeneck

DIE BOLTANFREUNDE

Zu einer guten Flasche Wein und einigen Kartenspielen trifft man sich, um über die aktuelle Politik und die Geschehnisse am Hof zu diskutieren. Nicht selten wechseln beachtliche Summen den Besitzer.

Mitglieder: Alrik vom Blautann und vom Berg, Baldwin von Auerstein, Bosper Stembach, Firunian von Löwenhaupt, Habled y ben Kazan, Jesmina Roting. Markgraf Rondrigan war vor seiner Verlobung hier auch ab und an zu Gast, was allerdings etwas auf die Stimmung drückte.



VOM NIEDERADEL UND DEM VOLKE

Neben den wichtigen Adeligen, Hofamtleuten und Geweihten befinden sich noch Ritter, Diener und einfache Leute ohne Zahl am Hofe. Im Folgenden werden beispielhaft einige Individuen herausgegriffen und in kurzen Worten vorgestellt.

КНАРРЕН

Während die hohen Herrschaften in Turnier und Politik ihre Lorbeeren erstreiten, kümmern sich die Knappen im Hintergrund um all die alltäglichen Handreichungen, denen ein echter Ritter aufgrund seines Standes entwachsen ist: die Pferde versorgen, Zelte aufbauen oder Mahlzeiten bereiten. Gleichzeitig nimmt jeder Knappe so viel er kann an höfischem Leben in sich auf und nutzt jede freie Minute, die ritterlichen Künste zu erlernen, um eines Tages zur Schwertleite zu gelangen und selbst ein Ritter werden zu können.

Auch wenn die Schwertleite mit dem 21. Lebensjahr erreicht werden kann, gibt es deutlich ältere Knappen, die üblicherweise *Edelknechte* genannt werden. Und so manch einer erreicht die Ritterschaft nie, sei es, weil sein Schwertvater oder seine Schwertmutter ihn nicht für würdig hält oder in einem Kampf gefallen ist, sei es, weil er sich die mit der Schwertleite verbundenen Kosten für Feierlichkeiten und Geschenke nicht leisten kann.

Funktion im Spiel: Wissbegierig und voller Neugierde betrachten viele Knappen das Leben am Hofe, und tapfere Helden wecken schnell ihre Aufmerksamkeit. Einerseits erhoffen sie sich Einblicke in unbekannte Kampftechniken und Geschichten über große Heldentaten, andererseits sind die Knappen ein so gewöhnlicher Anblick, dass sie ungesehen zu Orten gelangen können, zu denen Fremde keinen Zugang haben. Außerdem eignen sie sich als Boten für ihre Herren und geben gegenüber rondragläubigen Helden gerne Auskunft über das Treiben in ihren Zeltgenossenschaften.

Jadwina vom Graustein

Herkunft: Herzogtum Nordmarken

Kurzbeschreibung: *1021 BF, 1,66 Schritt, rote Haare, grüne Augen, zierlich und quirlig

Kurzcharakteristik: motivierte Knappin, die ihren Schwertvater beeindruckt will und dabei mitunter über das Ziel hinausschießt

Reto Hal zu Gandersberg

Herkunft: Finsterrode

Kurzbeschreibung: *992 BF, 1,74 Schritt, blond mit kreisrundem Haarausfall, leichter Buckel, rundlich

Kurzcharakteristik: der ‚ewige Knappe‘, frustriert und fatalistisch, unfähig im Rittershandwerk, kompetenter Stallmeister

Tsawyn zu Nebenstieg

Herkunft: Herzogtum Weiden

Kurzbeschreibung: *1017 BF, 1,95 Schritt, dunkelblonder, gelockter Bart, leichtes Schielen

Kurzcharakteristik: stolzer und loyaler Knappe, der die baldige Schwertleite kaum erwarten kann, jedoch von einfachem, phantasielosem Gemüt

RITTER

Fern der Heimat gibt es nur zwei gute Gründe für einen Ritter, dem Hof zu folgen, sofern er nicht als Reichsritter unmittelbar der Kaiserin unterstellt ist: Er befindet sich im Gefolge seines Lehnsherrn oder auf eigene Faust und mit einem persönlichen Anliegen bei Hofe. So kann es ihm um die Mehrung seines Ruhmes gehen oder er hofft als jüngstes Kind ohne Aussicht auf Lehen und Erbe auf ein einträgliches Amt. Gerade seit der *Ochsenbluter Urkunde* ist die Zahl der Ritter gestiegen, die bei Hofe ihr Glück versuchen wollen.

Dazu müssen sie jedoch die Aufmerksamkeit der Kaiserin erlangen. Strafmmissionen, Jagden und Turniere sind dafür genau die richtigen Situationen, in denen einfache Ritter durch Mut und Tapferkeit zu Ansehen gelangen können.

Funktion im Spiel: Während einer Jagd oder bei einem Turnier kann ein Ritter als Konkurrent der Helden erscheinen. Möglicherweise wettet er mit einem der Helden um eine erhebliche Summe auf seinen Sieg im Turnier oder nutzt ganz unrondrianisch allerlei Tricks, um seinen Sieg zu sichern. Er kann aber auch als Lehrmeister für seltene Kampffertigkeiten auftreten oder als Mahner vor den Fallstricken der höfischen Sitten.

Kormar von Altenberge

Herkunft: Herzogtum Tobrien

Kurzbeschreibung: *997 BF, 1,92 Schritt, rotblonder Rahmenbart und wallendes Haar, bullig

Kurzcharakteristik: erfolgreicher Tjoster, dünnelhaft, besonders gegenüber Bauern, stolz auf sein Streitross und seine Haarpracht

Brinja zu Schratentann

Herkunft: Königreich Garetien

Kurzbeschreibung: *1004 BF, 1,74 Schritt, blondes Kurzhaar, drahtig und athletisch, lange Narbe am rechten Unterarm

Kurzcharakteristik: listenreiche, bisweilen verschlagene Kämpferin, passionierte Jägerin

Boronia Rondriga di Lacarta

Herkunft: Fürstentum Almada

Kurzbeschreibung: *1012 BF, 1,80 Schritt, schwarze Locken, braune Rehaugen, drall

Kurzcharakteristik: stolz, heißblütig und bei jedem Anschein einer Ehrverletzung mit der Hand am Schwert, leidet insgeheim darunter, aus einem verarmten Adelsgeschlecht zu stammen



KAMMERDIENER

Unter den zahlreichen Dienern, die jeder Adlige in seinem persönlichen Gefolge unterhält, genießen die Kammerdiener und -zofen die größte Nähe zu ihren Herrschaften. Sie kümmern sich um Unterkunft, Bettstatt und Kleidung und übernehmen auch sonst wichtige Handreichungen. Daraus kann durchaus eine Freundschaft oder gar eine heimliche Romanze erwachsen. Viele Kammerdiener genießen eine gehobene Stellung am Hofe ihres Herren und können auf eine Reihe von Bediensteten, Knechten und Mägden zurückgreifen. In kleineren Herrschaften kann es so dazu kommen, dass der Kammerdiener den gesamten Haushalt seines Herren leitet.

Funktion im Spiel: Auch wenn es eine Frage der Ehre ist, nichts von dem vertraulichen Wissen über die Herrschaft preiszugeben, ist der Kammerdiener die wichtigste Anlaufstelle, um Näheres über einen Adligen in Erfahrung zu bringen oder einen Kontakt herzustellen. Es mag ein Beuteltchen Gold, eine Menge geistiger Getränke oder die Kenntnis über ein unangenehmes Geheimnis vonnöten sein, aber dann können die Helden Einblicke auf die verborgenen Schmutzflecken so mancher weißen Weste erhalten. Auch kann eine Kammerzofe einen vertrauenswürdigen Helden um Hilfe bitten, sollte sie den Eindruck gewonnen haben, dass mehr als nur Fragwürdiges ihren Herren umtreibt. Vielleicht hat er sich mit den falschen Leuten eingelassen, plant den Verrat an seinem Lehnsherren oder ist gar einer dunklen Macht verfallen.

Ramox Sohn des Roglom

Herkunft: Hügellande, Fürstentum Kosch

Kurzbeschreibung: *822 BF, 1,41 Schritt, dunkelbrauner Bart, Vorliebe für rot-weiße Leinengewänder

Kurzcharakteristik: treuer und fröhlicher, mitunter jedoch hektischer Kammerdiener und Leibkoch, Hang zur anzüglichen Witzen

Helme Hafermehl

Herkunft: Königreich Garetien

Kurzbeschreibung: *977 BF, 1,75 Schritt, liches Haar, gebeugt, schlurfender Schritt

Kurzcharakteristik: Respektsperson und lebendes Inventar, zunehmend vergesslich

Greifriede Fidian

Herkunft: Markgrafschaft Greifenfurt

Kurzbeschreibung: *1002 BF, 1,57 Schritt, schwarze Zöpfe, kräftig und rundlich

Kurzcharakteristik: zupackende Kammerzofe, tiefer, aber pragmatischer Traviaglauben

TROSSHÄNDLER

Es gibt nichts, was man nicht im Tross erwerben kann. Stiefel, Duftseife oder geräucherte Rindwürste, alles wird gehandelt und alles hat seinen Preis. Hunderte von Adligen und Rittern

bedeuten auch hunderte von wohlhabenden Kunden, und diese Kundschaft will bedient werden. Viele Trosshändler haben sich in ihrem Angebot spezialisiert und sich eine Nische gesichert, die sie gegen Neuankömmlinge eisern verteidigen. Zudem nutzt so mancher Handwerksgehilfe den reisenden Hof, um seinen Horizont zu erweitern.

Funktion im Spiel: Die Trosshändler können die Helden mit wichtigen und zum Teil exotischen Dingen versorgen. Waffenbalsam oder Turnierlanzen, ein edles Tröpfchen zur Bestechung oder ein Kleid für den anstehenden kaiserlichen Ball, die Händler haben es oder können es herstellen. Außerdem wissen sie gut über das Treiben im Tross Bescheid, besonders über die Schiebereien und fragwürdigen Geschäfte, die hinter dem Rücken des Hofmarschalls und seiner Dienstmänner geschehen. So kann der Tross ein ganz eigener Schauplatz aus Intrigen und Schurkereien sein.

Wulfric Kupferdreh

Herkunft: Fürstentum Kosch

Kurzbeschreibung: *982 BF, 1,77 Schritt, ergrauendes Haar, ausladender Schnauzer, leichter Buckel, faltiges Gesicht

Kurzcharakteristik: introvertierter und wortkarger Schuster, beliebt wegen seiner weichen Kalbslederstiefel und seiner Handschuhe

Bornhilde Fettmilch

Herkunft: Markgrafschaft Perricum

Kurzbeschreibung: *999 BF, 1,66 Schritt, hellbrauner Dutt, schlank, aufrechte Haltung

Kurzcharakteristik: schnippische Alchimistin und Seifensiederin

Swantje Olvarnasdottir

Herkunft: Thorwal

Kurzbeschreibung: *1001 BF, 2,02 Schritt, blonde Zöpfe, einschüchternde Erscheinung mit zahllosen Hautbildern

Kurzcharakteristik: entgegen ihres Auftretens friedliebend und freundlich, meisterliche Fleischhauerin, für ihren Räucher-schinken und die albernische Honigwurst gerühmt

GAUKLER

Die große Zahl an Adligen am Hof zieht eine Unmenge Gaukler, Akrobaten und Barden an, die auf gute Bezahlung und ihnen wohlgesonnene Förderer hoffen. Während viele von ihnen von Zeltlager zu Zeltlager ziehen und ihre Gaukeleien und Kunststücke für ein Handgeld zum Besten geben, haben einige das Glück, eine feste Anstellung finden. Entsprechend finden sich immer Feuerspucker, Jongleure, Hochseiltänzer und Bühnenzauberer am Hof, und manche von ihnen führen richtiggehende Duell um die Gunst und die Geldkatzen der hohen Herrschaften.

Funktion im Spiel: Gauklern geht es oft um Ruhm und Gold, und sind es gewohnt, während ihres Auftritts gefeiert, danach aber als fahrendes Volk gemieden zu werden. Viele von ihnen



leben für den Augenblick und sind sich nicht zu schade, ihr Auskommen mit kleinen Gaunereien und Diebstählen aufzubessern. Kein Wunder, dass sie hierbei über Dinge stolpern können, die sie nichts angehen und deren Wissen oder Besitz sich als ausgesprochen gefährlich erweisen kann.

Ilira Falkenflug

Herkunft: Markgrafschaft Rommilyser Mark

Kurzbeschreibung: *1015 BF, 1,52 Schritt, schwarzes, seiden dünnes Haar, grüngoldene Augen, knabenhaft zierlich, trägt bei Auftritten ein himmelblaues Kostüm

Kurzcharakteristik: meisterliche Seiltänzerin und Schlangenfrau, die geschickt die Sehnsüchte auszunutzen weiß, die sie bei manch jungem Ritter weckt

Ingorax der Flammende

Herkunft: Hügellande, Fürstentum Kosch

Kurzbeschreibung: *962 BF, 1,33 Schritt, rotes Haar, ungleichmäßiger Bartwuchs, füllig, leichte Brandnaben im Gesicht und auf dem (meist nackten) Oberkörper

Kurzcharakteristik: ernster, perfektionistischer Feuerspucker, leidet unter seinem durch einige Unfälle aus seinen Anfangstagen unregelmäßig wachsenden Bart

Der Allwissende Rahol *alias* Tallfox mit den Zauberhänden *alias* Felias Funkentanz

Herkunft: Mhanadistan

Kurzbeschreibung: *1002 BF, 1,88 Schritt, krauses Schwarzhhaar, dünner Oberlippenbart, schlaksig, meist in einer dunkelblauen, mit obskuren Symbolen bestickten Robe gekleidet

Kurzcharakteristik: kompetenter Bühnenzauberer und Gaukler mit größerem Ego als Talent, wechselt die Namen häufiger als sein Programm

LUSTKNABEN UND FREUDENMÄDCHEN

Viele der Ritter lassen ihre Ehegatten zur Verwaltung des heimischen Lehens zurück, entsprechend dürfte es nicht überraschen, dass am Hof beständig Dutzende von Freudenjungs,

Kurtisanen und anderen Begleitern anwesend sind. Die Lustknaben und Dirnen des Hofes sind den Traviageweiheten zwar ein Dorn im Auge, genießen aber den besonderen Schutz der Rahjakirche. Manche von ihnen stammen aus einfachen Verhältnissen und erhoffen sich das schnelle Geld, andere versuchen als Liebhaber oder Gespielin einer hochgestellten Persönlichkeit in der sozialen Hierarchie aufzusteigen.

Funktion im Spiel: Kurtisanen und Lustknaben, die ihr Handwerk verstehen, können zu einer geheimen Macht am Hofe werden. Andere werden von den Meistern des Intrigenspiels eingespannt, um wichtigen Personen im Liebesspiel Geheimnisse zu entlocken, Gerüchte und Lügen zuzuflüstern oder gar Gifte zu verabreichen. Andererseits können die Dirnen und Lustknaben in arge Bedrängnis geraten, wenn ein allzu eifersüchtiger Gatte auf der Bildfläche erscheint oder ein Ritter sie für ihren persönlichen Besitz hält.

Yasmina der Schmetterling

Herkunft: Fürstentum Drôl, Horasreich

Kurzbeschreibung: *1017 BF, 1,57 Schritt, dunkelblonde Locken, grüne Augen, schlanke und elegante Schönheit in Drôler Spitze

Kurzcharakteristik: rahjanahe Kurtisane und Begleiterin, die ehrgeizig auf der sozialen Leiter nach oben strebt

Praiadne Weidenmütz

Herkunft: Herzogtum Weiden

Kurzbeschreibung: *999 BF, 1,71 Schritt, rotblonde, lange Zöpfe, drall und wohl proportioniert

Kurzcharakteristik: erfahrene Trosshure, mütterliche Ratgeberin für einige der jüngeren Dirnen und Lustknaben

Der schöne Allof

Herkunft: Markgrafschaft Perricum

Kurzbeschreibung: *1009 BF, 1,88 Schritt, kurzes schwarzes Kraushaar, gepflegt, muskulös

Kurzcharakteristik: spitzbübisch und charmant, von schlichtem Gemüt, genießt die Aufmerksamkeit höherer Damen



EIN BLICK AUF DEN HOFTAG

Ein Hoftag ist für so manchen Besucher ein ganz besonderes Erlebnis, und so viele Menschen ihn besuchen, so viele Geschichten gibt es später über ihn zu erzählen. Um eine kurze Momentaufnahme, einen kurzen Augenblick aus der Lebenswelt der Anwesenden zu erhaschen, sind hier einige Eindrücke und Impressionen vom Großen Hoftag von Ragath vom 16. bis zum 20. Phex des Jahres 1036 BF zusammen gestellt.

»Wegen der großen Menschenmenge, die zu diesem Feste herbei strömte, hatte die Kaiserin auf den Wiesen vor Ragath am Yaquirufer ihre und aller Fremden Zelte aufschlagen und große Holzbauten errichten lassen. Eigens wurden eine Pfalz und ein Tempel erbaut, und sehr lang gestreckte Häuser für die Fürsten wurden ringsum errichtet. Die Zelte der Herzogin von Weiden übertrafen die aller übrigen Großen an Zahl und Schönheit. Aus dem ganzen Reiche war zu diesem Hoftage eine solche Menge von Fürsten, Prätores, Erzpriestern, Äbten, Herzögen, Markgrafen, Pfalzgrafen, Edelleuten und Dienstmannen erschienen, dass nach einer glaubwürdigen Schätzung zweitausend Ritter zugegen waren, wozu dann noch die Geweihten und Leute aus den verschiedensten Ständen kamen. Auch aus den umliegenden Reichen, aus Aranien, dem Reich des Horas, Andergast und gar dem Bornland reisten Edle an, und selbst einige Wilde aus den Tälern des Raschtulswalls erschienen angelockt von der Würde der Kaiserin.

Am heiligen Tag der Erneuerung trug die Herrin Rohaja, Kaiserin des Neuen Reiches, mit großer Feierlichkeit die Raulskrone. Die mächtigsten Vasallen des Greifenthrons beanspruchten es als ihr Recht, das Kaiserschwert Alveranstreu tragen zu dürfen, aber es ward der Frau Walpurga überlassen. Niemand erhob dagegen Einspruch, weil ihr Name in allen Landen hoch gefeiert war und viele der mächtigsten Fürsten und Edelleute, die zugegen waren, die sie als schreckliche Streiterin kannten und neben Alveranstreu funkelte Windsturm, das Herzogenschwert der Mitnacht, hell und voller Stolz.

Am gleichen Tage begann die Kaiserin nach der Festkrönung die Heerschau, an der sich mindestens eintausend Ritter beteiligten. Die Heerschau wurden ohne eigentlichen Kampf abgehalten, die Ritter ergötzen sich bloß am Schild-, Lanzen- und Fahنشwingen sowie ihrer Reitkunst. Auch die Herrin Kaiserin tat mit, und sie übertraf alle an Schönheit und führte ihren Schild am besten.

Am zweiten Tag des Phex wurde Folkwin von Darbonia und eine Vielzahl von edlen Knappen zu Rittern gegürtet. Diese Ehrung veranlasste diese sowie alle Fürsten und viele Edelleute, den Rittern, Gefangenen, Pilgern, Spielleuten und Gauklern reiche Geschenke zu übergeben: Pferde, kostbare Kleider, Gold und Silber. Die Fürsten taten dies nicht bloß zur Ehre der Kaiserin und des Reiches, sondern sie spendeten auch, um ihren eigenen Ruhm weitem bekannt zu machen, mit freigebiger Hand. Darauf folgte das Turnier mit Lanze und Schwert, und die frisch gegürteten Ritter wetteiferten mit den erfahrenen in der Kampfkunst zu

Pferd und zu Fuß, dass es eine Freude war. Ritterliches Ringen wurde eifrigst geübt, so wie abendlich das höfische Benimm auf dem kaiserlichen Ball. So führten sie die Waffen auch am dritten Tag des Phex.

Gegen Abend erhob sich ein Sturm und warf den Tempel des göttlichen Paares sowie einige Häuser, die man wegen der Menge des Volkes am Flussufer erbaut hatte, um. Die Trümmer erschlugen einige Leute, viele Zelte wurden zerrissen, und alle Menschen befahl Furcht. Daher unterblieb das für die nachfolgende Woche in Punin angesagte Turnier nach dem Rat der Fürsten, und auch der große Buhurt wurde nicht begangen.

Nachdem von der Kaiserin die verschiedenen Geschäfte des Reiches erledigt worden waren, gingen sie am fünften Tag voller Freude in die Heimat zurück.«

—Auszug aus einer weltlich ausgeschmückten Fassung des Rhodensteiner Schild des Hauses Löwenhaupt, neuzeitlich und augenscheinlich noch in Bearbeitung

DIE VORBEREITUNGEN

»Endlich sind wir in Ragath. Die letzten Tage waren ziemlich anstrengend, weil die Straßen so voll waren. An der Brücke über den Yaquir mussten wir fast einen halben Tag warten. Aber jetzt sind wir endlich da. Ein Dienstmann des Hofmarschalls hat uns einen Platz im noch recht leeren Lager zugewiesen, und ich habe mich um die Pferde gekümmert und das Zelt aufgebaut. Es fällt mir immer noch schwer wirklich zu begreifen, dass ich die so gewohnten Handgriffe das letzte Mal für Marla machen werde. In wenigen Tagen werde ich Ritterin sein, so die Leuin will, und Marla wird einen neuen Knappen zur Ausbildung suchen. Ich hoffe, ich werde als Ritterin bestehen und Euch Ruhm und Ehre bringen. Wir teilen die Zeltgenossenschaft mit anderen Rittern aus der Grafschaft Schlund, und das nächstgelegene Lager gehört einigen Fremdländern aus Aranien, einem lustigen Völkchen, in dem nur die Frauen das Sagen haben. Eine gute Idee, wie ich finde.

Beim Wasserholen habe ich einen Knappen kennen gelernt. Er heißt Jarlak und ist etwas jünger als ich und sehr gebildet, aber sehr nett. Er gehört wohl zum Gefolge des Kaiserhofes und hat mir das Turniergelände und das Lager gezeigt.

Es scheint, als habe man alle Rinder, Schweine und Hühner aus der ganzen Grafschaft hier zusammen getrieben. Man hat zwei große Häuser errichtet, deren Räume durchweg mit Querstangen versehen waren, und diese Häuser, groß wie unsere Scheune, waren von oben bis unten mit Hähnen oder Hennen angefüllt, so dass kein Blick durch sie hindurch zu dringen vermochte. Ich konnte kaum glauben, dass es überhaupt so viele Hennen in allen Ländern des Reiches zusammen gibt.

In der Mitte des Lagers hat die Kämmerin Holz- und Fachwerkhäuser errichten lassen, wie eine eigene kleine Stadt, und sie sind



mit allerlei Zierrat verschönert. Und in ihrer Mitte steht der hölzerne Palast der Kaiserin und der eigens für den Hoftag errichtete Tempel der Herrin Rondra und des Herrn Praios. Unglaublich, dass all dies nur für die Zeit des Hoftages errichtet wurde. Ich frage mich, was danach mit all dem Holz geschehen wird.

Um Tempel und Palast sind Langhäuser für die Könige und Herzöge erbaut worden, damit sie standesgemäß und in der Nähe der Kaiserin untergebracht sind. Die meisten Fürsten haben bereits ihre Bediensteten hierher geschickt, um die Häuser einzurichten, und es scheint fast so, als würden sie sich einen Wettkampf liefern, wer den prachtvollsten Palast neben der Kaiserin sein Eigen nennen darf. Die Weidener haben viel elfisches Schnitzwerk herbei geschafft, und aus Garethien wurden einige wunderschöne Steinskulpturen auf Ochsenkarren angeliefert. Ich hoffe die Möglichkeit zu bekommen, mir die Häuser von innen anzuschauen, wenn sie fertig eingerichtet sind.

Eine ganze Armee aus Höflingen ist schon seit Tagen hier, markiert die Wege und Lagerflächen mit Kreidestaub, lässt Vieh und Weinfässer zählen und bereitet jede Einzelheit des Festes vor. Bei dem Trubel, der jetzt schon herrscht, frage ich mich, wie der Hoftag erst werden wird.»

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

»Der Rohbau des von Euer Majestät gewünschten doppelten Tempels des Paares aus Gold und Stahl ist vollendet. Wie gewünscht handelt es sich um einen zweischiffigen Holzbau in neurohalischem Stil. Die Trennung der beiden Schiffe wurde mit zwölf ausgesprochen festlich wirkenden weißen Marmorsäulen aus dem Raschtulswall ausgeführt, was der Bedeutung des Gebäudes angemessen scheint. Die Statuen des Götterfürsten und der Leuin werden in den nächsten Tagen angeliefert, der Altarstein befindet

sich jedoch derzeit noch in Punin. Die Wandmalereien des großen Altarraums sind soweit von Meisterin Manzanares fertig gestellt worden, und zeigen auf Bitte des Schwertes der Schwerter rechts den Gewitterhimmel mit Blitzen, der nach links in einen sonnigen Himmel über geht. Mithilfe einer aufwendigen Spiegelkonstruktion können wir gewährleisten, dass besagter Himmelsabschnitt dauerhaft vom gespiegelten Licht der Praiosscheibe beleuchtet wird, so der Götterfürst es zu lässt.

Aufgrund der knappen werdenden Zeit bis zum Hoftag möchten wir vorschlagen, statt der gewünschten Deckenfresken farbige Behänge zu verwenden, um die hölzernen Gewölbe zu verdecken. Es wäre ansonsten möglich, dass die Deckenmalereien nicht fristgerecht fertig werden oder zumindest noch so feucht sind, dass sie zu verlaufen drohen. Ich könnte einen günstigen Händler für Stoffe ausfindig machen, einen gewissen Silberbrunnen, der rot-goldene und weiß-rote Stoffbahnen beschaffen kann. Er hat zudem angeboten, geschliffene Glasperlen aufnähen zu lassen, damit die Abhängung noch glanzvoller erscheint. Der Weihe des Tempels steht so in Bälde nichts mehr im Wege.

Dem Wunsch Eurer Majestät folgend, sind für den Abbau des Tempels nach dem Hoftag Karren bereit gestellt worden. Es gibt bereits eine Reihe von Interessenten sowohl aus der Gemeinschaft des Lichts wie auch aus dem Schwertbund, die das Bauholz für Neubauten und Ausbesserungen übernehmen wollen. Die Säulen werden selbstverständlich wie gewünscht gen Gareth transportiert werden.

Ich hoffe, Euer Majestät wird den Tempelbau zu Eurer vollster Zufriedenheit und dem wichtigen Anlass angemessen vorfinden. Es ist mir eine außerordentlich große Ehre, Euer Majestät zu Diensten zu sein.»

—Auszug aus einem Brief Ludovigo Sforigans, des Reichsvogts von Ragath, an die Reichskanzlei, 4. Tsa 1036 BF

DER ERSTE TAG DES HOFAGES (16. PHEX)

DIE FESTKRÖNUNG

»Voller Demut danken wir den Zwölfen, diesen glanzvollen Tag erleben zu dürfen.

Wahrlich, wie deutlicher kann die Ehre des Reiches sich zeigen, als auf diesem Hoftag? Die schöne Kaiserin schritt, kaum war die Praiosscheibe am Firmament, begleitet von den mächtigen Fürsten des Reiches zum Tempel des Götterpaares. Die Herzogin Walpurga von Weiden führte das kaiserliche Schwert Alveranstreuer der Kaiserin voran, Fürst Gwain von Almada trug die Raulskrone hinter der Kaiserin und der Hofkaplan des Phex folgte mit dem kaiserlichen Mantel.

Ihnen folgten eine Vielzahl der edelsten Männer und Frauen des Reiches, der höchste Adel aus Garethien, den Nordmarken, dem Kosch, Greifenfurt, Albarnia, der Rommilyser Mark und Tobrien, dazu Edle und Geweihte aus dem ganzen Reich, über vieltausendfach an der Zahl. Von den Höchsten des Reiches ließ sich einzig der Markgraf des Westens entschuldigen. Reichlich waren die

Edelleute geschmückt, mit edelsten Stoffen, güldenen Schwertgurten und silbernen Sporen. Festlich zogen sie in den neu erbauten Tempel, ein wahres Wunderwerk und ein treffend Lob auf den Herrn Praios und der Herrin Rondra. Dieser war erfüllt von den Chorälen eines Ragather Chors, der fromme Lieder sang. Nach einem, vom Luminifactus vorgetragenen, Gebet um Beistand zur rechtstreuen Herrschaft des Reiches war es endlich so weit. Die Kaiserin kniete zum Gebet vor dem großen Altar, und feierlich segnete der Luminifactus die Kaiserin und setzte ihr zu guter Letzt die Krone auf das herrschaftliche Haupt. Dann kleidete der Hofkaplan sie in den kaiserlichen Mantel und die Hohen des Reiches reichten ihr die anderen Insignien der Herrschaft. Jubel brach unter den Anwesenden aus, und die Hochrufe auf die Kaiserin wollten nicht enden. Jeden Tag wollen wir den Zwölfen danken für solch eine Kaiserin.»

—handschriftliche Anmerkungen zum schwülstigen Gedicht Rohaja, die Heldenkaiserin, aus den Hand eines unbekannten Minneritters, neuzeitlich



»Allerlei Wunderlichkeiten bringt die große Zahl von Abgesandten aus dem ganzen Derenrund. Und zwischen all den dargebrachten Schätzen will ich nur einige wenige nennen, um nicht zu versessen auf den goldenen Prunk zu erscheinen. Aus dem Reich des Horas brachte man ein Vinsalter Astrolabium herbei, auf dem als Sterne funkelnde Edelsteine verschiedenster Farben angebracht sind. Es ist ein Kunstwerk und ein Triumph menschlicher Weisheit, so sie doch nur ein Schatten ist vor der Weisheit der Alveranschlange. Der Bergkönig des Kleinen Volkes überreichte unserer Kaiserin einen Schild, groß genug einen Ritter wohl zu schützen, über und über bedeckt mit Edelsteinen, die im Licht glitzern wie das nächtliche Firmament. Sie scheinen wie angewachsen, als hätten sie selbst entschieden, an diesem Ort sein zu wollen, nicht wie von Händen eines Steinschleifers angebracht. Es heißt, der Schild wurde zu Zeiten Pervals angefertigt, doch die schimmernden Steine sind erst mit der Zeit auf ihm gewachsen, wohl durch das Zauberkunstwerk der Zwerge, denen man allerlei Kräfte im Umgang mit Steinen und Erzen nachsagt.

Selbst die heidnischen Söhne der Wüste beugen ihr Haupt vor der Kaiserin und präsentieren ihr ein weißes Kamel, eine wahrlich seltsame Kreatur, die ich bisher nur aus Geschichten und von den Miniaturen des Spielbrettes kannte. Schlanke Beine mit breiten, gespaltenen Füßen, ein Buckel wie eine alte Frau und ein Maul wie ein Frosch, aber mit einem Sattel und Zaumzeug als sei es das edelste Pferd. Zudem führen sie zwei kleine schwarze Männer aus den Wäldern des Südens vor, die man gemeinhin Mohas nennt. Ihr Schnattern und Klacken ist wie von Kindern, die mit Murmeln spielen. Sie machen Zeichen und benehmen sich ganz wild. Ein wahrlich kurioser Anblick ist das.«

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

DAS KÄISERLICHE BANKETT

„Gehen wir nochmal alles durch: Das Bankett heute ist wichtig. Wir erwarten gut einhundert Gäste, also sollte zumindest die Menge kein Problem darstellen. Tischform ist das Hufeisen, der ehrenwerte Eorlariel kümmert sich um die Dekoration. Wir bedienen von innen, aber immer am Rand entlang, um nicht zwischen die Gaukler zu geraten. Und steht nicht dem Truchsess im Weg, wenn er die Kaiserin bedient.

Wir haben heute eine Reihe wichtiger und schwieriger Gäste, also erwarte ich von euch allen Disziplin. Wenn ich noch einmal jemanden erwische, der sich dabei schnäuzt, wird seines Lebens nicht mehr froh. Und niemand geht hinter der Kaiserin entlang! Habe ich mich klar ausgedrückt?

Ich habe die Tischordnung ein letztes Mal geändert. Die Kaiserin sitzt, wie es sich gehört, mittig am Stirnende des Hufeisens, links von ihr nimmt das Schwert der Schwerter Platz, dann Hochkönig Albrax, rechts von ihr sitzt Fürst Gwain, dann die Herzogin Walpurga und daneben halten wir den Platz des Raben von Punin frei. Die weiteren Gäste verbleiben wie auf der Liste angegeben. Der Mundschenk des Hochkönigs hat uns den angestammten Bierkrug des Hochkönigs gebracht. Ich wiederhole die Anweisung: Der Krug des ehrwürdigen Väterchens darf niemals leer sein! Ist das klar? Ich will, dass dem Hochkönig nur bestes Ferdoker serviert wird. Das Schwert der Schwerter und die Kaiserin wünschen keinen Wein, sondern zu Anfang verdünnten Apfelsaft, dann Traubensaft, wenn die Fleischgänge kommen. Das gleiche gilt für den Gesandten aus Unau. Zudem wird auf Anweisung von Firumian von Löwenhaupt der Wein von Darian von Gareth ab dem zweiten Gang mit Wasser verdünnt. Litprand von Darbonia hat eine silberne Schale angefordert, um einen Teil seiner Speisen den Ar-



men zu schenken. Das übernimmst du dann nach dem Bankett, Alrik. Genug Bettler sollten sich ja finden lassen.

Wir beginnen mit dem feierlichen Dienst für die Kaiserin. Fürst Gwain übt heute das Amt des Truchsessens aus und serviert der Kaiserin den ersten Gang, der Herr Firunian schenkt der Kaiserin ein. Danach übernimmt ihr.

Als erstes tragen wir die Aalpasteten auf. Nicht vergessen, sollte der Rabe von Punin doch erscheinen, bekommt er statt des Aals Hühnerpastete. Dazu reichen wir den Geiersgau. Laut Flarach schickt uns das Fräulein Zahrajan drei Harfenistinnen für die Musik.

Als Zwischengang servieren wir Salinaris, danach folgt das Lamm mit Kürbis. Stellt dazu die Schälchen mit den Würstunken bereit und vergesst die Löffel nicht. Dazu Yaquirtaler Madawein. Er ist teuer, also verschüttet nichts und haltet euch von Darian fern.

Danach folgt der gefüllte Fasan, dazu Sikramer Rotwein. Außerdem wünscht die Kaiserin dunkles Brot. Seht zu, dass Valpo es nicht bemerkt, sonst wird er wieder laut. Die Gaukler haben ihren Auftritt, sobald ihr serviert habt, also beeilt euch.

Dann kommt das gegrillte Schwein mit Kartoffeln, auf Wunsch der Frau Walpurga und genehmigt von der Kaiserin. Hierzu natürlich einen Rotwein, den Muktur. Achtet darauf, dass die Kelche leer sind, wenn ihr nachfüllt. Spätestens jetzt solltet ihr Valpo aus dem Weg gehen, so gut es geht. Am besten ihr übernimmt die Speisen erst im Vorraum zur Küche. Und bei Travia, haltet die Ritter der Löwenhaupt von ihm fern.

Nach dem Schwein kommt eine kurze Pause, dann folgen die Figuren aus Punipan und die Valpoqua. Trödelt damit nicht herum, der Weinschaum schmeckt warm nicht. Dazu bringen wir den gesüßten Ragatzo Fino. Die Akrobaten und Tänzer lösen beim Wechsel des Ganges die Gaukler ab. Wehe, einer von euch gafft diese Tulamidentänzerin wieder so an.

Wir schließen mit den Käse- und Obstplatten, dazu die Liköerauswahl. Graf Bunsenhold von der Sichelwacht wünscht einen Kräuterschnaps zu diesem Zeitpunkt.

Die Kaiserin und das Schwert der Schwerter werden sich spätestens jetzt zurück gezogen haben, Fürst Gwain übernimmt dann den Platz des Tischherrn. Das Bankett dürfte noch ein wenig dauern. Füllt also die Kelche nach und reicht die Häppchen. Ach, und seht zu, dass die Knappen bereit stehen, um die hohen Herren zu ihren Unterkünften zu begleiten. Wir möchten ja nicht, dass sich jemand im Suff verläuft.

So, jetzt überprüft eure Gewänder nochmal, schnürt euer Schuhwerk fest und betet zu Travia und Rahja, dass alles so perfekt läuft, wie es der werte Eorlariel es sich vorstellt.“

—Hoftruchsessin Elfgyva von Hardenfels zu ihren Dienstleuten, belauscht am Nachmittag des 16. Phex 1036 BF

»Die Bankette lassen mein Herz schwerer werden. Fressereien, Saufereien und Unzucht sind der reißende Fluss, der die Mühlen der Macht im Reich antreibt und Frömmigkeit und Maß ertränkt. Hat Pertaine uns die Früchte der Felder anvertraut, um damit Hühner und Schweine zu mästen? Hat Travia uns das Herdfeuer anvertraut, um Getier mit anderem Getier zu füllen? Hat Praios uns die göttliche Ordnung anvertraut, um im Überfluss zu leben, während das einfache Volk darbt?

Welcher Bauer hat je Aalpastete gekostet, Lamm im Kürbismantel oder Punipan? Kraut essen sie und Linsen, Kohl und Gerstenbrei. Manch Bauer wird alt und grau, der niemals Mandelpudding oder Feigen gespeist hat, und oft hat er sein Haferbrot mehr genossen als seine Herren das Fleisch vom Wild. Dazu haben sie Wasser oder dünnes Bier, während ihre Herren sich mit edelsten und exotischsten Weinen zu übertrumpfen suchen. Keiner von ihnen hat je die Not kennen gelernt und den nagenden Hunger, wenn der Krieg die braven Bauern vor sich her treibt oder Dürre und Frost die Ernte zerstören. Dunkles Brot und Rüben sollten sie essen, so lange noch die Not im Lande herrscht und die Kreaturen der Niederhöhlen auf Dere wandeln.«

—aus einem Brief von Graf Litprand von Darbonia an die Hohe Mutter Traviata von Rabenmund, Rommilys, 17. Phex 1036 BF

DER ZWEITE TAG DES HOFAGES (17. PHEX)

DIE SCHWERTLEITE

»Es war die längste Nacht meines Lebens. Mit bestimmt einem halben Hundert anderen Knappen habe ich betend und nach der Stimme der Leuin in mir lauschend auf den Knien verbracht. Das Haus aus Gold und Stahl, der Tempel für unsere Herrin Rondra und den Götterfürsten, war ein mehr als würdiger Ort, mehr als sich jemand wie ich sich für die Schwertleite wünschen konnte. Obwohl so viele um mich waren, war es unglaublich still im hölzernen Tempel, und die strengen Augen der Herrin Rondra starrten auf uns herab. Ich glaube in dieser Nacht war jeder von uns allein mit ihr, und doch, irgendwie ein Teil von allen. Rücken und Knie brannten und ich war so müde, als sich endlich die Türen des Tempels öffneten und wir nach draußen treten konnten. In der morgendlichen Kälte hatten sie Dutzende von Zubern aufgestellt für die Waschung vor der Schwertleite, und zuerst habe ich mich geschämt das Leinenge-

wand abzulegen, aber da wir alle es taten, fiel es mir doch leicht. Das Wasser war bitterkalt, aber es hat uns zumindest wach gemacht. Marla hat mir beim Anlegen der Kleidung und des Kettenhemdes geholfen, und dann ging es zurück in den Tempel. Das Schwert der Schwerter schritt dort durch unsere Reihen, begleitet von unserer Kaiserin, die kein höfisches Kleid und keine Krone, sondern das rondragefällige Kettenhemd trug, so wie wir. Ich kann es nicht beschreiben, es war so erhebend, als sie hinter den Altar traten, und ich war nicht die einzige, die den Tränen nah war. Ich kann ihre Worte nicht wiederholen, aber ihre Bedeutung hat sich in mein Herz gebrannt. Wir, die Jugend des Reiches, das junge Rittersium, waren in dieser Nacht zu Brüdern und Schwestern geworden, und jeder von uns spürte die Treue zur Herrin Rondra und der Kaiserin und den immer stärker werdenden Drang, diese Treue unter Beweis zu stellen. Dann segnete sie uns alle, und die Gnade der Herrin Rondra zeigte sich in einem Wunder, uns in unserem Weg zu be-



stätigen, denn Blitze umzuckten die Statue unserer Göttin und das tiefe Brüllen der Leuin rollte durch die lichten Höhen des Tempels. Als erstes rief das Schwert der Schwerter Folkwin von Darbonia, den Sohn des Grafen von Mendena zu sich, sprach die traditionellen Worte und umgürtete ihn mit dem Schwert. Dann reichte die Kaiserin ihm die Sporen. Ergriffen von diesem wunderbaren Moment war kein Halten mehr, und wir alle drängten zum Altar, um unsere Schwertleite zu erhalten aus so würdigen Händen. Die Kaiserin musste auf den Altar steigen, um nicht von uns erdrückt zu werden, man möge uns unseren jugendlichen Überschwang verzeihen.

Nun, lieber Vater, bin ich eine Ritterin, und ich habe mein Schwert aus den Händen unserer geliebten Kaiserin erhalten. Ich hoffe du bist voller Stolz und erzählst meiner lieben Frau Mutter von den Geschehnissen hier.«

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

DIE HEERSCHAU

„Himmelsleuin kühn, Himmelsleuin gnadenreich!
Versammelt hast Du, o große Göttin, die Allerbesten! Die heißblütige Jugend neben den kaltblütigen Streitern vergangener Schlachten. In Eisen gewandet und erhobenen Hauptes auf ihren Rössern, heben sie die alle die Faust zum Herzen, um dich zu ehren. Ob Dämonenknecht oder Schwarzpeltz, ob Heide oder Gecke, Furcht wird ihre Herzen erfüllen, Furcht vor der auferstandenen Kraft des Reiches, allein dir, der Unbesiegten zum Ruhm! Zu lange zerstritten, doch heute, an diesem Ort, an diesem glorreichen Tag vereint in Treue zur Kaiserin und Reich, wichtiger jedoch in Tugend und Demut, die Du uns, donnernde Herrin Rondra, lehrtest. Ich bitte dich, löwengleiche Herrin mein, lass sie ziehen wie deinen Donner. Mögen die Reiter des Nordens über die Ebene preschen, fest wie eine eiserne Mauer. Mögen die Reiter des Südens

über die Felder wogen wie ein Sturm. Nichts soll sie in die Knie zwingen können, solange sie zusammen stehen.“

—der Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter; zugeschriebenes Zitat über die Heerschau vom 17. Phex in Ragath

»Bestätigungsparole: Goldregen

Hoftag Verlaufs planmäßig. Gerüchte um Verlobung der Kaiserin verdichtet. Beinahe 100 Ritter durch Schwertleite auf das Reich vereidigt.

Gesandte aus Aran, Unau, Horas, Amboss, Khun. Heerschau: Nordmarken 200, Weiden 250, Greifenfurt 160, Kosch 140, Pericum 70, Albernia 50, Tobrien 40, Almada geschätzt 300, Reich und Garetien geschätzt 600, ohne Lehnsherren geschätzt 100, gesamt etwa 1.500 Panzerr

Mkgf Windhag n.a.

Operation Morgentau nicht durchführbar

Weitere Mittel benötigt

Nächste Meldung 22. Phex

Sperling«

—verschlüsselte Nachricht des Spions Sperling an die Samthandschuhe, 17. Phex 1036 BF, abgefangen durch Agenten des Reichs-großgeheimrats

DAS TURNIER – ERSTER TAG

»Das kaiserliche Turnier ist, nun, es fällt mir schwer die richtigen Worte zu finden. Es ist so viel, so farbenfroh, so laut, ein großes Durcheinander, und doch sammelt sich all die Aufmerksamkeit an einem Ort, in einem einzigen Moment.

Marla hat mir ihre Turnierrüstung geliehen. Sie sagte, der Tjosttritt heute sei ihre letzte Lektion für mich, um mich in die Welt zu entlassen. Ich habe erst jetzt begriffen, was sie damit gemeint hat. Ich war bereit, alles habe ich im Kopf immer und immer wieder durchdacht, den Anritt, das Heben der Lanze, den richtigen Mo-





ment in dem Augenblick des Schwebens, doch in Gedanken ist ein Tjost das eine, auf dem Turnierplatz vor der Kaiserin und all den Menschen, all den wichtigen Würdenträgern etwas ganz anderes. Als ich das Zelt verließ und all diese Menschen sah, es ist schwer zu beschreiben. Das Jubeln, die Fanfaren und den jähren Aufschrei der Menge, wenn die Lanzen zerbersten. Ich war kurz davor meine Meldung zurück zu ziehen, wäre nicht Jarlak gewesen, der bei der Kaiserin auf der Tribüne stand. Ich wusste, dass er zu ihrem Hof gehört, aber er scheint wichtig genug zu sein, um auf ihrer Tribüne Platz zu nehmen.

Mein erster Gegner war ausgerechnet Alrik vom Blautann, aber ich habe den Tjostritt so oft geübt, und der Oberst geht auf die fünfzig Götterläufe zu. Ein alter Mann sollte doch zu schlagen sein, auch wenn er eine so ruhmreiche Vergangenheit hat.

Der Lärm auf dem Turnierplatz und all die bunten Gewänder und Fahnen haben mich zu Anfang verwirrt, und es war schwierig, mich zu konzentrieren, aber als es dann los ging, die Fanfare geblasen wurde und ich das Visier schloss, war ich wieder mit mir allein. Es war alles wie in meiner Vorstellung. Ich hakte die Lanze ein, gab dem Pferd die Sporen und raste auf Blautann zu. Seine ziselierte Turnierrüstung glänzte in der Sonne, aber ich ließ mich nicht davon ablenken, dass er mir in Ruhm und Reichtum weit überlegen war. Darauf kam es nicht an, nur auf Können und den Segen der Herrin Rondra. Ich spürte den Takt des Galopps, wartete auf den Moment, während wir aufeinander zu rasten, hob die Lanze genauso, wie wir es so oft geübt hatten, und ich wusste, das war der Ort, der Moment, an dem sich alles entscheiden sollte. Dann ein Knall und danach kann ich mich an nichts mehr erinnern. Es war so, wie damals, als mich der Ackergaul getreten hatte. Ich fand mich im Sand des Turnierplatzes wieder, mit Schmerzen in der Brust. Keine Ahnung, wie lange ich dort gelegen hatte. Ich konnte kaum atmen, während Marla mir den Harnisch löste. Sie lächelte mich an und sagte, dass das mein letztes Lehrgeld gewesen sein soll.

Es ist mir so peinlich, beim ersten Anritt schon vom Pferd gestoßen zu werden. Der Medicus hat gesagt, eine Rippe sei angebrochen, daher muss ich die restlichen Kämpfe absagen. Aber es hat auch sein Gutes. Jarlak hat mir angeboten, die Kämpfe mit leichten Waffen mit mir anzuschauen, und so kann ich alles erkunden, statt mich auf das Turnier vorbereiten zu müssen. Er war richtig besorgt um mich und hat mir Zuckerwerk mitgebracht, etwas klebriges braunes, was er Tschoklat oder so genannt hat. Es war fast so süß wie er.

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

»Dies sei gesagt: Es gilt nicht als rondrianisch voller Zierrat und Tand zur Turney zu erscheinen. Es gilt nicht als rondrianisch, sich oder seinem Ross allerlei Mittel von Hex' oder Zauberer zu geben. Es gilt nicht als rondrianisch Pferd, Harnisch, Hof oder Gold auf Sieg oder Niederlage zu setzen.

So manch edler Ritter hat Haus und Hof, Rüstzeug und Pferd verloren bei dieser Art Spiel, und wie soll er Schild und Schwert der zwölfgöttlichen Gemeinschaft sein, wie soll er die Ehre RONDras schützen und mehren, wenn er seine eigene mit törichtem Spiel verwirkt? Gier und Narretei stehen einem Streiter der Her-

rin nicht zu Gesicht. Die Turney sei ein Ort der Übung, ein Ort der Tugenden der Leuin. Kampf ist kein Glücksspiel. Wer dies nicht beherzigen will, sei keiner unserer Brüder mehr.«

—Anordnung des Meisters des Bundes Jaakon von Turjeleff, Sennmeister der Mittellande, 1033 BF

„Wie um alles ... wie hat er ... bei Ingerimms Hammer, was hat er mit der Rüstung angestellt? Hat er sie hinter seinem Pferd durch ein Flussbett gezogen? Ist er von einem Berg gefallen? Seid Ihr noch bei Trost? Wie soll ich dieses Ding bitteschön herrichten? Es wäre leichter einen Kessel daraus zu schmieden, als den Harnisch zurück in seine alte Form zu bringen. Es ist mir einerlei, wenn er keine andere hat! Es würde Wochen dauern, und falls es Euch noch nicht aufgefallen ist: Das hier ist ein Turnier! Hier laufen Dutzende, wenn nicht Hunderte von seiner Sorte herum, und jeder einzelne will morgen seine Rüstung in der Sonne glänzen sehen. Und wenn Ihr meinen Esel mit Gold aufwiegt, bis morgen ist unmöglich. Hätte er sich überlegen sollen, bevor er seine Rüstung von einem Basilisken zerkauen lässt.“

—Rahewin Stößel, Plättner, belauscht im kaiserlichen Tross, 16. Phex 1036 BF

DER BALL

»Es ist so viel heute. Die Schwertleite, der Ritt gegen Oberst vom Blautann und heute Abend ist der kaiserliche Ball. Ich bin müde und ich hab Schmerzen im ganzen Leib, aber es ist der große Ball, also runter vom Krankenlager und hinein in das Tanzkleid, das mir Mutter eingepackt hat. Gib ihr einen Kuss von mir, es sieht so wunderschön aus, und es passt wie angegossen. Jarlak hat mich zum Ball eingeladen, und ich wage es kaum zu schreiben, er ist der Knappe der Kaiserin und Erbprinz des Herzogtums Tobrien. Ein Prinz führt mich zum kaiserlichen Ball! Ich bin so aufgeregt.

Er hat mir erzählt, dass die Kaiserin auf dem Ball offiziell ihrem Hof und allen Anwesenden verkünden werde, dass sie sich verlobt hat. Er muss unsere Kaiserin lieben wie eine Mutter, hatte er doch vor Freude Tränen in den Augen.

Ich gehe mit Marla seit einer guten Stunde im Zelt die Tanzschritte durch, diese neue Kuslihana ist nicht einfach, und ich komme mit den Schrittfolgen so leicht durcheinander. Auf einem Pferd wäre es für mich sicher leichter. Hoffentlich mache ich nichts Dummes.«

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

»O geliebter Oheim, was vermisste ich das glanzvolle Leben am Hofe unseres geliebten Kalifen. Wie sehr fehlt mir das rastul-lahgefallige Leben und die Gesellschaft von Rechtgläubigen. Es schmerzt mich sehr, mitteilen zu müssen, dass nicht alle Wünsche meines geliebten Veters bezüglich einer akzeptablen Braut erfüllbar sind, egal welches Weib man sich hier beschaut. Abgesehen von ihrem Auftreten ist es der Mangel an Eleganz, der das Auge schmerzt. Ein Graus war der große Tanz, der zur besonderen Feier aufgeführt wurde. Schwerfällig wie ihre Pferde marschierten Männer wie Weiber über den eigens gezimmerten Tanzboden. Sie gingen herum und verbeugten sich voreinander, als würden sie



sich auf dem Marktplatz begegnen. Männer führten die Weiber herum, dann wechselten sie, so dass Fremde wie vertraute Paare wandelten. Jeder Versuch das, was man hier Tanz nennt, zu vergleichen mit der panthergleichen Grazie einer Sharisad wäre nur bitterer Hohn. Alleine, dass Männer von Stand mit den Frauen tanzen, gar mit denen anderer, ist ein kaum beschreibbarer Akt des Sittenverfalls.

Zudem muss ich mitteilen, dass die Kaiserin und eine ihrer Diensthfrauen ihre Verlobungen ganz öffentlich bekannt gegeben haben, und zwar auf die geschmackloseste Art und Weise. Zuerst sprach die Kaiserin von ihrer bevorstehenden Hochzeit mit diesem albanischen Intriganten Paligan, was wohl so manchen der haarigen Nordmänner arg erbost hat. Ob ein Brautgeld ausgehandelt wurde, ob auch nur ein Kamel den Besitzer wechselte, ich weiß es nicht. Dies schien eine der Hofdamen, eine Elfgyvas, herausgefordert zu haben, ihre Verlobung mit einem der berühmtesten Panzerreiter zu verkünden, du, o Vater der Gelehrsamkeit, kennst vermutlich seinen Namen, Alrik vom Blautann. Nicht nur, dass sie das Wort erhob statt ihrem Bräutigam, wie es sich geziemt, ich schwöre es bei Rastullah, ich habe zudem vernommen, dass nicht einmal die Familien des Paares diese Verbindung besprochen hatten. Ich bitte Euch daher in tiefster Demut und erlebe meine Rückkehr in die Heimat. Dieses Land wird niemals eine geeignete Frau

für Euren geliebten Sohn, meinen so verehrten Vetter, gebären. Nur Unsitte und Verdammnis bringt dieses Land hervor.»

—Depesche von Faramud ben Rassan, Neffe des Großwesirs von Kalif Malkillah III. von Unau, an seinen Onkel

»Ich würde lügen, würde ich behaupten deinen Zorn nicht zu fürchten, geliebte Großmutter, aber ich habe am Hof gelernt, den Wert eigener Entscheidungen wertzuschätzen. Der Zauder zwischen unserem Haus und den Weidenern liegt in der Vergangenheit und nährt den Zorn der Gegenwart, doch ich bin fest im Glauben, dass die Liebe mir den Weg in die Zukunft weist. Alrik vom Blautann mag kein Grafensohn sein und sein Landbesitz so viel geringer als der deine, doch wiegen seine Taten diesen Unterschied auf. Sollte ich nicht auf mein Herz hören, wenn selbst unser aller Herrin, die Kaiserin, auf das ihre hört? Welche Wahl kann edler sein als diese?

Die Entscheidung zur Verlobung war im Sturm unserer Herzen gezeugt und aus den Worten der Kaiserin geboren, doch sie steht auf festem Fundament, das weit mehr ist als eine bloße Schwärmerei. So erbitte ich Nachsicht und deinen Segen, auf dass der Schatten des Zwistes uns nicht zu trennen vermag.»

—Brief Elfgyvas von Hardenfels an ihre Großmutter Calderine von Hardenfels, 22. Phex 1036 BF

DER DRITTE TAG DES HOFFAGES (18. PHEX)

DAS TURNIER – ZWEITER TAG

»Im Nachhinein war es ganz gut, dass ich abgesagt habe. Ich habe mir mit Jarlak zusammen das Turnier mit den leichten Waffen angesehen, und ich musste bei jedem Kampf daran denken, dass ich im Turnierrund stehen könnte. Da trat ein Riese aus den Trollzacken nur mit einem Zedernknüppel gegen einen Baron aus dem Kosch an, ich habe seinen Namen vergessen. Der Baron beschwerte sich zuerst bei dem Turnierrmarschall, dass Knüppel keine ehrenhaften Waffen seien, aber der meinte nur er solle sich freuen, dass sein Gegner nicht mit dem Schwert auf ihn los gehen wolle. Der erste Schlagabtausch sah recht ausgeglichen aus, aber dann traf der Wilde den Baron sehr hart am Helm und hinterließ eine ordentliche Beule im Metall. Der Schlag hätte mich vermutlich wieder zu Boden geschickt, aber der Koscher war hart im Nehmen, auch wenn er schwankte. Der Trollzacker ließ aber nicht von ihm ab und nach zwei weiteren Runden war er ihm deutlich über. Der Turnierrmarschall hat dann den Kampf abgebrochen, als der Hüne den Knüppel zur Seite warf und anfang, den Baron richtiggehend zu verprügeln. Es mag sein, dass in der Hitze der Schlacht so manches Mittel recht ist, aber auf einem Turnier hat so etwas meiner Meinung nach nichts verloren.

Oberst vom Blautann hat mir eine Nachricht zukommen lassen. Einer seiner Leibdiener ließ mir ausrichten, dass ich eine tapfere junge Ritterin sei und er sicher ist, dass ich es noch weit bringen werde. Seine Anerkennung lindert den Schmerz.»

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater, Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

»Ihre Klinge saust auf ihren Gegner nieder wie ein Blitz der zornigen Leuin selbst. Der Hieb treibt ihn durch das Kampfrund vor ihr her. Ein weiterer Schlag spaltet seinen Schild, wie ihre Liebe zu Arnhelm ihr Herz zu spalten droht. Niemand soll sich zwischen ihn und sie stellen, so hat sie geschworen vor Rahjas Altar. Ihr dritter Streich trifft ihn am Hals, und wie vom Blitz darnieder gestreckt fällt er. Nicht mehr als Röcheln ist zu vernehmen und rotes Blut rinnt unter dem dunklen Helm hervor.

Kämpft sie zu Ehren der Leuin, streitet sie für die Freuden der schönen Göttin? Nein, ein Dämon muss es sein, ein dunkler Knecht der Niederhöllen, der sie zu solchen Taten verführt gegen ihr eigen Fleisch und Blut. Büßen wird sie müssen, den Tod hat sie gebracht ihrem eigen Fleisch und Blut, ihrem eigenen Bruder. Die Zwölfe kennen keine Gnade für solch lästerliche Tat.»

—Auszug aus Die arme Ritterin Yolande, verfasst während des kaiserlichen Turniers zu Ragath, 1036 BF

DER STURM

»Die Nacht war grausig. Gegen Abend kam Sturm auf und ich habe einen Graben um unser Zelt gezogen und die Heringe tief in den Boden geschlagen, doch Rondras Griff riss es trotzdem in der tiefsten Nacht davon. Was eine Verwirrung und Durcheinander war im Lager. Unser Zelt war nicht das einzige, und während ich unsere Pferde zu beruhigen suchte, konnte ich im grellen Licht der Blitze in der Ferne erkennen, wie der Turm des Tempels ins Schwanken geriet und in sich zusammen brach. Ich Sorge mich sehr, lieber Vater, denn das ist wahrlich ein schlimmes Omen. Am



nächsten Morgen wurde das ganze Malheur offenbar. All unsere Sachen sind durchnässt und das Zelt kaum mehr zu gebrauchen. Jarlak hat uns ein Zelt vom kaiserlichen Gefolge zukommen lassen. Er ist so großzügig.

Aber wir hatten noch Glück. Über ein Dutzend Zelte sind davon gerissen worden und viele andere beschädigt. Eines ist von durchgehenden Pferden nieder getrampelt und die darin Schlafenden schwer verletzt worden. Und der Tempel, nun, der Turm ist zusammen gebrochen und der Tempelraum wurde arg in Mitleidschaft gezogen. Alleine der Altarraum blieb unbeschädigt, was wiederum ein gutes Zeichen ist. Ich habe gehört, dass einige Edle in diesem Sturm ums Leben gekommen sind, erschlagen von den Trümmern des Tempels. Marla sagt, dies sei ein Zeichen, dass Rondra den Dienern des Götterfürsten immer noch zürnt und kein Haus mit ihm teilen wolle. Ayla von Schattengrund ließ verkünden, dass kein Zweifel an unserer Schwertleite bestehe und die Herrin sicher keinen Groll gegen uns hegen würde. Warum sollte sie sich uns auch so wohlwollend offenbaren, um uns dann zu strafen? Das von Fürst Gwain in Punin angekündigte Turnier soll jedoch genauso ausfallen wie der Buhurt, um die Herrin nicht zu erzürnen. Marla meinte, das käme Reichsvogt Ludovigo ganz entgegen, dem der Hoftag wohl die Haare vom Kopf fressen würde. Viele der Ritter machen sich wieder auf den Weg und nur die Almadaner bleiben noch einige Tage für Verhandlungen, doch mein Herz wird schwer, weil ich diesen Ort verlassen soll und mit ihm auch Jarlak. Nur dank ihm war der Ball so wunderschön. Ich habe mich wie eine Prinzessin gefühlt, so höflich und zuvorkommend war er. Wäre es nicht möglich, dass ich eine Aufgabe am Hof übernehmen könnte? Der Hofmarschall sucht immer gute Dienstleute, und ich hätte die Möglichkeit mehr von den höfischen Sitten zu lernen. Das Turnier hat mir gezeigt, dass ich noch viel lernen muss und die Schwertleite hat mich der Leuin und unserer Herrin Rohaja so nahe gebracht. Bitte schick mich wieder an den Hof, du wirst es nicht bereuen!«

—Brief Alenjas von Norden an ihren Vater Junker Mjesolf von Norden auf dem Nimmerjoch

»Ich betete mit einigen anderen vor dem Altar der Herrin Rondra diese Nacht. Wir hörten den Sturm heulen, und wir hielten es für ein gutes Zeichen, dass unsere Herrin im Donnersturm über das Lager braust. So waren wir guten Mutes, bis sich das Stöhnen von

Holz unter das Heulen mischte. Wir sahen Bewegungen unter dem Stoff, der die Holzdecke entlang aufgehängt war. Ich schwöre beim Herren Praios, dass es Gesichter waren, hässliche Fratzen, die im Schein der Kerzen über den Stoff wanderten. Und dann kam schon das Knacken und Knirschen, und kaum waren wir aufgesprungen, krachte und donnerte es und es wurde dunkel um uns herum. Ich weiß nicht, wie lange es so blieb. Sie holten mich nach einer Ewigkeit heraus. Ich hatte Glück, ein schwerer Balken muss direkt neben mir hinunter gestürzt sein, so blieben nur ein paar Wunden von gesplittertem Holz. Mein Bruder Anselm hatte weniger Glück.«

—aus den Verhörprotokollen der Heiligen Inquisition, 30. Phex 1036 BF, verwahrt in der Reichskanzlei zu Elenvina

DIE VERHANDLUNGEN

»Ich kenne diesen Blick. Lasst ein Bad ein und versucht Valpo aufzutreiben! Die Kaiserin wird Pfannkuchen und einen großen Krug Ferdoker brauchen. Sie war schon gestern so, hat eine Ewigkeit das Garafanion angestarrt, während sich diese almadanischen Schwätzer gezankt haben. Man sollte meinen, so nah an einer Wüste voller Heiden würde man zusammen halten, aber ohne fremde Hilfe können sie sich nicht einmal darauf einigen, welche Farbe der Himmel hat. Ich hätte mir nie gedacht, dass ich die Abfahrt von einem Hoftag so herbei sehnen würde.«

—Elfgyva von Hardenfels, gehört im kaiserlichen Palas, 20. Phex 1036 BF

»Würde, Ehre, Stolz. Macht das ein Reich aus? Macht das das Königreich Almada aus? Besitzen wir noch Würde? Gereicht unser Handeln noch zu Ehre? Oder erfüllt uns nur noch falscher Stolz? Wie tolle Hunde stürzen wir uns auf einen altersschwachen, einstmals so furchteinflößenden Löwen. Wir reißen uns um unsere Beute, knurren und kläffen uns gegenseitig an, verbeißen uns ineinander, während er noch nicht einmal tot ist. Wie unwürdig ist es, vor einem alten Mann um dessen Erbe zu streiten? Wie ehrlos ist es, statt zum Wohle Almadas nur zum Wohle des eigenen Machthungers zu kämpfen? Wie stolz kann man da auf sich sein oder auf Almada? O Selindian, warum musstest du von uns gehen? Warum musstest du dein Reich so zerrissen zurück lassen, den Khoramsbestien vorgeworfen?«

—Tagebucheintrag von Gerone vom Berg, 20. Phex 1036 BF



DER HOFTAG ZU RAGATH

Ein Ruf geht durch das Reich. Die Herrscherin des Mittelreiches, Kaiserin Rohaja, ruft alle Fürsten, Grafen, Barone, Junker und Edlen, jeden tapferen Helden und jeden wahrhaft Gläubigen vor dem Herrn Praios und der Herrin Rondra nach Ragath, denn zu Ehren des Götterfürsten, der Leuin und den Schutzgott des Hauses Gareth, dem listigen Phex, ist ein Hoftag angesetzt zum 16. Phex 1036 BF. Grund des Hoftages ist die feierliche Schwertleite von Folkwin von Darbonia, dem Sohn des Grafen zu Mendena, und jeder Knappe, der den 21. Götterlauf vollendet hat, darf ihn auf seiner Schwertleite begleiten und durch die Hand des Schwertes der Schwerter, der Matriarchin des Schwertbundes Ayla von Schattengrund sowie die Kaiserin selbst, sein Schwert empfangen. Danach folgen vier Tage der Waffenspiele und Feierlichkeiten, in denen die frisch gegürteten Ritter wie auch die erfahrenen Streiter des Reiches ihre Fähigkeiten im kaiserlichen Turnier und einem der seltenen kaiserlichen Bällen in der Kriegskunst und der Kunst des höfischen Lebens beweisen können.

DIE VORBEREITUNGEN

Schon Wochen vor der Ankunft herrscht in der Reichsstadt Ragath Ausnahmezustand. Aus der ganzen Grafschaft werden Viehherden heran getrieben und entlang des Yaquir treideln Schiffer Getreide und Bauholz zu den Wiesen nördlich Ragaths, auf denen eine eigene kleine Holzstadt errichtet wird. Handwerker und Tagelöhner bauen einen doppelschiffigen Tempel, einen prächtigen Palas, eine lange Festhalle und eine ganze Reihe von langgezogenen Wohn- und Wirtschaftshäusern, um der Kaiserin und den anreisenden Fürsten eine standesgemäße Unterkunft zu bieten. Die darum liegenden Wiesen werden gereinigt, Zäune entfernt und Wege angelegt, und eine Woche vor dem Erscheinen des Hofes sind bereits Dienstmännern des Hofmarschalls damit beschäftigt die Flächen für die Zeltgenossenschaften abzustecken, die Turnierflächen zu planen und die Versorgung des Hoftages vorzubereiten. Die ersten Abgesandten aus Aranien, dem Kalifat und dem Horasiat haben bereits ihre Lager aufgebaut und erwarten den nahenden Hof. Während die Knappen der verschiedenen Gesandtschaften und Abordnungen noch ihre Lager errichten, beginnen einige Ritter bereits, ihre Fähigkeiten im Turnier unter Beweis zu stellen, in dem sie auf den umliegenden Wiesen und freien Flächen des Lagers im Tjost gegeneinander reiten oder sich im Kampf mit Schwert und Schild üben.

Während vor der Stadt das Lager der Kaiserin zunehmend Gestalt annimmt, wird es in der Stadt immer enger. Händler und Bauern, Bittsteller und Geweihte, tausende Menschen versuchen in der Reichsstadt Unterschlupf zu finden, und selbst einige Ferkinasippen haben ihre angestammten Weide-

DER HOFTAG ZU RAGATH IM ÜBERBLICK

15. Phex 1036 BF, Ankunft

- ☛ früher Nachmittag: Ankunft der Vorhut, Vorbereitung des kaiserlichen Lagers
- ☛ später Nachmittag: Ankunft der Kaiserin
- ☛ Abend: Fürstlicher Empfang der Kaiserin auf der Grafenburg

16. Phex 1036 BF, erster Tag des Hoftages

- ☛ Morgen: Festkrönung
- ☛ Mittag: Festaudienz mit Vorstellung der Gesandtschaften
- ☛ Abend: kaiserliches Bankett

17. Phex 1036 BF, zweiter Tag des Hoftages

- ☛ Morgen: Große Schwertleite der Knappen
- ☛ Vormittag: Heerschau des Reiches
- ☛ Nachmittag Beginn des kaiserlichen Turniers
- ☛ Abend: kaiserlicher Ball und Feier der kaiserlichen Verlobung

18. Phex 1036 BF, dritter Tag des Hoftages

- ☛ Tagsüber: kaiserliches Turnier
- ☛ Nachmittag: Küren der Turniersieger
- ☛ Abend: gräfliches Bankett
- ☛ Nacht: Sturm, Einsturz des Doppeltempels von Praios und Rondra

19. Phex 1036 BF, vierter Tag des Hoftages

- ☛ Mittag: vorzeitiges feierliches Ende des Hoftages
- ☛ Tagsüber: politische Besprechungen

20. Phex 1036 BF, fünfter Tag

- ☛ Tagsüber: politische Besprechungen

21. Phex 1036 BF, sechster Tag, Abreise

- ☛ ab dem Morgen: Abreise des kaiserlichen Hofes

und Jagdgebiete verlassen, um die sagemuwobene Herrscherin der schwächlichen Flachlandbewohner zu sehen.

Die Gasthäuser Ragaths sind mittlerweile bis in die Speicher und die Keller vermietet und so mancher Bürger macht mit Schlafgelegenheiten ein gutes Geschäft. Kein Wunder, dass die Preise für Unterkünfte, Speis und Trank, aber auch für Schuhe, Kleidung und allerlei andere Dinge des täglichen Bedarfes geradezu explodieren und die Söldner der Almadaner



DER TEMPEL DES GÖTTLICHEN PAARES

Tempelbauten, die mehr als einem der Zwölfgötter geweiht sind, sind in Aventurien ein eher seltener Anblick. Der eigens für den Hoftag errichtete Holztempel ist einer dieser seltenen Ausnahmen, und sein Bau ist Symbol des kaiserlichen Herrschaftsprogramms. Rohaja ist für ihre Nähe zur Herrin Rondra bekannt, nicht zuletzt aufgrund ihrer Knappenschaft in Weiden, ist aber gleichzeitig als Kaiserin auch *Gesandte Praios' zu den Sterblichen*, also die weltliche Vertretung der göttlichen Ordnung im Mittelreich. Diese Dualität des Kaisertums, sowohl auf die Ehre des rondrianischen Kampfes als auch auf die Rechtstreue praiotischer Herrschaft bedacht, soll dieser Tempel ausdrücken. Zu diesem Zweck wurden zwei lange, Wand an Wand liegende Gebäude errichtet, deren Trennwand durch eine Reihe aus weißen Marmorsäulen ersetzt wurde. Am gen Süden ge-

richteten Ende der beiden Häuser wurde eine breite Apsis angebaut, in der der Altarstein ruht. Der Tempelbau ist in neurohalischem Stil gehalten und entlang der Seitenwände mit verschiedenen Statuen von Heiligen des Praios und der Rondra dekoriert. Während der Altarraum aufwendig mit Fresken versehen ist, die auf Seiten Praios' als strahlend blauer Himmel mit Praiosscheibe beginnen, gehen sie auf der Seite Rondras in blitzdurchzuckte Wolken über. Der große Tempel bietet genug Platz für die wichtigen Mitglieder des Hofes und der angereisten Adelsfamilien und deren Begleitung und wird neben regelmäßigen Andachten auch für die Festkrönung der Kaiserin am 1. Phex und der Schwertleite von Folkwin von Darbonia und der weiteren Knappen am 2. Phex genutzt.

Hakenspieße, die die Stadtwache in Ragath stellen, haben alle Hände voll zu tun, Ruhe und Frieden innerhalb der Mauern aufrecht zu erhalten, was sich als zunehmend schwieriger erweist, je mehr Ritter in die Stadt kommen, die von Söldlingen keine Befehle annehmen wollen. Trotz dieser Spannungen

ist die Stimmung in der Stadt jedoch erwartungsfroh, und so manch angereister Gaukler kann schon in den Tagen vor der Ankunft des Hofes so manchen Silberling mit seinen Künsten erwerben.

DIE ANKUNFT DES HOFES (15. PHEX)

Gegen Nachmittag des 15. Phex erreicht die Vorhut des kaiserlichen Hofes Ragath, und mit ihr kehrt Hektik ins Lager ein. Während die Dienstleute der Leibkammererin beginnen die Unterkunft der Kaiserin herzurichten, machen sich *Gwain von Harmamund*, Fürst Almadas, Graf *Brandil von Ehrenstein*, Herr über die Grafschaft Ragath, und *Ludovigo Sforigan*, Vogt der Reichsstadt Ragath, mit ihrem Gefolge auf den Weg, um der Kaiserin entgegen zu reiten. Wenige Meilen vor Ragath treffen sie auf den Tross des Hofes, der aufgrund der vom Regen aufgeweichten Straßen einige Stunden Verspätung hat und geleiten die Kaiserin nach Ragath. Währenddessen lässt *Tsaya di Lacara*, die Lichthüterin des Ragather Sonnentempels, den Tempelgong schlagen und empfängt den anrückenden Hof mit vom Tempelchor gesungenen Praioschorälen. Fürst Gwain geleitet die Kaiserin zuerst in die Grafenburg zu einem Empfang mit den anwesenden Vertretern der Stadt und der Grafschaft. Zu diesem Zeitpunkt strömen bereits die begleitenden Ritter und Knappen und der Tross in das vorbereitete Feldlager und bezieht ihre Zeltgenossenschaften. Innerhalb kürzester Zeit schwillt das Lager so weit an, dass es mehr als doppelt so viele Einwohner hat wie die nahegelegene Reichsstadt. Trotz des scheinbaren Durcheinanders hat

Hofmarschall von Streitzig den Einzug des Hofes soweit unter Kontrolle, dass nach wenigen Stunden jeder seinen Platz gefunden hat und sein Zelt aufstellen kann.

DAS ERSTE BANKETT

Kurz nach Einbruch der Abenddämmerung findet in der großen Festhalle das erste Bankett des Hoftages statt. Da der Hof erst so spät in Ragath erschienen ist, verzichtet der Gastgeber, der 70-jährige Fürst Gwain von Harmamund, auf das für Bankette dieser Art übliche Prozedere und lässt nur einige Erfrischungen als Beispiele für die erlesene almadanische Küche reichen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass dieser Hoftag auch einberufen wurde, um erste Gespräche über eine denkbare Nachfolgeregelung für den Fürsten zu führen, da er keine Kinder hat, die sein Erbe antreten könnten. Alleine die Höflichkeit gebietet es jedoch, während dieses Banketts ein solches Thema nicht zur Sprache zu bringen. Aufgrund der anstrengenden Reise dauert die Feierlichkeit nicht allzu lange. Die Kaiserin und ihre Begleiter ziehen sich recht früh in den Palas zurück, um sich auf die für den nächsten Morgen geplante Festkrönung vorzubereiten.



EINBINDUNG DER HELDEN

Als erstes stellt sich natürlich die Frage, warum die Helden überhaupt zum Hoftag zu Ragath anreisen. Die einfachste Variante ist natürlich eine Einladung. Wenn mindestens einer der Helden ein Ritter, Krieger oder Schwertgeselle von gewissem Ansehen oder Ruf ist oder sich im Kampf für das Kaiserreich, beispielsweise in der Kampagne **Das Jahr des Feuers** hervor getan hat, spricht nichts dagegen, dass ihm von einem kaiserlichen Boten eine entsprechende Einladung für sich und seine Begleitung zugestellt wird.

Ähnliches gilt, wenn es sich bei einem der Helden um einen Baron oder Ritter handelt, der in einem Lehnverhältnis zu einem der Provinzherrn oder sogar der Kaiserin selbst steht. Dann kann er von seinem Herren aufgefordert werden, ihn zum Hoftag zu begleiten, um die Schlagkraft der jeweiligen Provinz zu beweisen. Ähnliches kann für Akademiemagier gelten, die von ihrer Heimatakademie zum Hoftag entsandt werden, um dort Präsenz zu zeigen und Augen und Ohren offen zu halten.

Helden aus entfernteren Regionen können auch als Abgesandte einer fremden Macht nach Ragath geschickt werden.

So könnten beispielsweise Helden aus der **Königsmacher**-Kampagne aus dem Horasreich anreisen, um der Kaiserin im Namen von Khadan-Horas die Aufwartung zu machen (siehe **Die Festaudienz**, Seite 98).

Aber auch weniger wichtige Helden kann es zum Hoftag ziehen, ob rein als Schaulustige, zur Teilnahme am Knappen- oder Gauklerturnier oder als Begleiter eines befreundeten Adligen oder eines Händlers, der sich für die Reise nach Almada ein paar tapfere Recken gesucht hat.

Es ist auch möglich, dass Hofmarschall von Streitzig oder Reichsgroßgeheimrat Paligan die Helden bereits im Vorfeld der Feierlichkeiten angeworben haben, um ihnen als Helfer bei der Überwachung und dem Schutz des Hoftages zur Hand zu gehen. In dem Falle wären die Helden eine Art Polizeitruppe, die den Lagerfrieden aufrecht erhalten sollen und all den kleinen und größeren Verbrechen nachgehen müssen, die begangen werden, wenn so viele wichtige und wohlhabende Personen und auch so viele kampferprobte Kämpfer mit einem starken Ehrgefühl zusammenkommen.

DER ERSTE TAG DES HOFTAGES (16. PHEX)

DIE FESTKRÖNUNG

Zu besonders feierlichen Tagen hat Kaiserin Rohaja einen alten Brauch aus der Zeit der Klugen Kaiser wieder eingeführt, die Festkrönung. Hierbei wird die Kaiserin üblicherweise von dem in der jeweiligen Region zuständigen Luminifactus, also dem Metropoliten der Praioskirche, feierlich im hiesigen Praiostempel mit der Raulskrone gekrönt, um die Rechtmäßigkeit ihrer Herrschaft und die Verbundenheit mit der Praioskirche zu betonen. Angesichts des Datums, dem 16. Phex, lässt sich gleichzeitig noch ein Verweis auf die Nähe des Hauses Gareth mit dem Listenreichen erkennen. Im Gegensatz zur Krönung während der Inthronisation der Kaiserin wird jedoch bei der Festkrönung auf die Salbung des kaiserlichen Hauptes verzichtet.

Die Krönungszeremonie beginnt mit einer Prozession von der kaiserlichen Festhalle zum Tempel. In der Festhalle haben sich eigens zu diesem Zweck vor Sonnenaufgang die weltlichen und geistlichen Vertreter des Mittelreiches und die Abgesandten aus den umliegenden Reichen versammelt, um in einer von Hofmarschall von Streitzig festgelegten Reihenfolge der Kaiserin zu folgen. Um Rang und Würde herauszustreichen, haben die anwesenden Adligen und Geweihten ihr festlichstes Ornat angezogen, und an manch adligem Hals hängt mehr Gold und Geschmeide, als die meisten Baronien in einem Jahr an Zehnt zahlen.

Wie in vielen anderen Situationen ist auch hier die Nähe zur Kaiserin entscheidend, und eine besondere Ehre ist es, eine der Reichsinsignien (siehe Seite 23f.) zum Tempel zu tragen. Während Herzogin Walpurga das Reichsschwert Alveranstreulinks neben der Kaiserin und Fürst Gwain von Harmamund die Raulskrone rechts neben der Kaiserin trägt, folgt der derzeitige Hofkaplan des Phex, der aktuellen Monatsgottheit, mit dem Krönungsmantel. Hinter ihm folgen die Träger der Grifonensphäre und des Reichszepters.

Die Prozession setzt sich mit der Kaiserin und den Trägern der Insignien in Bewegung und verlässt die Festhalle, um zuerst den Tempel zu umrunden und ihn dann zu betreten. Dort warten der Metropolit der Ordo Mediterrana, Pagol Greifax von Gratenfels, und die Praiosgeweihte von Ragath, Tsaya di Lacara, bereits mit dem Chor des Ragather Praiostempels, um die Kaiserin und ihre Begleitung mit Lobgesängen auf den Herrn Praios zu empfangen. Das Licht der aufgehenden Sonne wird dabei über einen Spiegelmechanismus auf dem Dach des Tempels auf die Wandmalereien hinter den Altar geworfen, was den Tempelraum trotz der morgendlichen Stunde in bernsteinfarbenes Licht taucht. Während die nachfolgende Menge sich in den Tempel begibt, wartet die Kaiserin mit den Trägern der Insignien kniend am Altar.

Es folgt eine kurze praiosgefällige Zeremonie. Gemeinsam mit allen Anwesenden betet Pagol Greifax für das Wohl des Reiches und eine gerechte und rechtstreue Herrschaft, dann



nimmt er die Raulskrone zur Hand und setzt sie der Kaiserin auf das Haupt. Diese erhebt sich und lässt sich den Krönungsmantel vom Phexkaplan über die Schultern legen, um dann das Reichszepter und die Griffonensphäre von den jeweiligen Trägern überreicht zu bekommen. Dann wendet sie sich den Anwesenden zu, die zur Huldigung der Kaiserin in Jubel ausbrechen. So gekrönt und mit den Insignien des Neuen Reiches ausgestattet, schreitet sie zurück in die Festhalle, in der von den Dienstleuten der des Hofzeremonienmeisters mittlerweile alles für die Festaudienz vorbereitet ist. Direkt hinter der Kaiserin folgt dabei Herzogin Walpurga von Weiden, die als kaiserliche Schwertträgerin weiter Alveranstreue führt. Zu Zeiten Retos war es üblich, dass der Kaiser in vollem Ornat das Reichsschwert am Gürtel führt, doch aufgrund der Größe Alveranstreus wurde dieser Teil des Hofzeremoniells umgeschrieben, da es aufgrund des Krönungsmantels unmöglich ist, den Zweihänder auf dem Rücken zu tragen. Genauso ist unmöglich, ihn in den Händen zu halten, während man Zep-ter und Griffonensphäre trägt.

EINBILDUNG DER HELDEN

Es spricht nichts dagegen, dass ein Held der Kaiserin mit einer dieser Insignien, drapiert auf einem roten Samtkissen, folgt. Dies ist eine große Ehrung und kann daher Helden übertragen werden, die sich in besonderem Maße um das Wohl des Reiches und der Kaiserin verdient gemacht haben. Andererseits kann sich hierdurch auch so mancher Adliger zurückgesetzt fühlen, dem diese Ehre ansonsten zugestanden hätte. Alleine mit dieser Ehrung kann daher der Held nicht nur Ansehen am Hof erlangen, sondern unter Umständen auch einen missgünstigen Feind unter den Fürsten des Reiches.

DIE FESTAUDIENZ

In und vor der Festhalle warten bereits die Abgesandten der verschiedenen Nachbarreiche, um als Zeichen ihres Respekts Grüße und beste Wünsche aus ihrer Heimat zu übermitteln und wertvolle Geschenke zu überreichen. Selbst bei politisch gespannter Lage ist es nicht unüblich solche diplomatischen Traditionen beizubehalten, und es käme einem Affront gegenüber dem Kaiserhaus gleich, der Kaiserin bei einer solchen Feierlichkeit wie dem Hoftag von Ragath nicht die Aufwartung zu machen.

So warten die Gesandtschaften aus dem Horasiat, dem Kalifat, Aranien, Andergast und Al'Anfa, aber auch der Zwerge, der Puniner Boronkirche und verschiedener anderer Kirchen und Orden, und der Akademie der Hohen Magie zu Punin, dem Konzil der Elemente zu Drakonia und dem Königlichen Kriegerseminar zu Punin darauf, der Kaiserin ihre Grüße zu übermitteln. Um ihre Treue gegenüber der Kaiserin oder zumindest ihr Wohlwollen zum Ausdruck zu bringen, führen die meisten von ihnen besonders prächtige Geschenke mit sich.

DIE GESANDTSCHAFTEN

☞ Aus dem **Horasreich** reist sogar der Comto Seneschall *Urras von Malur* mit etlichen Begleitern an, übermittelt den Gruß des Horas' Khadan Firdayon und seines Regenten, dem Comto Protector Ralman von Firdayon-Bethana. Der Seneschall überreicht der Kaiserin eine kleine, aber reich mit Edelsteinen besetzte Armillarsphäre, ein kugelförmiges Astrolabium, das den Lauf der Gestirne anzeigt.

☞ Als Vertretung des Kalifen von **Unau** Malkillah III. weilt schon seit einiger Zeit *Faramud ben Rassan*, der Neffe des Großwesirs, auf der Suche nach einer Braut für seinen Vetter am Hof. Er übergibt der Kaiserin als Zeichen für die friedlichen Absichten des Kalifats ein weißes Rennkamel, ein sogenanntes *Mehari*, mit goldenem Zaumzeug und einem verzierten Sattel. Zudem führt er ihr zwei Waldmenschen vor, die einer seiner Boten aus Unau mitgebracht hat. Er erklärt, dass diese kleinen schwarzen Männer aus den Urwäldern des tiefen Südens stammen und in der Wüste aufgegriffen wurden. Man habe nicht viel aus ihnen heraus bekommen können, außer dass sie mit ihr, der Kaiserin des großen Reiches im Norden, sprechen wollen.

☞ *Albrax Sohn des Agam* ist persönlich als Hochkönig der **Zwerge** mit einigen seiner Kor-Knaben erschienen, um der Kaiserin seine Aufwartung zu machen. Er überreicht ihr einen großen, mit verschiedenfarbigen Kristallen bewachsenen, im Licht glitzernden Schild, der den Träger vor allerlei bösem Einfluss schützen soll und ohne magische Mittel quasi unzerstörbar ist.

☞ Maharani Eleonora und Maharan Arkos II. von **Aranien** lassen ihre Grüße von *Aischanka saba Neraida*, der Emira von Aimarstan übermitteln. Die junge Emira aus dem Baburiner Sultanat führt mehrere Amphoren mit ausgesuchten und sündhaft teuren Duftölen als Geschenk für die Kaiserin mit sich.

☞ Als Abgesandter des **Khunchomer** Großfürsten Selo Kulibin wurde *Beruiddin ben Tabbuleh* nach Ragath geschickt, ein Höfling aus dem Umfeld des Kronprinzen Stipen. Er führt für die Kaiserin eine aus Silber gefertigte Figurine in Form einer Nachtigall mit sich, die bei Sonnenuntergang zu singen beginnt. Beruiddin merkt man eine gewisse Nervosität an, fürchtet er doch, dass die Gesandtschaft nur ein Vorwand des Palastwesirs Khorim ibn Tulachim ist, ihn weiterhin aus dem Einflussbereich des Kronprinzen fern zu halten.

☞ Aus dem fernen **Viezekönigreich Meridiana** ist schon seit Monaten *Vitaro von Shoy'Rina* am Hof, ein Großcousin des Mirhamer Prinzen. Es wird gemunkelt, dass er aufgrund der Unruhen in seiner Heimatstadt lieber am sicheren Kaiserhof verbleibt und daher immer neue Gründe findet, als Gesandter weiter der Kaiserin folgen zu können. Als Geschenk hat er sich aus Al'Anfa eine aufwendig gearbeitete und mit schwarzen Perlen bestickte Robe für die Kaiserin schicken lassen.

☞ Aus dem Königreich **Andergast** ist *Wenzeslaus der Ältere von Andergast* angereist, der Heermeister von König Efferdan I. Zur Mehrung der kaiserlichen Ehre präsentiert er eine schmuckvoll mit Schnitzereien versehene Turnierlanze. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Wenzeslaus nicht in allzu großer



Huld seines Königs steht und beide vermutlich darüber froh sein dürften, dass er nicht in Andergast weilt. Er versucht daher in aller Vorsicht am Hofe auszuloten, ob die anwesenden Adligen möglicherweise eine Opposition gegen König Efferdan unterstützen würden.

DAS KAISERLICHE BANKETT

Das Bankett auf dem Hoftag von Ragath mag sich nicht mit den, sich zum Teil über Tage erstreckenden, Völlereien an albanischen Grandenhöfen oder den über zwei Dutzend Gängen zählenden Festmählern des Horasreiches messen können, aber auch am Kaiserhof wird die Bewirtung der Gäste groß geschrieben. Und was wäre ein besserer Anlass, das Beste in großen Mengen auf den Tisch zu bringen, als die Anwesenheit so vieler hoch gestellter Persönlichkeiten. Zum kaiserlichen Bankett sind daher gut einhundert Fürsten und Geweihte geladen, und alleine deren Sitzordnung stellt bereits ein diplomatisches Kunstwerk dar. Aufgrund der komplizierten politischen Situation im Reich sollen natürlich keine über ihre Lehnsherren verfeindeten oder gar untereinander in Fehde stehenden Adligen nebeneinander gesetzt werden, gleichzeitig ist die Distanz zur Kaiserin jedoch auch ein Zeichen

DIE MOHA-BOTEN

Da die beiden von dem Abgesandten des Kalifats zur Kaiserin gebrachten Waldmenschen keine der gebräuchlichen Sprachen sprechen, werden sie Hofmagier Melwyn und Hofflehrer Bosper übergeben, die jedoch einige Zeit brauchen, ihnen ihre Botschaft zu entlocken. Sie behaupten ihre Königin Takehumba habe sie ausgesandt, um die Menschen des Nordens zu warnen, da, wie sie es sagen, der Wind aus dem Norden der Königin gesagt habe, dass das Grauen von unten seine Fesseln abgelegt habe und die Sklaven der Dunkelheit vor sich hertreiben würde. Was damit gemeint sein könnte, wissen die Waldmenschen selbst auch nicht, sie scheinen ihre Botschaft jedoch für sehr wichtig zu halten. Sie wurden mit einem guten Dutzend anderer Waldmenschen ausgesandt, und die meisten von ihnen sind ihrer Aussage nach auf dem Weg nach Norden umgekommen oder versklavt worden.

Über die Bedeutung der Nachricht sind sich Melwyn und Bosper uneins, werden sich jedoch in den nachfolgenden Wochen mit der Herkunft der Waldmenschen und ihrer Königin Takehumba beschäftigen, um die Botschaft besser zu verstehen.

OPTIONAL: DIEBSTAHL DER REICHSSIGNIEN

Kurz vor der Prozession übergibt Kaiserin Rohaja der Hofkammererin Argiope Paligan den Schlüssel zu den schweren Truhen, in denen die Reichssignien verwahrt sind. Unter den Augen eines Dutzend Panthergardisten und eines der Hofmagier werden die Truhen geöffnet und die Insignien an die jeweiligen Träger übergeben. Es gilt zwar als unwahrscheinlich, dass jemand versuchen könnte die Reichssignien vor den Augen der anwesenden Fürsten und ihrer meist wehrhaften Begleiter zu stehlen, aber die Vergangenheit hat gezeigt, dass man in solchen Dingen auch mit dem Unwahrscheinlichen rechnen muss.

Die Reichssignien können trotz der Sicherheitsmaßnahmen ein Ziel für Diebe werden. Ihnen könnte die Zeit nach der Festkrönung ideal erscheinen, um die Krone zu entwenden, kurz bevor die Hofkammererin im Palas die Insignien zurück in die dafür vorgesehene Truhe legen kann. Ein offener Angriff hätte wohl kaum Aussicht auf Erfolg, da nicht nur die Panthergarde den Palas bewacht, sondern um ihn herum das gesamte Lager mit mehreren Hundert Rittern und ihrem Gefolge liegt, die einen gewaltsamen Raub der Insignien zumindest erschweren. Es bedarf daher eines trickreichen Vorgehens, das dem schelmischen Gott würdig ist.

Dies kann einerseits durch diebische Schurken geschehen, die die Insignien an den Meistbietenden verkaufen wollen. Vielleicht planen sie sogar, ein hohes Lösegeld oder die Befreiung von Gefangenen zu fordern. Andererseits könnten auch Helden, die aufgrund ihrer Herkunft nicht reichstreu sind, selbst

versuchen, zumindest einiger der Insignien habhaft zu werden, entweder um sich daran zu bereichern oder um die Kaiserin zu bestimmten Zugeständnissen zu zwingen.

Wer auch immer diesen Diebstahl oder Raub durchführt, sollte gut vorbereitet sein. Zwar sind die Reichssignien wohlbehütet (siehe **Schatz und Insignien**, Seite 125), aber kein Schutz kann perfekt sein. Möglicherweise können sie von langer Hand planen und bereits beim Aufbau des hölzernen Palas einige Wochen vor dem Hoftag Vorkehrungen treffen, beispielsweise indem sie einen Fluchttunnel anlegen oder Fälschungen der Insignien anfertigen lassen. Selbst wenn einige der Reichssignien gestohlen werden sollten, wird dies vom Hof so gut es geht vertuscht werden, da die Insignien als Symbole der Herrschaft gelten und ein Raub eben dieser eine Schwäche des Kaisertums darstellen. Gleichzeitig wird man aber auf alle Möglichkeiten zurückgreifen, die Diebe zu fassen, somit auch auf erfahrene Helden, die mit solchen Ausnahmesituationen schon Erfahrung gemacht haben.

Auf der anderen Seite könnten die Helden als Diebe der Insignien sich mit ausgesprochen gefährlichen Verfolgern konfrontiert sehen, die alle weltlichen, magischen und karmalen Mittel nutzen werden, um ihrer habhaft zu werden. Eine Verfolgungsjagd und so manch harter Kampf könnten sich daraus entwickeln.

Offiziell wird der Raub der Insignien nicht thematisiert, so dass am Ende eines eventuellen Diebstahls auf jeden Fall die Rückführung der Reichskleinodien durch Ihre Helden stehen sollte.



des Ranges und Ansehens innerhalb des Reiches. Gleichzeitig wird darauf geachtet, dass zur angenehmeren Unterhaltung so häufig wie möglich Frau und Mann nebeneinander sitzen. Als Tischforum wurde das Hufeisen gewählt, entsprechend wurden die Tische im Festsaal angeordnet. Mittig am geschlossenen Ende des Hufeisens sitzt die Kaiserin und neben ihr die wichtigsten Repräsentanten von Adel und Kirchen. In diesem Falle finden sich links der Kaiserin Ayla von Schattengrund als Matriarchin des Schwertbundes, dann Hochkönig Albrax und Herzog Hartuwal vom großen Fluss. Rechts von ihr sitzt Fürst Gwain von Harmamund als Vertreter des Fürstentums Almada, Walpurga von Löwenhaupt als Herzogin Weidens und Schwertmutter der Kaiserin und dann der Platz, der für den Raben von Punin, Patriarch des Puniner Ritus der Boronkirche, freigehalten wird. Zum offenen Ende des Hufeisens hin finden sich dann verschiedene Geweihte der zwölgöttlichen Kirchen, Grafen und wichtige Amtsmänner der Region. Zeremoniell übernehmen zur Eröffnung des Banketts hochgestellte Persönlichkeiten die Hofämter, weswegen Fürst Gwain der Kaiserin den ersten Gang serviert und Herzogin Walpurga ihr den Wein einschenkt. Danach nehmen sie wieder ihren Platz an der Tafel ein und Hoftruchsessin Elfyva von Hardenfels und Hofmundschenk Firunian von Löwenhaupt übernehmen ihre Aufgaben. Während sie die Kaiserin bewirten, behält Zeremonienmeister Eorlariel die Bediensteten im Auge und koordiniert den Ablauf des Banketts. Wie es sich für ein solches Bankett gehört, werden die Gäste nicht nur mit besonderem Gaumenschmaus erfreut, sondern auch mit Musik und Darbietungen, die vom Hofnarren Flarach vorbereitet werden. Am Anfang spielen drei Harfenistinnen, die während des sechsten Gangs von Gauklern abgelöst werden. Ihre Darbietung innerhalb des Hufeisens sorgt mit Jonglagen und allerlei Zaubertricks bis zum neunten Gang,

dem Dessert, für Zerstreuung. Dann übernehmen Tänzer und Akrobaten ihre Position, und eigens für diesen Zweck hat Fürst Gwain die *Sharisad Nadalin saba Jachakbal* aus Punin auf den Hoftag eingeladen.

Aufgrund der so hochrangigen Gäste ist es eine große Ehre als Ritter oder gar Knappe die Bedienung der Gäste während des Banketts zu übernehmen. Viele der Gäste nutzen die Gelegenheit und verbringen einen guten Teil der Nacht damit, im Festsaal bei gutem Wein und allerlei Rauchwerk Plaudereien und auch handfeste Verhandlungen zu führen, während die Kaiserin und das Schwert der Schwerter sich schon recht früh zurückziehen, um die an diesem Abend beginnende Schwertleite im Tempel zu begleiten.

DIE SPEISENABFOLGE

1. Aalpasteten, dazu Geiersgauer (ein almadanischer Weißwein)
2. Zwischengang mit Salinaris (gefüllte und marinierte Rebenblätter) und verschiedenen Gewürzsoßen
3. Lamm mit Kürbis, dazu Yaquirtaler Madawein
4. Zwischengang mit gefüllten Oliven
5. Gefüllter Fasan und Würztunken, dazu Angbarer Ambrosias
6. Zwischengang mit in Wein eingelegten roten Zwiebeln
7. Gegrilltes Schwein mit Kartoffeln, dazu Muktur (schwerer almadanischer Rotwein)
8. Figuren aus Punipan und Valpoqua, dazu gesüßten Ragatzo Fino (lokaler, mit Weinbrand versetzter Wein)
9. Abschluss mit Käse- und Obstplatten, dazu eine Liköerauswahl



EINBILDUNG DER HELDEN

Je nach Bedeutung der Helden können sie in verschiedenen Rollen am Bankett teilnehmen. Sind sie bekannte Kämpfer für das Gute im Allgemeinen und das Reich im Besonderen oder Abgesandte eines Nachbarreiches, so können sie als Gäste der Kaiserin einen Platz an der Festtafel erhalten. Für weniger in der höfischen Etikette bewanderte Helden kann dies bereits eine ziemliche Herausforderung bedeuten. Andererseits lässt sich kaum besser mit hochgestellten Persönlichkeiten reden, besonders im weiteren Verlauf des Gastmahls, wenn der almadanische Wein seine Wirkung zeigt. Intrigen können so gesponnen und Geheimnisse ausgetauscht werden.

Sind sie Ritter eines Lehnsherren, können sie auch als Diener auftreten und so das Treiben beim Bankett im Auge behalten und den Hof hinter den Kulissen kennen lernen.

Außerdem haben sie die Aufgabe, nach dem Bankett ihren möglicherweise sturzbetrunkenen Herren zurück in seine Unterkunft zu begleiten, was aufgrund der späten Stunde den perfekten Moment für einen Angriff aus dem Schutz der Dunkelheit darstellen könnte. Zu guter Letzt ist es auch möglich, als Gaukler oder Musikant vor der Kaiserin aufzutreten, eine Ehre, die nicht vielen Schaustellern zu Teil wird.

Aber auch ohne Einladung oder Aufgabe im Festsaal kann die Zeit des Banketts sehr interessant sein, denn während des Gastmahls sind die hohen Herrschaften nicht in ihren Quartieren, und es könnte ein günstiger Moment sein, nach Beweisen für eine Intrige oder ein Verbrechen zu suchen oder eben diese Beweise in einem herrschaftlichen Zelt zu verstecken.

DER ZWEITE TAG DES HOFAGES (17. PHEX)

DIE SCHWERTLEITE

Der Ablauf einer Schwertleite unterscheidet sich im Mittelreich von Region zu Region, und auch die persönlichen Vorlieben der jeweiligen Schwerteltern wirken auf den exakten Ablauf ein. Für den Fall, dass einer der Helden seine Schwertleite auf dem Hoftag von Ragath erhalten soll oder diese Ehre seinem Knappen zu Teil werden lässt, wird hier der Ablauf der Schwertleite zusammen gefasst.

Zugelassen sind alle Knappen im Alter von mindestens 21 Jahren, die die Erlaubnis ihrer Schwerteltern erhalten haben und diese schriftlich zusammen mit dem Wappen ihres jeweiligen Schwerteltern vorweisen können. Hinzu kommen Kämpfer, die ihren Mut und ihre rondragefällige Einstellung im Kampf bewiesen haben und an Akademien ausgebildete Krieger. Im Zweifel oder Einzelfall entscheidet Grassus von Rhodenstein, der erste Hofkaplan der Rondra, darüber, ob ein Kandidat zu dieser Zeremonie zugelassen werden kann.

Nachdem der eigens auf den Wiesen vor Ragath erbaute Tempel des göttlichen Paares am Mittag des 1. Phex feierlich geweiht worden ist, ziehen sich die rund hundertzwanzig Knappen in ihre Zeltgenossenschaften zurück. In bußfertigen Schweigen tragen sie das abendliche Mahl auf, verbleiben selbst jedoch fastend. Zum Sonnenuntergang betreten sie gemeinschaftlich mit den anderen Knappen schweigend und in einfache Büßergewänder aus Leinen oder Wolle gekleidet den Tempel und verbringen die Nacht kniend und um Beistand betend vor der Statue der Herrin Rondra. Das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, wacht als Vertreterin der Schwerteltern mit dem Hofkaplan Grassus und Kaiserin Rohaja über die Knappen. Als besonderes Zeichen der Würdigung hat der Ritter Wulf Harkon von Weißenstein zudem einen

Splitter des Schwertes *Siebenstreich* an den Hof gebracht, der nun in einem silbernen, mit Rubinen besetzten Reliquiar auf dem Altar steht und die anwesenden Knappen zu rondrianischem Handeln inspirieren und an den Heldenmut Gerons des Einhändigen gemahnen soll.

Bei Sonnenaufgang wartet ein gemeinschaftliches Bad in herbei geschafften Zubern vor dem Tempel auf die Knappen, um sich für die folgende Schwertleite zu reinigen. Danach erhalten sie von ihren Schwerteltern das traditionelle Kettenhemd und kehren so gerüstet und begleitet von ihren Schwerteltern zurück in den Tempel.

Hier folgt eine kurze Ansprache des Schwertes der Schwerter und der rondrianische Segen über die Knappen, der von einem göttlichen Zeichen, dem Blitz und dem donnernden Brüllen der Herrin Rondra unterstrichen wird. Dann wird als erster Folkwin von Darbonia, einer der Knappen der Kaiserin, an den Altar der Leuin gerufen und unter den traditionellen Worten wird er von Ayla von Schattengrund mit dem Schwert gegürtet und erhält von der Kaiserin seine Sporen, die sie ihm als Schwertmutter auch anlegt und ihm den Wappenrock mit dem Wappen der Grafen von Mendena überstreift.

DIE WORTE ALYA VON SCHATTEGRUND

„Nun steht ihr als Gemeinschaft, als Kameraden, treu wie ein Fels vor der Leuin, nach Jahren des Lernens, nach Jahren des treuen Dienstes. Es ist der Tag gekommen, an dem ihr nicht mehr nur dient. Es ist der Tag gekommen, an dem ihr, die Jugend des Reiches, das Schwert erhaltet, das euch vor den Augen der Menschen und der Götter vom Knappen zum Ritter erhebt.

Von heute an sollt ihr die Wehr des Reiches und der Zwölfgöttlichkeit sein, der Schild für Waisen und Arme, die Lanze gerichtet



gegen die Feinde der Ordnung, das Schwert der Herrin Rondra selbst. Die Zukunft des Reiches seid ihr, wie die Kaiserin das Haupt des Reiches ist. Glücklicherweise darf sich schätzen, wem solch' wackere Streiter die Treue schwören!

Danach spricht sie zu den einzelnen Knappen:

Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft, im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät, im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherzigen Kreatur gürte ich dich mit dieser Klinge, die dich fortan an eure ehrenvolle, aber schwere Bürde erinnern wird. Schaut nun auf, Ritter!"

Berührt von der Erhabenheit des Augenblicks und getrieben von der jugendlichen Begeisterung für die rondrianische Sache stürmen viele der Knappen nach vorne, und erst nach einem kurzen Gedränge kann die Zeremonie weitergeführt werden, bis auch der letzte Knappe Schwert, Sporen und Wappenrock erhalten hat.

Es dürfte nicht überraschen, dass die jungen Ritter ihre Schwertleite nie vergessen werden und viele von ihnen sich der Sache der Rondrakirche und der Kaiserin sehr nahe fühlen.

DIE HEERSCHAU

Nachdem eine so große Zahl an Knappen ihre Schwertleite empfangen hat, sammeln sich die Ritter und Krieger vor der Eröffnung des großen Turniers unter den Bannern der Fürstentümer und Königreiche, denen sie Lehnstreue geschworen haben, um der Kaiserin und allen Anwesenden ihre Wehrfähigkeit und ihre schiere Zahl zu beweisen. Die größte Zahl an Panzerreitern sammelt sich unter dem Banner des Reiches

und des Königreiches Garetien, gut 600 Reiter, gerüstet und herausgeputzt. Zahlenmäßig knapp dahinter folgen die Reiter des Fürstentums Almada, die den kürzesten Reiseweg hatten und alleine deshalb schon in großer Zahl, mit etwa 300 Reitern, erschienen sind. Danach folgen die Weidener Ritter um Herzogin Walpurga mit gut 250 Berittenen und die Nordmarken um Herzog Hartuwal vom großen Fluss mit an die 400 Reitern. Dazu kommen kleinere Kontingente aus Greifenfurt, dem Kosch, der Markgrafschaft Perricum, Albemia und Tobrien und eine Reihe Dienstritter ohne Lehnsherren, die sich in Ragath in der Hoffnung präsentieren, einen zahlungskräftigen Lehnsherren zu finden. Einzig die Markgrafschaft Windhag ist nicht vertreten, da sich Cusimo Garlichgrötz aus gesundheitlichen Gründen nicht im Stande sieht, den weiten Weg nach Ragath zu bestreiten. So lautet zumindest die offizielle Erklärung. Trotzdem haben einige Windhager Ritter sich auf eigene Faust auf den Weg gemacht, um der Kaiserin ihre Aufwartung zu machen.

Nachdem die enorme Zahl von Rittern ihre Rüstungen und Pferde auf den Wiesen nordöstlich des Lagers präsentieren konnten, zeigen die Kontingente aus Weiden, den Nordmarken und Almada ihre für den Reiterkampf so wichtige Befähigung, in verschiedenen Formationen zu reiten. Die Weidener zeigen diese Fähigkeiten in zwei langen Schlachtreihen, die schnurgrade aufeinander zu galoppieren und sich ohne miteinander zu kollidieren kreuzen, während die Nordmarker in dichten Schwadronen Umfassungsangriffe zeigen. Die Almadaner beweisen ihre Nähe zu den südländischen Kampftaktiken, indem sie schnelle Scheinfluchten und plötzliche Wenden zum Angriff auf den Wiesen und Weiden vorführen.

Dies alles geschieht ohne Waffen, einzig ihre Schilde dürfen die Reiter führen, um ihr Wappen standesgemäß tragen zu können.



DAS TURNIER

Nach der Heerschau eröffnet die Kaiserin von der kaiserlichen Tribüne an den Tjostbahnen, die östlich des Lagers angelegt wurden, feierlich das große Turnier von Ragath, auf das die meisten der Anwesenden bereits so sehnlich gewartet haben. Über 120 Kämpfer wurden für die verschiedenen Turnierdisziplinen eingeladen, um zum Ruhm der Herrin Rondra und des Reiches zu streiten, und zwar in den Disziplinen des Tjostes, des Kampfes mit dem Schwert und des Kampfes mit Zweihänder. Die meisten eingeladenen Teilnehmer sind adlig oder wurden an einer Kriegerakademie ausgebildet, und sie dürfen daher ganz regulär am Turnier teilnehmen. Einige andere sind zwar von einfachem Stand, haben ihre Fähigkeiten jedoch zum Wohle des Reiches und der Kaiserin unter Beweis gestellt und so von der Kaiserin einen Dispens für das Turnier zu Ragath erhalten. Die wenigsten Turnierteilnehmer versuchen ihr Glück bei allen drei Disziplinen, da bei einer solchen Dreifachbelastung nicht nur schwerwiegende Verletzungen häufig sind, sondern die Anstrengungen der zum Teil zeitlich dicht aufeinander folgenden Kämpfe die nötigen Leistungen für einen Turniersieg fast unmöglich machen. Entsprechend treten zwar etwas mehr als 120 Streiter pro Disziplin an, insgesamt wurden aber fast 300 der besten Kämpfer des Reiches zu dem Turnier geladen.

Die Leitung des Turniers übernimmt *Grassus von Rhodenstein* als Turniermarschall und Schiedsrichter bei Streitfällen. Ihm zur Seite stehen unter anderem *Uriel von Bregelsaum-Westfal* zu *Hallingen*, ein Weißmagier von der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, der ein besonderes Augenmerk auf die Verwendung unerlaubter Magie beim Turnier hat, Hofjagdmeister *Wipomil von Rudeneck*, der das Schützenturnier organisiert, und eine Reihe Dienstmänner des Hofmarschalls, zumeist Ritter, die die Austragungsorte für die verschiedenen Turnierdisziplinen überwachen. Grassus selbst ist meist am Turnierplatz für die Tjostreiter zu finden, da der Tjost das höchste Ansehen beim Turnier genießt und daher auch die meisten Schwierigkeiten und Regelverstöße hier zu erwarten sind.

Im Gegensatz zum jährlich stattfindenden Kaiserturnier zu Gareth wird unter den Turnierteilnehmern kein Grobsieger des gesamten Turniers gekürt, da nicht jeder Teilnehmer an allen Turnierkämpfen teilnehmen kann. Entsprechend gibt es auch keine Punktwertung. Wie bei den meisten mittelreichischen Turnieren sind auch in Ragath die Pervalschen Regeln geächtet, es wird also mit stumpfen Waffen gekämpft. Verletzungen des Gegners dürfen nicht willentlich herbeigeführt werden. Dies führt zum sofortigen Ausschluss durch den Turniermarschall.

KAMPF MIT DEM EINHÄNDIGEN SCHWERT

Am ersten Turniertag, dem 17. Phex, werden die Ausscheidungskämpfe auf den acht Turnierringen für Nahkämpfer

ausgefochten. Die Gegner werden nach dem Losverfahren zugeordnet und kämpfen nach dem K.O.-Verfahren gegeneinander. So wird die Zahl der Teilnehmer mit jedem Durchgang halbiert.

Die Regeln dieses Turnierteils sind relativ simpel. An Waffen sind nicht nur Turnierschwerter, sondern alle regulären, einhändig zu führenden Turnierwaffen und dazu ein Schild oder eine Parierwaffe erlaubt. Mit der Erlaubnis des kaiserlichen Turnierbeobachters können auch zwei einhändig zu führenden Turnierwaffen genutzt werden. Empfohlen werden zudem passende Rüstungen, auch wenn einige almadanische Edle durchgesetzt haben, dass dies nicht verpflichtend ist.

Gekämpft wird, bis eine Seite sieben Treffer verzeichnen konnte, aufgibt oder kampfunfähig ist.

Die Ausscheidungskämpfe umfassen fünf Durchgänge, die bis zum Abend ausgetragen werden, bis nur noch vier Kämpfer übrig sind. Diese letzten vier treten am Nachmittag des 3. Phex im Kampf um die ersten drei Plätze gegeneinander an.

KAMPF MIT DEM ZWEIHÄNDIGEN SCHWERT

Am Vormittag des 18. Phex stehen die Kämpfe mit dem Zweihänder an, wobei auch hier nicht nur Turnierschwerter, sondern allgemein alle zweihändig zu führenden Turnierwaffen außer Infanteriewaffen und Stäben zugelassen sind. Besonders beliebt sind hierbei Anderthalbhänder, es werden jedoch auch Zweihänder, Zweihandäxte und Streithämmer verwendet. In den acht Turnierringen treten die Streiter, die nach Losverfahren einander zugeordnet wurden, im K.O.-Verfahren gegeneinander an. Auch hier werden passende Rüstungen dringend angeraten, sind jedoch keine Pflicht. Gekämpft wird wie beim Kampf mit dem kurzen Schwert, bis eine Seite sieben Treffer verzeichnen konnte, aufgibt oder kampfunfähig ist. Im Gegensatz zum Kampf mit dem einhändigen Schwert kommt die Kampfunfähigkeit bei dieser Disziplin deutlich häufiger vor.

Auch hier umfassen die Ausscheidungskämpfe fünf Durchgänge, bis zur Mittagszeit die besten vier Kämpfer übrig bleiben. Auch diese treten am Nachmittag des 18. Phex um die ersten drei Plätze gegeneinander an.

DER TJOST

Das Turniergelände verfügt über vier nebeneinander liegenden Tjostbahnen, die von der kaiserlichen Tribüne und dem Zuschauerbereich für Adlige und für das einfache Volk umrahmt sind. Auf diesen Bahnen treten acht Ritter gleichzeitig gegeneinander an, wobei auch sie durch das Losverfahren ihren Gegner zugeordnet bekommen und sie im K.O.-Verfahren gegeneinander kämpfen.

Jeder Reiter hat hierzu drei Anritte pro Durchgang, bei denen eine zertrümmerte Lanze einen Punkt zählt und das Heben des Gegners aus dem Sattel drei Punkte. Wer aufgibt, nicht mehr kampffähig ist oder nach den drei Durchgängen weniger



Punkte hat, scheidet aus. Sollte nach den drei Anritten Gleichstand herrschen, werden die Anritte wiederholt, bis eine der beiden Seiten mehr Punkte verzeichnen kann.

Nach den fünf Durchgängen der Ausscheidungskämpfe am Nachmittag des 17. Phex und dem Vormittag des 18. Phex folgen am Nachmittag die Kämpfe der letzten vier Reiter um die ersten drei Plätze (zur Regelungsetzung der Tjoste siehe **Wege des Schwertes**, Seite 100).

DAS FINALE

Vor den Augen der Kaiserin und Tausender Zuschauer findet am Nachmittag des 18. Phex auf dem Tjostgelände des Hoftages das Finale des Turniers statt. Fanfarenbläser, die Turnierherolde unter Grassus von Rhodenstein und eine große Zahl von kaiserlichen Bannern und Feldzeichen erzeugen eine festliche und wahrhaft rondragefällige Atmosphäre, wenn die besten Turnierrkämpfer des Reiches um Ruhm und Preise gegeneinander antreten. Den Anfang machen die vier Halbfinalisten beim Kampf mit dem einhändigen Schwert, die in zwei Zweikämpfen die beiden Finalisten ausmachen. Dann folgt der Kampf um den dritten Platz zwischen den Verlierern des Halbfinals und dann der so sehr erwartete finale Kampf zwischen den Finalisten unter dem Jubel der Menge. Ihnen werden von der Kaiserin ihre Preise übergeben. Auf sie folgen die Halbfinalisten beim Kampf mit dem zweihändigen Schwert, deren Turnierrkämpfe ähnlich ablaufen. Auch sie erhalten ihre Preise feierlich von der Kaiserin. Zu guter Letzt treten die Tjostreiter an, was mit besonderer Spannung erwartet wird. Unter den Anfeuerungsrufen ihrer Lehnsleute und Kameraden tjosten sie gegeneinander, bis auch hier die ersten drei Plätze fest stehen. Wie die anderen Streiter erhalten sie ihre Preise aus den Händen der Kaiserin.

DIE TURNIERTEILNEHMER

Am Turnier nehmen mehrere hundert Streiter teil, und es wäre zu viel des guten jeden einzelnen zu beschreiben. Daher wer-

den hier tabellarisch einige Beispielkämpfer mit Namen und Befähigung aufgeführt und entsprechende Werte angegeben. Es spricht nichts dagegen, den Helden bekannte Adlige aus bestandenen Abenteuern auf dem Turnier auftauchen zu lassen, als Unterstützer, Konkurrenten oder gar erklärte Feinde. Die Fähigkeiten der Turnierteilnehmer sind in die Kategorien *erfahren*, *Veteran* und *Meister* eingeteilt, da sowohl einige junge Ritter teilnehmen, die gerade erst ihre Schwertleite hinter sich haben, als auch einige Kriegsveteranen und langjährige Turnierrkämpfer.

DIE TURNIERTEILNEHMER IN WERTEN

Dies sind Beispielwerte für die Turnierteilnehmer. Es spricht natürlich nichts dagegen, für die individuelle Anpassung der Turniergegner Werte oder Bewaffnung anzupassen, beispielsweise mit Parierwaffen statt Schildkampf oder mit Speer statt Stab.

Erfahrener Turnierrkämpfer

MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 14, KO 14, KK 16, SO 10

LeP 36, AuP 37, MR 4, INI 15, WS 7, RS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente: *Kampf:* Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) +15 (+17), Lanzenreiten +14, Raufen +9, Schwerter (Langschwert) +15 (+17)

Körper: Athletik +7, Körperbeherrschung +9, Reiten +14, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +5

Langschwert mit Großschild:

INI 13+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+4 (A) DK N

Anderthalbhänder:

INI 16+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+5 (A) DK NS

Turnierveteran

MU 16, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 15, KO 15, KK 17, SO 10

LeP 38, AuP 39, MR 5, INI 16, WS 8, RS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente: *Kampf:* Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) +19 (+21), Lanzenreiten +17, Raufen +11, Schwerter (Langschwert) +19 (+21)

Körper: Athletik +9, Körperbeherrschung +13, Reiten +17, Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +7

Langschwert mit Großschild:

INI 14+1W6 AT 20 PA 21

TP 1W6+4 (A) DK N

Anderthalbhänder: **INI 17+1W6**

AT 20 PA 20 TP 1W6+5 (A) DK NS

TEILNEHMER DES RITTERTURNIERS

Name	einhändiges Schwert	zweihändiges Schwert	Tjost
Aldewein von Weißenstein	–	meisterlich	erfahren
Alrik vom Blautann	erfahren	–	meisterlich
Alwan von Unterallertissen-Rabemund	erfahren	–	erfahren
Gendahar von Streitzg ä.H.	erfahren	–	–
Folkwin von Darbonia	erfahren	–	unerfahren
Hagrobald vom Großen Fluss	unerfahren	erfahren	erfahren
Tankred von Asperg	–	erfahren	meisterlich
Ugo von Mühlingen	erfahren	erfahren	meisterlich
Magoris von Weyringen	erfahren	erfahren	unerfahren
Tsaja von Herbonia	meisterlich	–	erfahren
Thargrin von Arpitz	erfahren	meisterlich	unerfahren
Renia von Spogelsen	erfahren	unerfahren	erfahren



Turniermeister

MU 17, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 16, KO 16, KK 18, SO 10
LeP 40, AuP 42, MR 6, INI 15, WS 8, RS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Kampfrelexe, Kriegerreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente: Kampf: Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) (+21 (+23)), Lanzenreiten +19, Raufen +14, Schwerter (Langschwert) +21 (+23)

Körper: Athletik +12, Körperbeherrschung +15, Reiten +19, Selbstbeherrschung +13, Sinnenschärfe +9

Langschwert mit Großschild:

INI 16+IW6 AT 22 PA 22 TP IW6+4 (A) DK N

Anderthalbhänder:

INI 18+IW6 AT 22 PA 21 TP IW6+5 (A) DK NS

DAS KNAPPENTURNIER

Auch das einfache Volk kann am Turnier teilnehmen, zumindest im Rahmen des Knappenturniers, das in einem weitaus weniger prunkvollen Rahmen am Rande des eigentlichen Turniers stattfindet. Hier wird mit den Waffen der Knappen und des einfachen Volkes gekämpft, also mit Bögen, Stäben und seit einiger Zeit auch mit Infanteriewaffen und Speeren. Zu diesem Teil des Turniers wird man nicht eingeladen, sondern kann sich gegen eine Zahlung von fünf Dukaten einen der knapp 60 Plätze sichern. Die Kämpfe mit Stab und Infanteriewaffen laufen dabei sehr ähnlich wie beim regulären Turnier ab. Auch hier werden die Kontrahenten ausgelost und die Streiter kämpfen nach dem K.O.-Verfahren, bis nur noch die letzten vier für das Halbfinale und Finale übrig sind. Gewinner ist, wer seinen Gegner zuerst sieben Mal trifft, ihn zur Aufgabe bringt oder ihn kampfunfähig macht.

Die Bogenschützen treten auf den etwas außerhalb liegenden Bahnen an, wobei immer acht gegeneinander antreten, bis nur noch einer das entsprechende Ziel trifft. Zu diesem Zweck wird eine Zielscheibe auf eine Entfernung von zu Anfang 20 Schritt aufgestellt und nach jedem Schuss 10 Schritt weiter nach hinten gebracht bis auf eine Distanz von 60 Schritt. Dann wird die Scheibe durch einen Apfel ausgetauscht, und sollte dies nicht ausreichen ein Apfel an einen Faden gebunden, der dann vor einer Scheibe hin und her pendelt. Dies wird so lange wiederholt, bis der Sieger feststeht.

Das Turnier verläuft vom Nachmittag des 17. Phex bis zum Mittag des 18. Phex, die Finalisten treten nach den Finalen beim regulären Turnier gegeneinander an. Die drei Erstplatzierten der zwei Disziplinen erhalten ihre Preise aus den Händen von Jarlak von Ehrenstein, dem Knappen der Kaiserin. Der Gewinner hat dabei die Auswahl aus drei Preisen, der Zweitplatzierte darf sich seinen Preis aus den verbliebenen zwei wählen, und der Drittplatzierte erhält den übrig gebliebenen Preis.

DIE TEILNEHMER DES KNAPPENTURNIERS

Auch wenn der Titel der Veranstaltung es suggerieren mag, nehmen nicht nur Knappen an diesem Teil des Turniers teil. Da es jedermann offen steht, der bereit ist fünf Dukaten zu zahlen, sind besonders die Bogenschießwettbewerbe ein Treffpunkt für Jäger, Forstleute und Schützen aus dem ganzen Mittelreich, während bei den Kämpfen mit dem Stab durchaus auch der eine oder andere Magier sein Glück versucht.

DIE TEILNEHMER DES KNAPPENTURNIERS IN WERTEN

Auch für das Knappenturnier wurde die Unterscheidung in erfahrene Kämpfer, Veteranen und Meister gemacht. Die meisten echten Knappen kommen über den Status erfahren kaum hinaus, aber aufgrund der vielen anderen Teilnehmer finden sich auch einige echte Meister mit Bogen oder Stab unter den Teilnehmern, und besonders die anwesenden Söldner der *Almadaner Hakenspieße* und die Gardisten der *Gräflich Ragather Partisanieri und Armbrustschützen* lassen es sich nicht nehmen, ihre Fähigkeiten mit Hellebarde, Hakenspieß und Armbrust unter Beweis zu stellen. Allgemein ist das Niveau der Stabkämpfer jedoch geringer als das der aus dem ganzen Reich angereisten Streiter des regulären Turniers.

Es spricht nichts dagegen, auch hier für die individuelle Anpassung der Turniergegner Werte oder Bewaffnung anzupassen, beispielsweise mit Speeren und Infanteriewaffen statt Stäben und Armbrüsten oder anderen Bögen statt dem Langbogen.

Erfahrener Stockkämpfer

MU 14, KL 12, IN 12, CH 11, FF 11, GE 13, KO 13, KK 14, SO 6
LeP 34, AuP 35, MR 4, INI 11, WS 7, RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Kampf: Stäbe +11, Raufen +9

Körper: Athletik +7, Körperbeherrschung +8, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +5

Stab: **INI 12+IW6 AT 13 PA 14 TP IW6+1 (A) DK NS**

Stockkampfveteran

MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 16, KO 14, KK 15, SO 6
LeP 35, AuP 37, MR 4, INI 15, WS 7, RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

TEILNEHMER DES KNAPPENTURNIERS

Name	Stab	Bogen
Tsayan Godefried von Rabenmund	erfahren	–
Darian von Albersrode	erfahren	meisterlich
Leron von Rauleu	erfahren	unerfahren
Kora von Hengefeldt	unerfahren	erfahren
Dela von Hirschfurten	meisterlich	–
Antara da Vanya	–	erfahren



Talente: Kampf: Stäbe +14, Raufen +12

Körper: Athletik +9, Körperbeherrschung +9, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +6

Stab: INI 16+1W6 AT 16 PA 16 TP 1W6+1 (A) DK NS

Stockkampfmeister

MU 15, **KL** 12, **IN** 14, **CH** 11, **FF** 11, **GE** 17, **KO** 14, **KK** 15, **SO** 6

LeP 37, **AuP** 39, **MR** 4, **INI** 16, **WS** 7, **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

Talente: Kampf: Stäbe +18, Raufen +14

Körper: Athletik +11, Körperbeherrschung +11, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +7

Stab: INI 17+1W6 AT 18 PA 18 TP 1W6+1 (A) DK NS

Erfahrener Bogenschütze

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

LeP 34, **AuP** 35, **MR** 4, **INI** 10, **WS** 6, **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellladen (Bogen)

Talente: Kampf: Bogen +12

Körper: Sinnenschärfe +7

Langbogen: INI 10+1W6 AT 20 RW 10/25/50/100/200 TP 1W6+6
Laden 4

Bogenschützenveteran

MU 14, **KL** 12, **IN** 15, **CH** 11, **FF** 15, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 15, **SO** 6

LeP 35, **AuP** 36, **MR** 4, **INI** 11, **WS** 6, **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Scharfschütze, Schnellladen (Bogen)

Talente: Kampf: Bogen +16

Körper: Sinnenschärfe +11

Langbogen: INI 11+1W6 AT 25 RW 10/25/50/100/200 TP 1W6+6
Laden 4

Bogenschützenmeister

MU 14, **KL** 12, **IN** 16, **CH** 11, **FF** 17, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 16, **SO** 6

LeP 36, **AuP** 37, **MR** 4, **INI** 11, **WS** 6, **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen (Bogen)

Talente: Kampf: Bogen (Langbogen) +20 (+22)

Körper: Sinnenschärfe +14

Langbogen: INI 11+1W6 AT 32 RW 10/25/50/100/200 TP 1W6+6
Laden 4

DIE TURNIERPREISE

Vor der Preisvergabe können die Sieger der drei Disziplinen ihre Preise selbst auswählen. Dazu darf der Erstplatzierte sich erstes einen der drei Preise wählen und dann der Zweitplatzierte, so dass der Drittplatzierte den übrig gebliebenen Preis erhält. Zur Übersicht sind bei den Preisen auch der Wert in Dukaten angegeben, sollte einer der Gewinner seine Trophäe nach dem Turnier an einen interessierten Käufer veräußern wollen.

REGELUMSETZUNGEN

Die Turnierkämpfe mit Stab, einhändigen und zweihändigen Waffen laufen ab wie reguläre Kämpfe, einzig die verwendeten Waffen müssen turniertauglich, also stumpf sein. Bei unüblichen oder exotischen Waffen kann der Turnierherold ein Verbot aussprechen, dies geschieht jedoch relativ selten. Turnierteilnehmer, die keine solchen Waffen besitzen, können gegen ein Pfand von 10 Dukaten eine Turnierwaffe beim Turnierherold ausleihen. Turnierlanzen, die üblicherweise beim Tjosten zu Bruch gehen, können im Tross für 10 Dukaten das Stück erworben werden.

Sollte das Manöver *Gegenhalten* (siehe *Wege des Schwerkes*, Seite 68) beim Zweikampf genutzt werden und beide Seiten treffen, wird nur der bessere Angriff nach Turnierregeln als Treffer gezählt.

Beim Bogenschießen beginnt die Schussdistanz bei 20 Schritt und wird pro Runde um 10 Schritt auf maximal 60 Schritt verlängert. Die zu treffenden Scheiben gelten dabei als *sehr kleines Ziel* (Modifikator +6). Um auch eine Herausforderung für sehr gute Schützen zu bieten, wird zum Ende hin ein Apfel als Ziel vor eine der Scheiben gehängt. Dieser gilt als *winziges Ziel* (Modifikator +8). Sollte zu diesem Zeitpunkt noch mehr als ein Schütze das Ziel getroffen haben, wird der Apfel in Bewegung versetzt, so dass er vor der Scheibe hin und her pendelt (Modifikator +10).

Aus der Kombination aus 60 Schritt Distanz und dem sich bewegenden winzigen Ziel ergibt sich bei Lang- und Elfenbögen, Kriegsbögen und Windenarmbrüsten ein Gesamtmodifikator von +14. Dieser kann durch Zielen auf maximal +10 gesenkt werden.

Die Verwendung von magischen Mitteln ist im Turnier nicht erlaubt. Dies gilt auch und besonders für Zauber wie ATTRIBUTO, FALKENAUGE, AXCELERATUS oder ARMATRUTZ.

Die Preise für den Kampf mit dem einhändigen Schwert

☞ ein unzerbrechlicher, mit verschiedenfarbigen Kristallen überzogener Großschild aus zwergischer Fertigung (siehe *Die Gesandtschaften*, Seite 98, 320 Dukaten)

☞ ein Blaufalke aus der Jagdfalkenzucht Kaiserley (450 Dukaten)

☞ ein edelsteinbesetzter Säbel der Beni Brachtar, der im Kampf gegen die heilige Thaliomel geführt worden sein soll (TP +2, BF -2, 200 Dukaten)

Die Preise für den Kampf mit dem zweihändigen Schwert

☞ ein ausgebildeter Jagdparder (550 Dukaten)

☞ ein Prunkzelt aus der Produktion der Pfalz Weißenstein (420 Dukaten)

☞ ein Wandteppich mit der Darstellung der Taten Gerons des Einhändigen (2 Schritt hoch, 8 Schritt breit, 800 Dukaten)



Die Preise für den Tjost

- ☛ eine Goldfelser Zuchtstute (480 Dukaten)
- ☛ ein meisterlich gefertigter Prunksattel mit punzierten Einlegearbeiten aus Gold und Mondsilber mit passendem Zaumzeug (Proben auf *Reiten* erleichtert um 1, 250 Dukaten)
- ☛ eine Kriegslanze mit dem kaiserlichen Wimpel (TP +3, BF -3, magisch, 550 Dukaten)

Die Preise für das Bogenschießen

- ☛ 20 Hippogriff-Federn aus den Salamandersteinen (+10 Prozent Reichweite als Pfeilbefiederung) (80 Dukaten)
- ☛ ein echter Elfenbogen aus den Salamandersteinen, samt Köcher und einem Dutzend Pfeilen (der Wert des Bogens ist unschätzbar)
- ☛ ein Dreijahresabonnement des Aventurischen Boten (36 Dukaten)

Die Preise für den Stockkampf

- ☛ ein Beutel Khunchomer Pfeffer (halber Stein, 90 Dukaten)
- ☛ drei Fässer Aquenauer Südhang (600 Schank Weißwein, 120 Dukaten)
- ☛ ein Zuchtstier (50 Dukaten)

DER BUHURT

Für den 19. Phex ist der Große Buhurt geplant, bei dem alle Turnierteilnehmer beritten auf freiem Feld gegeneinander antreten (siehe **Freizeit und Feste**, Seite 43), aufgrund der teilweisen Zerstörung des Tempels während des Sturms in der Nacht vom 18. auf den 19. Phex wird dieser Teil des Turniers jedoch abgesagt.

EINBINDUNG DER HELDEN

Das Turnier von Ragath ist eine Chance besonders für erfahrenere Helden, ihre Kampffähigkeiten vor einem großen Publikum und sogar vor der Kaiserin selbst zu beweisen. Außerdem sind einige wertvolle Preise ausgelobt, die für den einen oder anderen Helden sicher interessant sein dürften. Daher ist es völlig in Ordnung, wenn die Helden eine Einladung zum Turnier erhalten können. Es ist unnötig, alle Kämpfe des Turniers auszuwürfeln, wenn die Helden an diesen Kämpfen nicht teilnehmen. Der Einfachheit halber kann man annehmen, dass spätestens nach dem dritten Durchgang, wenn von den 128 Teilnehmern nur noch 32 übrig sind, sich nur Kämpfer der Kategorie *Veteran* und *Meister* qualifiziert haben.

Sollte einer der Helden einen Preis gewinnen, kann alleine daraus wiederum ein Abenteuer entstehen, denn die Turnierpreise sind ausgesprochen begehrt, und so können verschiedene Adlige dem Gewinner stattliche Summen bieten und darüber in Streit geraten oder sogar versuchen, dem Helden seinen Gewinn auf unredliche Weise abzunehmen. Möglicherweise bezichtigt ein anderer Turnierteilnehmer den Helden des Betrugs, was bis zu einer Fehde eskalieren kann.

Nicht alle Helden haben die Voraussetzungen, um an dem Turnier teilzunehmen. Ob nicht von Stand oder von zu geringer Erfahrung, so mancher darf nicht teilnehmen oder würde bereits in den ersten Ausscheidungskämpfen untergehen. Es gibt jedoch eine ganze Reihe anderer Möglichkeiten, das Turnier in einem Abenteuer zu nutzen, ohne sich selbst in die Kampfarena zu begeben.

Wenn nur ein Teil der Gruppe im Turnier antritt, können die verbleibenden Spieler die Führung der Turniergegner übernehmen und so Spieler gegen Spieler im Turnier kämpfen. Ansonsten können sie einen ihnen bekannten

Adligen zum Turnier begleiten und ihn in seinen Kämpfen unterstützen.

Auf den Ausgang der Turniere wird allerorten gewettet, und so mancher Turnierreiter setzt unter der Hand Rüstung und Pferd, so wie es unter den Klugen Kaisern noch üblich war. Entsprechend viel kann man gewinnen oder verlieren, daher locken auch Betrug und Bestechung, um sich die Taschen zu füllen. Ein Kontrahent könnte die Pferde oder gar seinen Tjostgegner selbst mit Giften und Drogen ruhig stellen oder schädliche Kräuter unter das Futter der Tiere mischen. Auch manipulierte Turnierlanzen, die leichter oder schlechter brechen wären denkbar, und möglicherweise wird der eine oder andere Teilnehmer auch erpresst oder bestochen, um im richtigen Moment umzufallen. Auch ein Mordanschlag wäre möglich, wenn eine Turnierlanze gegen eine präparierte und vielleicht sogar vergiftete Kriegslanze ausgetauscht wird, deren stählerne Spitze unter einer leicht zerbrechlichen Kappe verborgen ist.

Da die anwesenden Adligen mit ihrem Besitz protzen wollen, wird jede Menge wertvolles Geschmeide zur Schau getragen, was natürlich auch eine große Zahl Langfinger anlockt (siehe beispielsweise **Die Moosaffen**, Seite 121). So kann auch das eine oder andere Erbstück, ein wichtiger Siegelring, aber auch kompromittierende Unterlagen oder gar der vergiftete Dolch eines gedungenen Mörders entwendet werden, was die Helden auf den Plan rufen könnte.

Wenn die Helden an sich eher wenig heldenhaft agieren, können sie auch selbst beim Wettbetrug mitmischen oder sich anderweitig die Taschen voll stopfen, und auch sie können aus Versehen ihre gierigen Finger nach glitzernen Dingen ausstrecken, die ihnen mehr Ärger als Gold einbringen.



DER BALL

Es ist am Hofe ein offenes Geheimnis, dass die Kaiserin nicht allzu viel vom Tanzen hält, aber auch sie muss sich der Tradition der Garether Hoftage beugen. Und zu diesen gehört auch ein Ball, wie er am Abend des 17. Phex in der Festhalle stattfindet. Ein Großteil des Mobiliars wurde für diesen Zweck hinaus geräumt und nur einige Tische und Stühle am Rand belassen. Eingeladen wurden wie zum Bankett die Fürsten des Reiches, die Abgesandten der Nachbarreiche und die Würdenträger der zwölfgöttlichen Kirchen.

Ein solcher Ball verläuft eigentlich immer ähnlich. Eröffnet wird er durch die Kaiserin und einen standesgemäßen Tanzpartner, zumeist mit einer *Walsarella*, einem aus dem Bornland stammenden Tanz, der aber schon vor einiger Zeit auch im Mittelreich eine gewisse Beliebtheit errungen hat. Es handelt sich dabei um einen Paartanz, bei dem sich die einander gegenüberstehenden Tanzpartner bei den Händen fassen und in seitlichem Galopp die Tanzfläche überqueren.

Als Partner hat die Kaiserin den Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan gewählt. Bevor sie mit ihm jedoch den Ball eröffnet, verkündet sie, dass sie sich mit ihm, ihrem langjährigen Vertrauten und Freund, verlobt hat. Die eigentliche Verlobung hatte vor wenigen Tagen auf der Pfalz Cumrat stattgefunden und Rohaja verkündet sie hier und jetzt offiziell vor dem gesamten Adel des Reiches. Während die meisten Anwesenden die Verlobung bejubeln und dem Paar ihr Wohlwollen aussprechen, fällt die Reaktion bei einigen wenigen deutlich negativer aus. Hartuwal vom großen Fluss lässt sich seine Verärgerung kaum anmerken, dazu ist er ein zu gewiefter Diplomat. Aber er hatte seinem Haus gute Chancen auf eine eheliche Verbindung mit der Kaiserin ausgerechnet hatte und sieht nun seine Pläne durchkreuzt, was seine Laune an diesem Abend ruiniert.

Nach dieser für so manchen Anwesenden überraschenden Nachricht beginnt der Ball mit der Tanzeröffnung. Die Kaiserin tanzt mit ihrem Verlobten in einem rotblauen Brokatkleid und einem goldenen Diadem mit einem taubeneigroßen Rubin über die Tanzfläche, wobei sich die Gäste nach und nach anschließen.

Dann tritt die Hoftruchsessin Elfgya von Hardenfels vor das Orchester und bittet um Ruhe. Mit der einen Hand zieht sie Oberst Alrik vom Blautann hinter sich her, die andere hält ein halbvolles Kristallglas umklammert. Sichtlich nervös erklärt sie, dass sie sich die Kaiserin immer als Vorbild genommen habe und ihrem Vorbild auch an diesem Abend folgen wolle und daher ihre Verlobung mit Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg verkünden möchte. Ein weiteres Mal erfüllt Jubel den Raum und ein weiteres Mal zeigen sich Unstimmigkeiten in dem im Ballsaal zurück gebliebenen Teil der Nordmarker Delegation.

Nach dem *Walsarella* folgen einige weitere Tänze wie die *Kusliķana*, ein Paartanz mit wechselnden Tanzpartnern, die durch ein gemeinsam gehaltenes Tüchlein zusammen bleiben, später auch geruhsamere aber zum Teil in ihrer Abfolge recht komplizierte Schreittänze wie die aus Almada stammende *Yaquirella* oder die *Pavane*. Begleitet werden sie dabei von

einem kleinen Orchester, das von der Hofbardin Amber zusammen gestellt wurde. Dienstmännern des Mundschenks reichen Bosparanjer, einen aranischen Perlwein und Hornfurter Lebensquell, einen Rosé aus Almada und dazu verschiedene Canapés mit almadanischen Spezialitäten.

Neben dem eigentlichen Tanz nutzen viele Paare auch die Gelegenheit außerhalb der Festhalle die Zweisamkeit zu genießen, während am Rande der Tanzfläche neben dem angeregten Plausch über die Verlobung auch Geschäfte besprochen und politische Absprachen getroffen werden.

DIE WORTE ROHAJAS

„Das Raulsche Reich hat viele Jahre des Schmerzes und des Leids hinter sich. Viel Blut wurde vergossen und viele gute Frauen und Männer ließen ihr Leben für das Reich. Lange waren Wir einzig mit dem Reich vermählt, denn es benötigte Unsere ungeteilte Aufmerksamkeit, damit Frieden und Wohlstand in Unseren Ländern erneut zarte Wurzeln schlagen konnten.

Uns ist jedoch bewusst, dass sich viele Unserer treuesten Diener Sorgen machen, um den Fortbestand des Reiches. Diese Sorge wollen Wir heute endlich zerstreuen.

Wir, Rohaja von Gareth, Kaiserin des Raulschen Reiches, wollen Unser Volk, das ganze Mittelreich und all unsere Nachbarn wissen lassen, dass Wir Uns auf unserer Pfalz Cumrat mit Rondrigan Paligan, dem Markgrafen Perricums, verlobt haben und am Tag der Treue, also den 12. Tag des Traviamondes im Jahre 1037 BF, den Traviensbund mit ihm schließen werden.

Darum lasst uns feiern, auf dass das Raulsche Reich auf ewig weiterbestehen möge!“

Die eigentliche Verlobung zwischen Rohaja und Rondrigan hat einige Tage zuvor, Anfang Phex auf der kaiserlichen Pfalz Cumrat stattgefunden. Die Kaiserin hatte sich mit kleinem Gefolge vom reisenden Kaiserhof getrennt und war Anfang Phex des Jahres 1036 BF einer Einladung des Grafen Gendahar von Streitzig gefolgt, der auf der Pfalz ein prächtiges Fest für die Kaiserin ausrichten wollte.

Rohaja fürchtete, dass auch der Soberan des altehrwürdigen Hauses Streitzig plante in Ragath um ihre Hand zu werben – und das hätte gerade im heißblütigen Almada schnell zu hitzigen Auseinandersetzungen zwischen den hochadligen Familien führen können. Nichts, was die Kaiserin bei den Beratungen über den Umgang mit den Taifados hätte gebrauchen können. Und so kam es zu Rohajas denkwürdigem Auftritt auf den Stufen der Empfangshalle im Oktogon: Im kleinen Kreise verkündete die Kaiserin ihre Verlobung mit dem Reichsgroßgeheimrat und Markgraf von Perricum, ergriff dessen Hand und schritt dann voran ins Windhager Kabinett, wo das Festmahl stattfinden sollte. Und auf ihrem Gesicht zeigte sich ein zufriedenes und verschmitztes Lächeln, als sie die sprachlosen Höflinge und Hochadligen hinter sich stehen ließ. Denn auch hohe Würdenträger am Hofe wurden völlig überrascht von dieser Verlobung. Allein der Hofzeremonienmeister Eorlariel Zirilion Silbersee und Hofkammerin Argiope Paligan wussten im Vorfeld von dieser Entscheidung der Kaiserin.



REAKTIONEN AUF DIE VERLOBUNG

Für viele am kaiserlichen Hof kam der Zeitpunkt der Verlobung überraschend, auch wenn zumindest dem inneren Zirkel des Hofes die innige Freundschaft zwischen Kaiserin und dem Reichsgroßgeheimrat bekannt war. Für die meisten Mitglieder des kaiserlichen Hofes und einen großen Teil des Adels ist die Aussicht auf eine baldige Hochzeit befreiend, war doch die Sorge groß, dass das Reich ohne Erben bleiben könnte, so lange wie die Kaiserin schon ohne Ehegatten war. Dies gilt besonders für die Vertreter der Traviakirche am Hof, auch wenn die Wahl des Verlobten nicht überall auf Zustimmung trifft.

Da die Großmutter der Kaiserin, Alara Paligan, auch die Großtante Rondrigans ist, ist ihr Verlobter ihr Cousin zweiten Grades und damit im sechsten Grad mit ihr verwandt.

Mit verborgenem und teilweise sogar offenem Ärger reagieren einige der Familien aus hohen Adelskreisen, die sich gute Chancen auf eine politisch wünschenswerte Verlobung mit der Kaiserin ausgerechnet haben. Dies gilt besonders für Hartuwal vom Großen Fluss, aber auch für die Häuser Streitzig und Fir-

dayon, einige aranische Adlige und sogar für das Kalifat, auch wenn Pläne für eine solch brisante Verbindung außerhalb des Kalifenpalastes von Unau eher belächelt worden sind.

Neben diesen konkreten Problemen fürchten viele Adlige das für den Tag des Traviabundes fällige Brautgeld, das mittelreichische Vasallen ihren Lehnsherren zahlen müssen, wenn deren ältestes Kind verheiratet wird. Dies gilt auch für die Eheschließung Rohajas, und je wichtiger die Person ist, desto höher fällt üblicherweise das Brautgeld aus. Daher droht besonders einigen der finanziell schlechter gestellten Baronen und Niederadligen bald wieder ein schmerzhafter finanzieller Aderlass.

Da die Frage der Dynastiefortführung mit der Verlobung der Kaiserin wieder in den Fokus der Tagespolitik getreten ist, interessieren sich auch wieder viele Adlige des Mittelreiches für das Schicksal von Yppolita, der Schwester der Kaiserin. Nachdem die Kaiserin sich für einen Gatten entschieden hat, ist sie nun die begehrteste Junggesellin des Hauses Gareth, und sollte die Ehe zwischen Rohaja und Rondrigan kinderlos blei-

EINBINDUNG DER HELDEN

Eine überraschende Einladung zum kaiserlichen Ball kann für viele Helden eine ganz besondere Herausforderung darstellen. Verfügen sie bereits über geeignete höfische Kleidung und kennen sie die neusten Tanzschritte? Die Schneider des Trosses und in Ragath sind durch die große Zahl standesbewusster und zu einem guten Teil auch recht eitler Adliger voll und ganz ausgelastet, so dass Zauber wie ACCURATUM oder das so selten genutzte Talent *Schneidern* Gold wert sein können. Die Helden können auf dem kaiserlichen Tanzparkett ihre Fähigkeiten in Etikette,

Tanzen und höfischem Benimm beweisen. Sie können den Ball gleichzeitig auch nutzen, verdächtige Gestalten im Auge zu behalten, Kontakte zu Adligen und Geweihten zu knüpfen oder Hochstapler und Betrüger dingfest zu machen. Möglicherweise entschließt sich auch ein heimlich in die Kaiserin verliebter Ritter oder ein allzu treuer Vasall von Hartuwal vom Großen Fluss nach zu viel Wein gegen den in seinen Augen völlig unpassenden, da so verweichlichten Rondrigan, vorzugehen und ihm im Dunkel der Nacht aufzulauern.



ben, wären es die Kinder Yppolitas, die das Kaisertum erben könnten.

Eine gewisse politische Brisanz, wenn auch in kleinerem Maßstab, hat auch die Verlobung zwischen Elfgyva von Hardenfels und Alrik vom Blautann, da diese Verbindung von dem Haus Hardenfels überhaupt nicht gern gesehen wird. Elfgyva ist Erbin der Grafschaft Albenhus und ein Traviabund mit ihr für

die Familie von großer Bedeutung, während Alrik nicht nur kein relevantes Erbe in die Verbindung mit einbringt, sondern als Weidener bei Gräfin Calderine an sich kaum wohl gelitten ist. Hinzu kommt, dass die spontane Verlobung ohne Absprache und Erlaubnis der Gräfin verkündet wurde, was einem offenen Affront gleich kommt.

DER DRITTE TAG DES HOFTAGES (18. PHEX)

DER STURM

Während der Nacht vom 3. auf den 4. Phex kommt ein Sturm auf, dessen Böen eine Reihe von Zelten davon reißt und einen der Türme auf das Dach des Tempels nieder drückt und es so zerschmettert. Während ein Großteil der Andachtshalle so von dem hölzernen Strebewerk des Dachstuhls begraben wird, bleibt der Altarraum jedoch unversehrt. Bei diesem schrecklichen Unglück kommen einige der Betenden ums Leben, und schnell schießen eine Vielzahl von Spekulationen ins Kraut, welche Ursache der Zusammenbruch des Tempels haben könnte.

Eine häufig gehörte Version besagt, dass Rondra einen gemeinschaftlichen, wenn auch räumlich noch getrennten Tempel mit Praios nicht akzeptieren wolle, da sie die Schandtaten der Priesterkaiser gegen die Geweihtenschaft der Rondra nicht vergessen hat, oder aber dass sie das bunte Treiben um das kaiserliche Turnier nicht gut heißt. Andere vermuten, es sei ein weiterer Hinweis auf die Glücklosigkeit der Regentschaft der Kaiserin, während manch einer munkelt, dass es sich entweder um einen Anschlag von Zauberern aus den Schwarzen Landen oder ein Racheakt derer vom Großen Fluss nach der für sie enttäuschenden Verlobung Rohajas handelt.

Die Vertreter der Traviakirche unter Mutter Lenara mutmaßen, dass es auch eine zwölfgöttliche Warnung sein könnte, dass der Hof sich nicht in dekadente Spiele versteigen sollte, sondern seinen Pflichten gegenüber Göttern und Reich mehr Beachtung schenken sollte, um wieder göttliche Gnade zu erlangen.

Aufgrund dieser verschiedenen Deutungen bricht auch Streit um die weitere Verwendung des im Tempel verbauten Holzes aus. Einige Tempelvorsteher lehnen die zuvor vereinbarte Verwendung des Holzes zur Reparatur oder dem Neubau von Tempeln und Schreinen ab, da man den Zorn der Götter nicht auch auf die eigenen Häuser lenken will, während andere vorschlagen, es als Brennmaterial an die Armen zu verteilen. Einzig die weißen Marmorsäulen haben mit der Stadt des Lichts sichere Abnehmer gefunden, ihr Transport dürfte sich jedoch nach dem Hoftag noch einige Wochen hinziehen (118).

Am nächsten Morgen besichtigen die Großen des Reiches die Unglücksstelle, und die Kaiserin drückt den Hinterbliebenen der Opfer ihr Bedauern aus und verspricht ihnen Schutz und Hilfe durch das Reich. Ayla von Schattengrund erklärt den





EINBILDUNG DER HELDEN

Im Angesicht einer solchen Katastrophe wie dem Tempelsturz gibt es auch für Helden jede Menge zu tun. Ob dies das Einfangen geflohener Pferde im nächtlichen Sturm ist, der Schutz der eigenen Güter oder die Rettung der von den Trümmern begrabenen Betenden im Tempel. Möglicherweise nutzen auch zwielichtige Gestalten den Sturm als Deckung für ihr schändliches Treiben, oder eine Gruppe skrupelloser Diebe aus den Schattenlanden oder aus dem Kalifat nutzen die Gunst der Stunde, um an den Splitter von Siebenstreich zu gelangen, der, verborgen in einem wertvollen Reliquiar, auf dem Altar des Tempels liegt

und nach dem Einsturz des Daches für kurze Zeit völlig schutzlos ist. Besonders Letztere könnten es auch gar nicht auf den Splitter selbst abgesehen haben, sondern nur auf das silberne und mit Rubinen besetzte Reliquiar. Der Sturm kann auch eine Erschwernis oder ein wichtiges Handlungselement in einem bereits laufenden Abenteuer sein. Möglicherweise wird durch den Sturm ein wichtiges Treffen verhindert oder unterbrochen und Beweise oder geheime Dokumente vom Regen zerstört, vielleicht ist dieser Sturm aber genau die Ablenkung, die die Helden benötigen, um an ihr Ziel zu kommen.

anwesenden Rittern, dass die voran gegangene Schwertleite trotz dieses Vorfalls ihre Gültigkeit behalten, aus Gründen des Respekts gegenüber den Toten der Nacht das von Fürst Gwain von Harmamund angekündigte Turnier zu Punin, das einige Tage nach dem Hoftag stattfinden sollte, abgesagt werde.

DAS BANKETT DES GRAFEN

Das Bankett am Abend des 18. Phex wird von Graf Brandil von Ehrenstein auf seiner Burg in Ragath veranstaltet. Im Gegensatz zu dem Bankett des 1. Phex oder dem Hofball stammt das Gros der Besucher aus der Oberschicht Almadas. An der eigens für das Bankett angefertigten Tafel im Wappensaal der Grafenburg sollen die Magnaten Almadas vom Yaquirbruch bis zum Raschtulswall und die Vertreter der besonders in Punin so wichtigen Boronkirche zusammen kommen und über die Zukunft ihres Landes beraten. Trotz der Anwesenheit der Kaiserin ist dies jedoch ein heikles Unterfangen, da sich hier mehr Missgunst und zum Teil seit Generationen gepflegte Fehden zu bester almadanischer Küche an einem Tisch versammeln als bei einem Konvent der schwarzen Gilde. Es ist jedoch weder das gute Essen noch die Huld der Kaiserin, die die zerstrittenen Magnaten zum Bankett lockt, sondern handfeste Machtpolitik. Das Bankett dient nämlich als erste von mehreren Zusammenkünften dazu, eine mögliche Nachfolgeregelung für die almadanische Fürstenwürde zu erarbeiten. Fürst Gwain von Harmamund ist ein alter Mann, dessen Le-

bensfunke noch Jahrzehnte erhalten bleiben mag, aber auch in wenigen Tagen erlöschen könnte, und so ist die Kaiserin besorgt, dass nach dem Tod des kinderlos gebliebenen Fürsten ein Erbfolgestreit Almada und möglicherweise die angrenzenden Provinzen in einen Bürgerkrieg stürzen könnte. Während des Banketts werden erste Kontakte geknüpft und nach dem ersten Abtasten werden die Gespräche in den nächsten Tagen intensiviert.

DIE SPEISENABFOLGE

1. Grillforellen mit Kürbisküchlein, dazu Aquenauer Südhang
2. Zwischengang mit Melonenscheiben in Puniner Räucherschinken
3. Almadanisches Zitronenhähnchen mit Rosmarin und getrockneten Tomaten
4. Zwischengang mit Wachteln mit Bosquirischer Salami und Honig, dazu Brindäler Mädchentraube
5. In Ragatzo eingelegtes Zicklein, dazu Hornenfurter Lebensquell
6. Zwischengang mit gefüllten Paprika
7. Gespickte Lammkeule in Methumiansoße, dazu Sikramer Rotwein
8. Mandelpudding
9. Abschluss mit Käse- und Obstplatten, dazu eine Likörauswahl

DER VIERTE UND FÜNFTE TAG DES HOFTAGES (19. UND 20. PHEX)

DIE VERABSCHIEDUNG

Offiziell wird der festliche Teil des Hoftages am Mittag des 19. Phex beendet. Ursprünglich waren für den 19. Phex der große Buhurt und ein Querfeldeinrennen geplant, aber nach dem Einsturz des Tempels und den Todesopfern, die dieses Unglück gefordert hat, hat Kaiserin Rohaja in Absprache mit Fürst Gwain und dem Schwert der Schwerter entschieden, die

Feierlichkeiten mit einer rontra- wie praiosgefälligen Andacht zu beschließen. Ein großer Teil der Edlen und Ritter versammelt sich dazu nördlich des Lagers auf dem Turniergelände, um den Worten des Schwertes der Schwerter und des Wahrsers der Ordnung zu lauschen. Dann hebt die Kaiserin feierlich den Hoftag auf. Nach und nach beginnen die verschiedenen Zeltgenossenschaften mit dem Abbau und in langen Kolonnen



reisen die tausenden von Adligen, Ritter, Knappen und einfachen Leute ab, zurück in ihre Heimat. Einzig der kaiserliche Hof bleibt zurück, da noch einige Tage der politischen Verhandlungen bevor stehen und man abwarten will, bis sich der größte Betrieb auf den Straßen und dem Yaquir gelegt hat.

DIE POLITISCHEN BESPRECHUNGEN

Im kleinen Saal des Palas treffen sich die Magnaten Almadadas am 19. und 20. Phex, um über eine Nachfolgeregelung für die almadanische Fürstenwürde zu beraten. Nach den ersten Sondierungen am Abend des 18. Phex und einer großen Zahl von Unterredungen im kleineren Kreise werden von Reichs-großheimrat Rondrigan Paligan eine Reihe von Möglichkeiten der Nachfolgeregelung präsentiert. So hält er die Adoption eines Magnatensprösslings durch den Fürsten ebenso möglich wie die direkte Einsetzung eines geeigneten Kandidaten durch die Kaiserin. Es ist nicht überraschend, dass besonders letztere Variante von den Magnaten fast geschlossen abgelehnt wird. Stattdessen schlägt Gräfin *Groschka Tochter der Bulgi*, Herrin über die Grafschaft Waldwacht, eine Wahl durch ein von den Magnaten gebildetes Gremium vor, um den geeignetsten Nachfolger zu küren. Aufgrund des Misstrauens der Magnaten gegenüber der Kaiserin und untereinander ist es jedoch weder möglich, einen modus operandi für die Wahl zu finden, geschweige denn einen geeigneten Termin. Auch der Vorschlag den Raben von Punin im Falle eines plötzlichen Todes des Fürsten kommissarisch als Provinzherren einzusetzen, findet kein Gehör.

EINBILDUNG DER HELDEN

Als Vertreter des almadanischen Adels, der Boronkirche oder anderer wichtiger Elemente der almadanischen Oberschicht können die Helden selbst an den Besprechungen teilnehmen. Sie können jedoch auch als Spione nach Ragath geschickt worden sein, um die Gespräche über die Zukunft des Fürstentums Almadadas zu belauschen oder sogar zu beeinflussen, beispielsweise indem sie einzelne Magnaten mit echten oder gefälschten Beweisen von unmoralischem Verhalten, Untreue gegenüber der Kaiserin oder gar Absprachen mit dem Kalifat in Verbindung bringen. Genauso könnten sie gegen Spione und fragwürdige Einflüsse vorgehen, um mit ihnen befreundete Magnaten zu beschützen.

Es zeichnet sich bald ab, dass es bei der Nachfolgefrage keine schnelle Einigung geben wird, auch wenn die Gespräche bis zum Nachmittag des 20. Phex fort geführt werden, bis die Kaiserin sie auf einen unbestimmten Zeitpunkt vertagen lässt. Erstaunlich ist, dass sich Fürst Gwain kaum zu Wort meldet, was seine mögliche Nachfolge angeht – was bei einigen Magnaten Zweifel an seiner Hesseblütigkeit aufkommen lässt und die Stimmung weiter anheizt.

Andere Fragen und Probleme, ganz besonders die schwelenden Konflikte der Taifados im Yaquirbruch, dem Grenzgebiet zwischen Almada und Horasreich, werden hitzig disputiert und so manches Mal kommt es fast zu einer handfesten Schlägerei zwischen den Adligen.

DER HOF TAG JENSEITS VON BALL UND TURNIER

Für viele Besucher des Hoftags sind der kaiserliche Ball oder die Teilnahme am kaiserlichen Turnier unerreichbare Wunschträume. Die meisten einfachen Ritter und unbedeutenderen Barone nutzen die Zeit jedoch auf ihre ganz eigene Weise. Wenn sie nicht ihren Landsleuten oder sogar Lehnsherren beim Turnier zujubeln, organisieren sie ihre eigenen Turnierkämpfe, veranstalten in ihren Zeltgenossenschaften Festgelage und verbringen ihre Zeit mit politischen Absprachen, Müßiggang und Glücksspiel.

DIE TURNIERE AM RANDE

Wenn so eine große Zahl an Rittern beieinander ist, dürfte es nicht überraschen, dass spätestens in weinseliger Laune mit der eigenen Kampfkraft geprahlt und die des Gegenübers in Zweifel gezogen wird. Entsprechend organisieren sich immer wieder Zweikämpfe, ob mit dem Schwert oder zu Pferd, aber auch ganze Zeltgenossenschaften fordern sich gegenseitig heraus, und der Übergang von einem geordneten Buhurt zu einem Scharmützel ist genauso fließend wie der von einem harmlosen

Turnierkampf zum blutigen Duell. Meist werden so alte Rivalitäten gepflegt, und allzu oft werden Rüstung, Pferd und Gold auf den Ausgang der Kämpfe verwettet. Während die meisten immerhin vernünftig genug sind Turnierraffen für ihre Auseinandersetzungen zu nutzen, lassen sich einige auch vom kaiserlichen Lagerfrieden nicht davon abbringen, mit scharfen Waffen aufeinander loszugehen. Kein Wunder also, dass die Dienstleute des Hofmarschalls alle Hände voll zu tun haben, außer Kontrolle geratene Kleinturniere aufzulösen.

Neben diesen Turnierkämpfen werden besonders gerne Pferderennen durch die Region um Ragath organisiert, in denen die Ritter die Vorzüge ihrer Rösser beweisen können.

DAS KREIPEN-TURNIER

In Ragath selbst, aber auch am Rande des Hoflagers treiben sich eine Menge fliegende Händler, Handwerker und Schaulustige herum, die den Hoftag nicht nur als Zuschauer beim Turnier verbringen. Denn für die einfachen Leute haben die beiden eher schlecht beleumundeten Ragather Schenken



Hirnschmelzer und *Zum Hufnagel* ein eigenes Turnier ausgerufen, das sich, wie man sich denken kann, hauptsächlich mit Saufen und Schlägereien beschäftigt. An normalen Tagen finden sich in der Schenke *Hirnschmelzer* hauptsächlich Yaquirschiffer und in *Zum Hufnagel* Fuhrknechte, die hier billigem Wein und Bier zusprechen. Aber aufgrund der großen Zahl an Besuchern werden die Schenken während des Hoftages von allerlei Gestalten unterschiedlichster Herkunft aufgesucht. Daher ist es kein Wunder, dass sich der Schankwirt des *Hirnschmelzers*, *Joselito Magnifico Lamperez*, und die Wirtin der Schenke *Zum Hufnagel*, *Valposella Küferhilf*, abgesprochen haben, um diesen Besucherandrang möglichst ausgiebig zu nutzen. Das an sich billige Mobiliar haben die beiden bereits durch grob zusammen genagelte Tische und Schemel ersetzt und Vorbereitungen für die verschiedenen „Turnierdisziplinen“ getroffen. So verfügen beide Kneipen über mit Holzbrettern abgetrennte Kampfflächen, die sowohl für zu Raufereien ausartende Boxkämpfe genutzt werden wie für die in Almada so beliebten Hahnenkämpfe. Zu späterer Stunde findet dann das Ferkelfangen in den Pferchen hinter den Schenken statt, bei denen zumeist volltrunkene Gäste versuchen müssen, mit bloßen Händen ein Ferkel aus dem Pferch zu fangen. Außerdem wird gewürfelt, Boltan gespielt und meist schmerzhaftes Geschicklichkeitsspiele mit Wetttrinken kombiniert. Beliebt ist beispielsweise das Henkersbeil, bei dem man abwechselnd mit seinem Gegenspieler ein fallendes Messer auffangen und danach ein großes Glas Weinbrand trinken muss, bis einer von beiden entweder die Klinge in der Hand oder im darunter gehaltenen Oberschenkel stecken hat. Die Gäste wetten bei den verschiedenen „Spielen“ zum Teil hohe Summen auf den Ausgang, und der Gewinner in der jeweiligen Kneipe muss gegen den Favoriten der anderen Kneipe auf der zwischen

BESONDERE SPIELLEUTE

Erberto der Feuerschlucker

Beim Almadaner Erberto ist nicht nur das Blut heiß. Er ist bekannt für seine Feuerakrobatik, bei der er von seinen beiden jungen Helfern Filip und Jast unterstützt wird. Die drei sind mittlerweile ein eingespieltes Team, und während Erberto das Publikum während ihrer abendlichen Auftritte mit großen Feuerkaskaden in Erstaunen versetzt, umgeben ihn die beiden Akrobaten mit tanzenden Feuerrädern. Erberto und seine Begleiter erscheinen auch im Abenteuer *Schattenspiel* in der Abenteueranthologie **Bardensang und Gaukelspiel**.

Allari und Rodox

Dieses seltsame Gespann aus einer Elfin und einem Zwerg treten als Gaukler unter dem Künsternamen ‚Die Unmöglichen‘ auf. Mit Musik, Jonglage und außergewöhnlichen Schießkünsten treten die beiden seit Jahrzehnten auf Festen und Schützen-Wettkämpfen auf.

Tonorius Malefaxius

Der selbsternannte Güldenlandfahrer und größter Illusionist aller Zeiten ist nicht nur für seine zauberhaften Darbietungen der Illusionsmagie bekannt, sondern auch für seine Lügenmärchen über die Wunder des Güldenlandes, ob es nun um wunderschöne Meerjungfrauen, verrückte Löwenkrieger, blutrünstige Werhaie oder die Verehrung des großen Enton, des Gottes aller Wasservögel, geht.



den Schenken liegenden Yaquirallee antreten. Auf dieser Straße wird am Nachmittag des 3. Phex auch der *Große Buhurt* ausgetragen, bei dem es darum geht den in der Mitte der Straße liegenden Kopf eines frisch geschlachteten Schweins in einen großen Korb hinter dem Tresen der jeweils verfeindeten Schenke zu bugsieren, was ziemlich schnell zu einer groben Prügelei zwischen den betrunkenen Schänkegästen führt.

DAS TURNIER DER GAUKLER

Schon Tage vor der Eröffnung des Hoftages haben sich dutzende Spielleute und Gaukler in Ragath versammelt, um beim sogenannten Gauklerturnier anzutreten. Jongleure, Musikan-

ten, Feuerspucker, Geschichtenerzähler und reisende Dichter bevölkern während des Hoftages das Lager und die Stadt, und auch wenn kein Herold ein solches Turnier ausgerufen hat und keine Preise ausgelobt wurden, gibt jeder sein bestes. Denn ihr Ziel ist nicht ein Sieg oder eine Trophäe, sondern eine Anstellung an einem der Höfe der anwesenden Fürsten oder gar ein Auftritt vor der Kaiserin, der Ruhm und Reichtum bringen kann. Mit großer Aufmerksamkeit beobachten sie daher besonders den Hofnarren Flarach und die Hofbardin Amber, die Gaukler und Musiker für den kaiserlichen Hof aussuchen, und wenn sie im Lager oder in der Stadt in die Nähe der Schausteller kommen, überschlagen diese sich fast, um ihnen ihre Künste besonders spektakulär präsentieren zu können.

FOLGEN DES HOFTAGES ZU RAGATH

Nach einigen Wochen, wenn die letzten Adligen abgereist sind, bleiben am Ort des Geschehens nur zerwühlte Weiden, leere Fässer und Amphoren und die hölzernen Bauten der Pfalz zurück. Es dauert nicht allzu lange, bis die Gebäude als willkommene Quelle für Bau- und Brennholz abgetragen sind, so dass auf den ersten Blick kaum mehr etwas bleibt. Hinter den Kulissen sieht das jedoch ganz anders aus. Reichsvogt *Ludovigo Sforigan* dankt heimlich allen Zwölfen, dass der Hoftag durch den Sturm ein frühes Ende nahm, denn er mag als Gastgeber um Ruhm und Ehre reicher sein, als Verwalter der Reichsstadt Ragath steht er jedoch vor enormen Löchern in seinen Kassen und leeren Ställen, Speisekammern und Weinkellern. Die enormen Kosten des Hoftages muss die Reichsstadt tragen, so wie es das kaiserliche Gastungsrecht vorsieht, und die Schulden werden noch einige Jahre auf den Schultern Ragaths lasten.

Auch politisch hat sich einiges getan. Der immer wieder schwelende Konflikt zwischen dem Haus vom Großen Fluss und dem Haus Gareth ist durch die überraschende Verlobung zwischen Rohaja und Rondrigan Paligan in eine neue Runde gegangen, und es bleibt abzuwarten, ob die Verlobung zwi-

schen Elfgyva von Hardenfels und Alrik vom Blautann die Spannungen zwischen der Gräfin von Albenhus und den Weidenern mittelfristig abkühlt oder eher anheizt.

Bei der Frage der Nachfolge von Fürst Gwain von Harmamund als Herrscher über Almada ist bisher keine Einigung erzielt worden, aber zumindest ist das Fundament für geordnete Verhandlungen zwischen der Kaiserin und den mächtigen Magnaten Almadass gelegt, auch wenn die ewigen Zerwürfnisse zwischen den Adelshäusern auch in Zukunft eine Einigung erschweren werden. Aber noch ist Fürst Gwain am Leben, und so Peraine und Boron dies wünschen, kann er noch das eine oder andere Jahrzehnt an der Spitze Almadass stehen ... oder von einem Tag auf den anderen die südlichste Provinz des Reiches ohne Oberhaupt zurücklassen.

Einigkeit besteht im Reich, dass das Problem der Taifas zwischen Almada und dem Horasreich angegangen werden muss, wen genau die Almadaner Magnatenschaft von ihrer Seite aus mit der Befriedung der Region betrauen, ist fraglich. Viele setzen aber auf die almadanische Marschallin *Gerone vom Berg*, die als weitaus tatendurstiger eingeschätzt wird, als die Gräfin der Südpforte, *Shahane al'Kasim*.



MYSTERIA ET ARCANA

GEHEIMNISSE DER KAISERIN ROHAJA

A Während einer Affäre hat die Kaiserin mit dem Almada-ner *Eslam von Eslamsbad* ein Kind gezeugt, den Bastardsohn *Albiron*. Sie verheimlichte die Schwangerschaft vor ihrer Mutter Emer aus Angst und Scham, und brachte das Kind in den Wirren des Jahres des Feuers zur Welt, zu einem Zeitpunkt, als sie nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld als verschollen, beziehungsweise gefallen galt. Aufgrund der Wirrnisse ist ihr nicht klar, ob der Junge im Monat Rahja 1027 BF oder in den nachfolgenden Namenlosen Tagen geboren wurde. Zum Schutz der Dynastie hat sie sich entschieden, das Kind zu verleugnen und fortzugeben, in die Hände vertrauenswürdiger und kaisertreuer Recken (sollten Sie das Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** gespielt haben, in die Hände Ihrer Helden). Die Erinnerung an ihren Sohn ist schmerzhaft, da er ein Symbol ihrer ersten, enttäuschten Liebe mit dem Verräter Eslam von Eslamsbad und eine Enttäuschung für ihre Mutter ist, mit der Rohaja vor ihrer Verschleppung nie über die Schwangerschaft gesprochen hat.

Die Kaiserin scheint die Existenz ihres Sohnes die meiste Zeit über zu verdrängen, und die Erinnerung ist nach Jahren unter den nachfolgenden Ereignissen und dem täglichen Geschäft der Herrschaft weitgehend verblasst. Einige wenige Mitglieder des Hofes wissen von der Schwangerschaft, so zum Beispiel Storko von Gareth und der ehemalige Medicus Wyben Berling, glauben jedoch, dass sie das ungeborene Kind während oder kurz nach der Schlacht vor Wehrheim verlor. Abgesehen von Rohaja ist die Existenz des Kindes nur den erwähnten Recken und zwei eher unscheinbaren Gestalten bekannt, dem Waldbauern *Garvin*, der bei Bohlenburg am Ochsenwasser sein Auskommen hat, und dem Druiden *Wargan*, der irgendwo in der Wildermark lebt. Beide waren bei der Geburt Albirons anwesend.

B Kurz vor seinem Ende schleuderte der Logramoth-Paktierer Asmodeus von Andergast Rohaja mit gereckter Faust einen Fluch entgegen, der sie bis ins Mark erschüttert hat, und von vielen als wirklicher Lolgramoth-Fluch angesehen wird: „Du sollst nie eine Familie dein Eigen nennen, Königin von Gareth! Du sollst niemals Frieden finden! Du bist ebenso rastlos und verdammt wie ich, Rohaja, doch im Gegensatz zu mir weißt du es nicht!“ Wenige machen diesen Fluch für die Rastlosigkeit des reisenden Kaiserhofs verantwortlich, andere hingegen glauben, dass Asmodeus fehl geflucht hat, denn zwar ist Rohaja Königin von Gareth, aber seit ihrer Krönung zur Kaiserin, viel mehr als das. Und sie glauben auch, dass das Kaiserheil alle Spuren eines Fluchs längst weggewischt hat.

C Während der *Schlacht der Drei Kaiser* vor den Toren Gareths wurde die Kaiserin durch einen Knochensplitter Rhazzazors schwer verletzt, der sie in den Unterleib traf. In

Zusammenspiel mit dem Fluch des Asmodeus fürchtet die Kaiserin, nicht mehr in der Lage dazu zu sein, Kinder zu gebären. Dies ist nicht nur für sie persönlich ein schwerer Schlag, sondern gefährdet auch ihr Kaisertum, da sie nicht in der Lage sein könnte, die Dynastie des Hauses Gareth weiter zu führen. Dies ist mit ein Grund, warum die Kaiserin seit Jahren und trotz des wachsenden Drucks durch die Travia- und Praioskirche und verschiedener Fürsten des Reiches keine Ehe mit einem der vielen Bewerber eingegangen ist. Aus dem gleichen Grund hat sie die stumme Perainegeweihte Theofanja von Bregelsaum zu ihrer neuen Medica gewählt und den alternden Hofmedicus Wyben Berling auf ein königliches Gut in Garetien geschickt. Nach eingehenden Beratungen mit Rondrigan Paligan, der außer den beiden Ärzten als einziger dieses Geheimnis kennt, ist sie zum Schluss gekommen, dass es wahrscheinlich ihrer Schwester Yppolita obliegt, die Dynastie weiter zu führen, sollte sie auch in Zukunft keine eigenen Kinder mehr bekommen. Yppolita von Gareth mag als Magierin selbst keinen Anspruch auf die Kaiserwürde geltend machen können, ihre Kinder jedoch wären als Nichten und Neffen der Kaiserin durchaus erbberechtigt. Bisher hat Rohaja aber weder Rondrigan noch ihrer Schwester von diesen Überlegungen erzählt.

D Es ist strengstens verboten unerlaubt Magie auf die Kaiserin anzuwenden. Sollte trotzdem ein Zauberkundiger eine außerordentlich gut gelungene magische Analyse, zum Beispiel einen ODEM oder einen ANALYS, auf die Kaiserin wirken, könnte er feststellen, dass die Kaiserin in ihrer Kindheit zumindest einen kleinen Funken Magie in sich getragen hat, der jedoch wieder erloschen ist.

DIE ZWILLINGSSCHWESTER

Yppolita von Gareth, die Zwillingsschwester der Kaiserin, ist seit ihrer Geburt wie durch ein magisches Band mit Rohaja verbunden. Sie waren in ihrer Kindheit unzertrennlich und haben viele Geheimnisse geteilt, die dem restlichen Hof verborgen blieben.

Beide tauschten in ihrer Kindheit immer wieder ihre Rollen, um Höflinge und Gäste zu narren und selbst ihre Eltern konnten sie damit immer wieder täuschen. Daher erscheint es seltsam, dass Rohaja bis ins Pagenalter eher als die besonnene der beiden galt, während Yppolita eher durch Retosche Wildheit auffiel. Später schienen diese Charaktereigenschaften sich aber genau umgekehrt zu entwickeln.

Ähnlich verwirrend erscheinen die Voraussagen der Gelehrten über die Vorzeichen der Geburt: Eine Praiosgeweihte stellte kurz nach der Geburt bei der zweitgeborenen Yppolita eine magische Begabung fest, während der damalige dritte Hofma-



gus Aslam Karfenck in der erstgeborenen Rohaja einen magischen Funken erkennen wollte und später als aufgrund seiner unbequemen Meinung in ein Noionitenkloster gebracht wurde. Während ihrer Kindheit soll sich die magische Gabe in Yppolita zurück gebildet haben, um in ihrer Knappenzzeit wieder zu erwachen. Auch dies gilt als recht ungewöhnlicher Vorgang.

Daher stellen sich eine Vielzahl von Fragen: Wie eng sind Rohaja und Yppolita wirklich verbunden, heißt es doch, die eine könne Schmerz und Freude der anderen spüren? Wäre es möglich, dass die beiden einmal zu oft ihre Rollen getauscht haben, oder das Rohaja gar nicht die Erstgeborene ist?

DIE RAULSKRONE

Einige Wirkungen der Raulskrone sind auch den Hofmagiern der Kaiserin nicht bekannt. Als Symbol des Königreichs Maraskan wurde vor 800 Jahren ein prächtiger Opal in die Krone eingefügt, den man *Auge der großen Schlange* nennt. Dieser war zuvor im Besitz der *Skrechu*, der geheimen Echsenherrscherin aus den tiefsten Dschungeln Maraskans. Vor Jahrhunderten nutzte sie den Opal, um die Kaiser zu beobachten und einige von ihnen sogar zu beeinflussen. Diese magische Verbindung ist jedoch seit gut 100 Jahren unterbrochen, weshalb die Skrechu ihren höchsten Diener, den reinkarnierten Magiermogul *Al'Gorton* ausgeschiedt hat, dieses magische Band neu zu knüpfen. Da die magische Wirkung der Raulskrone mit den anderen Schutzartefakten synchronisiert wurde, damit sie sich nicht gegenseitig auslösen, könnte ein über das Auge der großen Schlange gewirkter Zauber auch diese Schutzmaßnahmen umgehen, eine Gefahr, die am Hofe niemandem bekannt ist. *Al'Gorton* ist bereits in der Nähe des Hofes und hat einige Schergen ausgeschiedt, um die Unterbringung der Raulskrone in Augenschein zu nehmen. Näheres zu der Skrechu erfahren Sie in der Regionalbeschreibung **Schattenlande**.

Als Repräsentation Garetiens war ursprünglich das sogenannte *Kaiserherz*, ein in göttlichem Licht leuchtender Aventurin, in die Kaiserkrone eingelassen, der größte und prachtvollste Stein der Krone. Er wurde jedoch in der Kaiserlosen Zeit aus seiner Fassung gebrochen und gilt seitdem als verschollen. Bisher hat kein Kaiser es gewagt an seine Stelle einen anderen Stein zu setzen, und sollte dieser prächtige Edelstein wieder auftauchen, dürfte dem Finder eine fürstliche Belohnung aus den Schatzkammern des Kaiserreiches sicher sein.

HINTER DEN KULISSEN DES HOFES

A Die Baronin **Elea von Ruchin** ist nicht nur gewissenhafte Leibkammerin der Kaiserin sowie Zahlmeisterin des Hofes, sondern auch dem Phex geweiht. Sie ist die erste Hofkaplanin des Listenreichen, zieht es aber vor im Geheimen zu agieren.

Selbst bei den wichtigsten Anlässen schickt sie einen Stellvertreter als öffentlichen Hofkaplan vor, nur für die Kaiserin und ihre Familie hält sie Gottesdienste am privaten Schrein des Schutzgottes des Hauses Gareth ab. Elea von Ruchin ist eine Geheime Weisheit des Ordens vom Auge und führt darüber hinaus als Geheimsiegelbewahrerin das Geheime Reichssiegel der Kaiserin. Für den Orden weist sie neu angeworbene Agenten in die Spitzelkunst ein, die sie selbst meisterlich beherrscht – und hat das in sie gesetzte Vertrauen von Kaiserin und Reichsgroßgeheimrat noch niemals enttäuscht.

B Durch einen Hexenfluch zerbrechen seit Jahren die Schwerter von Oberst **Alrik vom Blautann** im Kampf, was ihn immer wieder in brenzlige Situationen bringt. Es ist bis heute unklar, ob er sich über die Umstände und die mögliche Aufhebung dieses Fluches ausschweigt, oder er schlichtweg selbst keine Ahnung von der Ursache seines enormen Klingenvbrauchs hat.

C Seit Jahren führt Magister **Melwyn Stoorrebrandt** das Seemond-Porträt *Die lächelnde Nahema* mit sich, das er während der Zerstörung der Neuen Residenz retten konnte. Über die Jahre hinweg verbringt er immer mehr Zeit damit, sich in dieses Bild zu vertiefen und verwendet ein kleines Vermögen darauf alle Dokumente, Artefakte und Geschichten zu dieser legendären Zaubererin zu sammeln, die bereits seinen Vorgänger Galotta ins Verderben gestürzt hat. Eigens zu diesem Zweck hat er einen Spitzel und ehemaligen KGIA-Agenten namens *Trisbin* angeheuert, der jeder noch so kleinen Spur Nahemas folgen soll. Dieses fast manische Verhalten ist mittlerweile auch zum Reichsgroßgeheimrat Rondrigan durchgedrungen, der seitdem – auf Wunsch der Kaiserin, die zu genau diesem Thema einen Brief ihrer Zwillingschwester erhalten hat – ein genaues Auge auf Magister Melwyn haben lässt. Sollte sich der Verdacht erhärten, dass sich der Zauberer von Nahema hat einwickeln lassen, um die Kaiserin oder das Reich nach ihrem Willen zu manipulieren, und es sich bei der Nahema-Verehrung nicht nur um die Altersgrille eines klugen Kopfes handelt, droht dem arglosen Melwyn die sofortige Verhaftung.

D Ritter **Griffmar von Salderkeim** ist auf persönliche Weisung des Hauptmanns Drego von Angenbruch am reisenden Kaiserhof und diesem treu ergeben. Er dient als Kontaktmann zur *Letzten Schwadron*, die im Bestreben das Reich und das Kaisertum zu schützen und zu erhalten, die wichtigsten Reichsinsignien auf der Feste Koschgau verwahrt und auch von dort (häufig mit Hilfe von Helden) an den reisenden Kaiserhof und wieder zurück bringt. Eine solche Anweisung nimmt Griffmar nur vom Reichsgroßgeheimrat oder der Kaiserin an, auch wenn Letzteres bisher noch nicht vorgekommen ist. Dieses Arrangement basiert auf einer persönlichen Absprache zwischen Rondrigan und Drego, und auch wenn die Treue der Letzten Schwadron zu Reich und Kaiserin nicht in Frage steht, ist sich der Reichsgroßgeheimrat nicht sicher,





ob er sich mit Griffmars Anwesenheit wirklich wohl fühlt. Umgekehrt beobachtet der Ritter den Reichsgroßgeheimrat genau und berichtet seinem Hauptmann über diesen ebenso wie über andere Vorgänge am Hof.

DER ORDEN VOM AUGE

Mit dem kaiserlichen Hof reist seit dem Jahr des Feuers auch der *Geheime Orden vom Schwarzen Auge von Punin*, kurz der *Orden vom Auge* mit der Kaiserin durch das Reich. Oberhaupt und damit *Hochmeisterin* des Ordens ist die Kaiserin selbst und es finden sich viele Vertraute Rohajas in beiden Zirkeln des Ordens. Der innere Zirkel des Ordens, der den Hof beständig begleitet, besteht aus sieben *Geheimen Weisheiten*, zu denen unter anderem Illuminatus Arrius von Wulfen, Leibkammerin Elea von Ruchin, Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan, der erste Hofmagus Magister Melwyn und der zweite Hofmagus gehören. Letztere Position kann auch von einem Helden besetzt werden. Der äußere Zirkel, der zumeist fernab des Hofes wirkt, besteht aus 12 *Weisheiten*, zu denen unter anderem Prinz Storko von Gareth und Olorand von Gareth-Rothenfels gehören, zwei wichtige Vertraute der Kaiserin innerhalb der Familie Gareth.

Bei dem für den Orden namensgebenden *Auge des Morgens* handelt es sich um eines der seltenen transportablen Schwarzen Augen und ist damit eines der mächtigsten Hellsicht-Artefakte Aventuriens. Das vermutlich mit urtulamidischer Magie geschaffene Auge kann ferne Winkel Deres zeigen, soll

aber auch in der Lage sein, durch die Zeit und in Gedanken zu blicken und Nachrichten zu übermitteln. Aktiviert werden kann es nur zu bestimmten Sternkonstellationen, meist nur einmal im Monat, und es lässt sich nur mit Hilfe des Geheimen Reichssiegels oder eines unter fünf Geheimen Weisheiten aufgeteilten Schlüsselwortes seine Geheimnisse entlocken. Ebenso, wie der reisende Hof das Auge des Morgens mit sich führt, wird auch die Einrichtung des sogenannten *Ulmenkabinetts* vom Kaiserhof mitgeführt. Das aus der Neuen Residenz in Gareth stammende Sitzungszimmer wird bei längeren Halten bevorzugt in einem Turm aufgestellt, da hohe, luftige Orte als affin zur Hellsichtmagie gelten. Ansonsten findet das Ulmenkabinett Unterschlupf in einem der großen Zelte in der Nähe der kaiserlichen Unterkunft.

Das kindskopfgroße und gut 49 Stein schwere Schwarze Auge ruht bei den Beratungen in der Mitte des Ulmenkabinetts auf einem monsilbernen Dreibein in der Mitte eines runden Tisches aus Ulmenholz. Der Bereich um den Tisch ist mit einem per APPLICATUS gebundenen AURIS NASUS geschützt, der ein lautes Hornsignal ausstößt, sollte ein Unbefugter sich dem Schwarzen Auge zu sehr nähern.

Hierbei handelt es sich jedoch nur um eine Fälschung aus Selemer Meteoreisen. Das echte Auge des Morgens wird abwechselnd von den Geheimen Weisheiten in einer schwer gesicherten Truhe verwahrt.

Weitere Informationen zum Artefakt und dem Orden finden Sie in dem Abenteuerband **Aus der Asche** und dem Quellenband **Verschworene Gemeinschaften**.

DIE GEHEIMNISSE DER KÄISERLICHEN PFALZEN

GEHEIMNISSE CUMRATS

Von der Herrschaft Selindian Hals sind einige Spuren in Cumrat zurück geblieben. So munkelt man von Geheimpapieren, die die Bitte um Waffenhilfe bei Kalif Malkillah III. und dem Horasiat gegen seine Schwester Rohaja beweisen sollen. Daher sollen auch immer wieder Spione Alara Paligans in die nur noch dürftig bewachte Festung eindringen, um diese Dokumente ausfindig zu machen und in den Besitz der Kaiserwitwe zu bringen.

Die Yaquirgrotte wurde durch die Entfesselung eines Erben des Zorns, einem mächtigen Artefakt, das der Gottdrache Pyrdacor für den Kapf gegen Famerlor geschaffen hatte, zum Einsturz gebracht. Unter Cumrat schlüpfte aus dem Elementaren Ei des Wassers ein leibhafter Wasserdrache und floh von hier aus in den Yaquir.

GEHEIMNISSE GEIERSCHREIS

Ugin Sohn des Ulgur und und dessen Frau Igrima Tochter der Igalsa erhielten kurz nach deren Fertigstellung von Ugins Vater Ulgur die Herrschaft über die Feste *Mortar Ulgurim*, die heutige Pfalzanlage Geierschrei. Igrima galt in ihrer Haus-

haltsführung als sehr penibel und zugleich ausgesprochen streitsüchtig. Um Streitigkeiten zu vermeiden, schlug Ugin daher eine Vielzahl von Zierornamenten in die Basaltmauern der Festung, die Botschaften auf Angram enthielten, der alten Schrift der Zwerge, die Igrima nicht beherrschte. Sie enthielten Ratschläge und Warnungen, die Besuchern Konflikte mit seiner aufbrausenden Frau ersparen sollten. Aufgrund der recht kryptischen und mit Andeutungen behafteten Inhalte dieser Ornamente ist es für heutige Erforscher der alten Stollen unter der Pfalz sehr schwierig, den ursprünglichen Sinn der Inschriften zu verstehen, da sie sich mit auf den ersten Blick seltsamen Verhaltensweisen und drakonischen Strafen beschäftigen.

Nachdem die alten Anlagen unter der Pfalz über Jahrhunderte nicht mehr genutzt wurden, haben sich allerlei lichtscheue Kreaturen dort eingenistet. So kann man hier genauso auf Wühlschrate treffen wie auf Goblins oder Tatzelwürmer, die durch eingebrochene Stollen in das Netzwerk aus Hallen und Lagerräumen eindringen konnten. Aber auch einige zurückgelassene und lang vergessene Waren und vielleicht auch der eine oder andere zwergische Schatz mag sich dort unten noch befinden.



GEHEIMNISSE BREITENHAINS

Der im Schloss herum irrende Geist ist Baumeister Jacobo Optimas Bolongaro. Sein Auftraggeber Kaiser Eslam IV. begann im Laufe des Baues immer absonderlichere Forderungen zu stellen. So wollte er nicht nur weißen Mamor aus Almada und kostspielige Buntglasfenster in seinem neuen Traumschloss sehen, was Unsummen zu verschlingen drohte, er begann zum Teil kaum umsetzbare Änderungen einzufordern, wollte an einem Tag eine freitragende Kuppel im Erdgeschoss des Palas, dann wieder ein von heißen Quellen gespeistes Heilbad, die es jedoch in der Region gar nicht gibt. Baumeister Bolongaro ist nach der Forderung des Kaisers „Wir brauchen mehr Türme, denn Türme zeigen die Macht des Kaisers“ auf den höchsten der Türme, den Libellenturm, gestiegen und stürzte sich in den zu diesem Zeitpunkt noch nicht gefluteten Burggraben. Noch heute spukt Jacobo als schlammüberzogene Gestalt in den Gemäuern herum, baut Türme aus allem, was er in seine durchscheinenden Hände bekommt und versucht bisweilen Schlafende auf den Libellenturm zu locken, um ihnen sein Ende zu zeigen, zum Teil mit tödlichem Ausgang.

GEHEIMNISSE DONNERSCHALCKS

Die Pfalz Donnerschalck wird vom kaiserlichen Hof vor allem aufgesucht, wenn es im Reich zu unsicher geworden ist, denn Donnerschalck gilt als uneinnehmbar, wenn es richtig benannt ist. Einige Kaiser haben von hier aus Verhandlungen mit den Goblinstämmen in den Sichelgebirgen geführt – böse Zungen behaupten, dass Diplomaten der Kaiserin hier zu Verhandlungen mit der Goblinschamanin Zooqa Sukram weilen, um die Rotpelze davon zu überzeugen gegen die Schattenlande vorzugehen.

Nach der Zerstörung der Binge *Durum Lorgolosch* wurde der Zugang zu den Höhlen bei Donnerschalck verboten, doch immer wieder werden Glücksritter und Schatzsucher von den alten Kavernen angelockt, in denen ungeahnte Schätze, aber auch schreckliche Gefahren vermutet werden. So soll in einem Schrein eine heilige Flamme verborgen sein, die am See-

lenfeuer des letzten Hochkönigs Ambros, dem Kämpfer gegen schwarzmagische Umtriebe, entzündet wurde. Andere berichten von einem Zugang zu Sokramors Herz, einem See aus Quecksilber, in dem man Arkanium gewinnen könne. Einige Wagemutige trauen sich daher immer wieder in das Dunkel auf der Jagd nach alten Relikten, geheimen Aufzeichnungen, Pilzbierrezepten, kostbaren Waffen und Rüstungen und den legendären Schätzen der Zwerge. Andererseits mehren sich die Gerüchte, dass während des Angriffes einige dunkle Kreaturen des Rhazzazor in den Fallen der Binge eingesperrt wurden und in den Tiefen unter der Binge noch andere, unaussprechliche Gefahren lauern könnten.

DIE MARMORSÄULEN – DER TEMPELBAU ZU RAGATH

Eigens für den Hoftag zu Ragath wurde der Tempel des göttlichen Paares Praios und Rondra errichtet. Zur Trennung der beiden Schiffe des Tempelbaus wurden dazu 12 weiße Marmorsäulen herangeschafft. Ursprünglich stammen sie aus dem Raschtulswall, doch sie wurden nicht – wie von Reichsvogt Ludovigo Sforigan befohlen – eigens für den Tempelbau in den Steinbrüchen angefertigt, sondern vor wenigen Monaten in der Nähe eines Steinbruchs östlich der Fährstadt Then gefunden. Sie waren ordentlich nebeneinander liegend unter einer dicken Sandschicht entdeckt worden, und es scheint ganz so, als wären sie direkt nach ihrer Herstellung dort vergraben worden, da sie so makellos sind, als hätte man sie erst vor wenigen Tagen in Form gemeißelt. Tatsächlich liegen sie jedoch schon seit Jahrtausenden am Rande des Raschtulswalls und waren einstmals von Echsen aus dem Fels gehauen worden. Es dürfte kaum ein gutes Zeichen sein, dass diese sich gezwungen sahen, ihr Werk vor der Welt zu verbergen, statt es einem ihrer Tempelbauten zuzuführen, und es ist zu vermuten, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Einsturz des Tempels des göttlichen Paares und den darin verbauten Säulen geben könnte.



ALLGEMEINE MEISTERINFORMATIONEN

VON ZWIELICHTIGEM GESINDEL

Am kaiserlichen Hof sind viele wohlhabende und mächtige Personen versammelt, und mit ihnen auch ein unermesslicher Reichtum. Kein Wunder also, dass der Hof auch Diebe, Betrüger und anderes ehrloses Gelichter anzieht. Daher finden sich im Folgenden einige Beispiele, welche Gesellen von fragwürdigem Leumund sich am Hof herum treiben können und welche Ziele sie verfolgen.

XERBER PERVALSSTIEG, BADER

„Ich habe hier ein Räucherwerk, das euch entspannen und auf ganz neue Gedanken bringen wird.“

Der mit einem großen Zuber reisende Bader Xerber Pervalsstieg (*994 BF, 1,72 Schritt, lange dunkelbraune Haare, kantiges, aber freundliches Gesicht) ist unter den niederadeligen Rittern ausgesprochen beliebt. Xerber benutzt zudem ausgewählte Kräuter und Seifen für das Bad und vermittelt nach Absprache auch passende männliche oder weibliche Begleitung für die Zeit im Zuber. Einigen Eingeweihten bietet Xerber außerdem eine Reihe von zum Teil verbotenen Rauschmitteln wie Samthauch an.

Auch wenn er harmlos und freundlich wirkt, versteht Xerber keinen Spaß, wenn man ihm die Zahlung seiner Mittel schuldig bleibt, und einige Dienstmännern des Hofes sollen sich bereits verschuldet haben, um weiter berauschende Mittelchen von Xerber kaufen zu können.

Kurzcharakteristik: nach außen freundlicher und gemüthlicher Bader, aber gegenüber Schuldner beinhart, Händler von allerlei Rauschmitteln

Seelentier: Egel

Herausragende Eigenschaften: CH 14, FF 15; Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Goldgier 8, Sucht (Samthauch)

Wichtige Talente: Anatomie 6, Etikette 6, Gassenwissen 11, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Krankheiten 7, Heilkunde Wunden 8, Handel (Rauschmittel) 8 (10), Pflanzenkunde 10, Raufen 12, Ringen 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Ein säumiger Schuldner kann die Helden um Hilfe bitten, wird sich jedoch dabei bemühen, seine Sucht zu verschweigen. Ebenso können die Helden dem vermeintlich unschuldigen Xerber gegen die Wut eines Ritters beistehen. (■)

BREVIER DES REISENDEN RITTERS

Das aus der Feder des Hofzeremonienmeisters Eorlariel Zirillion Silbersee stammende vierzig Seiten umfassende Handbüchlein zur höfischen Etikette umfasst Benimmregeln für das alltägliche Leben am Hof, eine Übersicht einfacher Tischmanieren, Erläuterungen zur statthaften Minne, der korrekten Bekleidung, den Umgang miteinander in der Zeltgenossenschaft und die Vermeidung von bewaffneten Konflikten bei Streitigkeiten. Es ist reichlich mit zum Teil kolorierten Kupferstichen illustriert, um das Verständnis zu erleichtern.

Erscheinungsweise: Einfach gehaltener 40 seitiger Oktavband, bisweilen mit festem Ledereinband

Wert: 10 Dukaten

Voraussetzungen: V 12; KL 9

Das Buch im Spiel: (Etikette SE/4, Menschenkenntnis SE/3, Heraldik SE/3)

VIBORA ROSARIA VON STREITZIG Ä.H., ADJUTANTIN DES ZEREMONIENMEISTERS

„Worin Ihr Euch kleidet, mag dort Mode sein, wo Ihr herkommt. Doch wenn Ihr nicht für die Nachfolge Meister Flarachs als Hofnarr vorstellig werden wollt, hört auf mich und wechselt Euer Gewand.“

Die Stelle an der Seite des Hofzeremonienmeisters ist begehrt, eröffnen doch schon wenige Jahre im Schatten Eorlariels Posten an zahlreichen Höfen. So wundert es nicht, dass Eorlariel die häufig wechselnde helfende Hand an seiner Seite selten eingehender beachtet, sofern sie ihre Arbeit macht. Sonst wäre ihm vielleicht aufgefallen, dass Vibora (*1008 BF, 1,61 Schritt, novadische Mutter, schnippisch) ein doppeltes Spiel spielt. Denn bei der almadanischen Edeldame handelt es sich um eine Agentin Alara Paligans, die die Schwarze Witwe genau über die Vorgänge bei Hofe informiert. Ihr beachtliches Gesangstalent hilft ihr zusätzlich, den Elfen um den Finger zu wickeln und andere Personen bei Hofe für sich einzunehmen.

Kurzcharakteristik: kompetente Organisatorin, meisterlicher Spitzel

Seelentier: Muräne

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 14, FF 15; Begabung (Singen), Gutes Gedächtnis;



Wichtige Talente: Betören 13, Dolche 12, Etikette 10, Hauswirtschaft 9, Menschenkenntnis 13, Singen 14, Sinnenschärfe 11 Überreden (Lügen) 12 (14); Gabe Gefahreninstinkt 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Fälscher, Finte, Gezielter Stich, Kulturkunde (Almada), Meisterparade, Schnellziehen, Standfest

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Vibora kann die Agentin sein, die enttarnt werden muss, sie mag sich aber innerhalb eines Abenteuers um Spitzel und Verräter als falsche Verdächtige anbieten, so man ihr auf die Schliche kommen kann. Für Agenten der Schwarzen Witwe ist sie die wichtigste Kontaktperson bei Hofe, wird diese aber eher opfern, als ihre Stellung zu gefährden. (■)

KARON GRAJER, WAHRSAGER

„Ich beschreibe nur, was ich sehe. Bezahle mich nicht für etwas, was du nicht hören willst.“

Der alternde Wahrsager Karon (*982 BF, 1,77 Schritt, verfilzte graubraune Haare, grünliches Glasauge) wird häufig von Rittern und Soldaten aufgesucht, obwohl die meisten ihn fürchten, denn seine Vorhersagen, ob jemand lebend oder tot vom Schlachtfeld zurückkehrt, sind erschreckend zuverlässig. Man sagt ihm eine Nähe zu Boron nach, wozu auch der stumme Rabe *Erl* passt, der ihn begleitet. Niemand weiß jedoch, dass Karon ein Seher von Heute und Morgen ist. Der Hexer aus dem Beilunker Land folgt dem Kaiserhof, um einen alten alhanischen Ritualstab zu erlangen, der ihm in einem Gesicht erschien – und dieses deutet er so, dass der gesuchte Gegenstand sich unter den Schätzen der Kaiserin befindet. Doch noch weiß er nicht, wie er daran gelangen soll, oder wo sich der gesuchte Gegenstand genau befindet.

Kurzcharakteristik: brillanter Wahrsager, kompetenter Hexer, lausiger Dieb

Seelentier: Riesennameise

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 17, CH 16; Verhüllte Aura; Rachsucht 7

Wichtige Talente: Fliegen 10, Kochen 8, Malen/Zeichen 11, Selbstbeherrschung 10, Sagen/Legenden 9, Sich Verkleiden 7; Gabe Prophezeien 14

Wichtige Zauberei: Blick aufs Wesen 12, Blick in die Gedanken 10, Hellsicht trüben 8, Madas Spiegel 11, Schleier der Unwissenheit 12, Traumgestalt 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Hexenflüche (Ängste mehren, Pech an den Hals wünschen, Schlaf rauben), Kulturkunde (Mittelreich), Merkmalskenntnis (Hellsicht), Ritualkenntnis (Hexe) 11, Traumgänger

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Nach der zutreffenden Prophezeiung eines Todes glaubt ein Nahestehender des Verstorbenen, dass Karon diesen verflucht hat – und klagt ihn wegen Schwarzer Magie an. Die Helden können Karon bei einem unglücklichen Einbruchversuch ertappen. Es liegt dann an ihnen, ob sie dem Hexer bei seiner Queste helfen wollen. (■)

GROßFÜRST KAPUSTOJ GERON BOGUMIL VON KARENOJARSK

„Unsere Freundschaft begießen wir erst einmal mit einem Schnaps. Auf die bornische Heimat! Auf die tobrischen Brüder!“

Schon von weitem hört man das polternde Lachen des sewerischen Großfürsten Kapustoj (*1001 BF, 1,82 BF, blonder Rahmenbart, gerötete Nase, listige Augen), der bei Trinkgelagen und Boltanspielen selten fehlt, sich dabei aber lieber unter den Niederadel mischt – wofür ihm viele Ritter mit Sympathie begegnen. Dabei ist er so wenig Großfürst wie er Kapustoj heißt: Er wurde als Helmjew Sewersky geboren und floh als Liebeigener vor dem Heerzug des Grafen Uriel von Notmark. Sein Weg verschlug ihn erst in das nördliche Tobrien und von dort weiter in das Herz des Reiches.

Er spielt den zwar landlosen Adligen mit vorgeblich guten Verbindungen zur bornischen Adelsversammlung, der sich im Mittelreich für einem gemeinsamen Kampf zum Wohl der „tobrischen Brüder“ engagiert. Dabei versucht er jedoch eigentlich, gutgläubigen Rittern Gold abzuknüpfen, um seinen eigenen Lebenswandel zu finanzieren. Dabei droht ihm seine zunehmende Gier langsam zum Verhängnis zu werden.

Kurzcharakteristik: wortgewandter, doch gieriger Hochstapler
Seelentier: Geier

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 14, CH 15; Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier 9, Schlafstörungen I, Verschwendungssucht 7

Wichtige Talente: Falschspiel 11, Menschenkenntnis 12, Sich Verkleiden 13, Überreden (Lügen) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kulturkunde (Bornland)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Kapustoj/Helmjew kann der sympathische Hochstapler sein, der sich mit seiner Dreistigkeit und Verschwendungssucht in Schwierigkeiten bringt, aus denen er selbst nicht mehr freikommt. Oder die Helden sitzen selbst seinem Schwindel auf. (■)



LUDILLA UND LEOMAR VON YAR'DASHAM, EDLE AUS HÔT-ALEM

„Solche Nächte lassen mein Herz vor Einsamkeit schmerzen.
Hier, könnt Ihr fühlen, wie es klagt?“

Als Leomar und Ludilla von Yar'Dasham, ein Geschwisterpaar aus einem der weniger wichtigen Adelshäuser des Fürst-Protektorats Hôt-Alem, treiben die beiden Heiratsschwindler *Falk Fassbinder* (*1001 BF, 1,85 Schritt, blonder Charmeur mit Spitzbart und Lachfältchen) und *Vilane Tannhaus* (*1003 BF, 1,55 Schritt, dunkelblond, knabenhafter Körper, kecke Nase) ihr Unwesen am Hofe. Auch wenn sie sich nach außen hin als tugendhafte Geschwister aus der fernen Kolonie Hôt-Alem ausgeben, sind sie eigentlich ein Liebespaar, das in Rommily und Zwerch wegen Betruges und unsittlichem Verhalten gesucht wird und nun unter falschem Namen reiche Adlige am Kaiserhof ins Visier genommen hat.

Zurzeit umgarnt Vilane den alternden Grafen Litprand von Darbonia, der ihrem Spiel von tugendhafter Unschuld und naiver Laszivität bereits verfallen ist. Nachdem sie so sein Vertrauen gewonnen hat, will sie ihm eine Notlage ihrer Familie vorgaukeln, die durch einen Großbrand und ohne eigenes Verschulden in Not geraten ist und dringend ein Darlehen benötigt, um nicht in die Schuldknechtschaft zu geraten.

Falk hingegen ist weniger erfolgreich, da er sich mit ständigen Affären immer wieder selbst ein Bein stellt. Er ist nur deswegen noch nicht vom Hofe verbannt worden, da Graf Litprand eine schützende Hand über den ‚Bruder‘ seiner Angebeteten hält.

Falk Fassbinder

Kurzcharakteristik: charmanter, doch leicht verführbarer Heiratsschwindler

Seelentier: Pfau

Herausragende Eigenschaften: CH 15, GE 14; Gut Aussehend; Unstet

Wichtige Talente: Betören 12, Selbstbeherrschung 4, Tanzen 10, Überreden 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Standfest

Beziehungen: ansehnlich (dank Vilanes Geliebten, sonst gering)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Als Liebhaber mächtiger Frauen kann er ein gefährlicher Gegenspieler sein, doch neigt er durch sein flatterhaftes Gemüt dazu, sich selbst in Schwierigkeiten zu bringen. (■)

Vilane Tannhaus

Kurzcharakteristik: durchtriebene und skrupellose Schwindlerin

Seelentier: Elster

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15; Meisterhandwerk (Betören, Überreden), Viertelzauberin, Wohlklang; Goldgier 9, Grausamkeit 5

Wichtige Talente: Betören 14, Dolche 13, Tanzen 12, Überreden (Lügen) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade

Beziehungen: ansehnlich (Graf Litprand von Darbonia)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Vilane ist der Kopf des Duos. Sie ist intrigant und manipulativ, um ihre Ziele zu erreichen, schreckt sie vor nichts zurück. Dabei versteht sie es geschickt, die Unschuldigen zu mimen und einen Verdacht auf andere zu lenken. (■)

DIE MOOSAFFEN

Als Gaukler begleiten die Moosaffen den kaiserlichen Tross schon länger, doch ist die Unterhaltung des Publikums nicht ihre größte Leidenschaft und schon gar nicht ihre wichtigste Einnahmequelle. Denn bei dem mhanadischen Seilartist *Rafid* (*1000 BF, 1,77 Schritt schwarze Locken, große Ohrfläppchen, Lilienhautbilder, charmant), dem maraskanischen Feuerkünstler *Malidjian* (*1006 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, schreiend buntes Phantasiegewand, neigt zu Schwermut) und dem kleinwüchsigen Novadi *Shed* (*1002 BF, 1,32 BF, schwarzer Zopf, Narbe am Kinn) handelt es sich um gewitzte Einbrecher und Betrüger. Sie ziehen im Schatten des reisenden Kaiserhofs durch das Land, kundschaften ihre Opfer aus, schlagen zu und sind mit dem Tross verschwunden, bevor der Diebstahl bemerkt wird.

Dabei sind sie ausgesprochen friedfertig und wollen niemandem Schaden zufügen – außer materiellen. Sie versuchen ihr Glück eher in der Flucht als im Kampf und – sollten sie nicht in Lebensgefahr stecken – lassen sich durchaus gefangen nehmen, getreu dem Motto: „Einem Gefängnis kann man entfliehen, einem Grab nicht.“

Rafid

Kurzcharakteristik: meisterlicher Planer und Fassadenkletterer, dreist-charmanter Betrüger

Seelentier: Spatz

Herausragende Eigenschaften: KL 15, GE 16; Balance, Beidhändig; Aberglaube 7

Wichtige Talente: Akrobatik 13, Athletik 10, Gassenwissen 11, Klettern 14, Körperbeherrschung 10, Schätzen 12, Schleichen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kulturkunde (Mhanadistan)

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Rafid ist der Anführer der Bande, die manchem Helden vermutlich von der Mentalität sehr nahe ist. Das kann die Moosaffen zu potentiellen Verbündeten machen.



Malidjian

Kurzcharakteristik: kompetenter Alchemist mit Hang zum Pessimismus

Seelentier: Butt

Herausragende Eigenschaften: IN 14, FF 15; Herausragender Geruch, Hitzeresistenz; Arroganz 5, Goldgier 6, Schwermut 8

Wichtige Talente: Alchimie (Brandmittel) 10 (12), Gaukeleien 8, Heilkunde Gift 9, Kochen 11, Malen/Zeichnen 11, Rechnen 9, Sinnenschärfe 11, Stoffe Färben 10, Zechen 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Eiserner Wille I, Fälscher, Kulturkunde (Maraskan), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Malidjian kann allerlei Tränke und Tinkturen brauen und versteht sich zudem auf das Fälschen von Siegeln. Er neigt dazu, stets das schlechte zu erwarten und alles bissig zu kommentieren, womit der Maraskaner

nicht nur seinen Gefährten, sondern auch den Helden lästig fallen kann.

Shed

Kurzcharakteristik: meisterlicher Trickdieb, geübter Gaukler

Seelentier: Moosäffchen

Herausragende Eigenschaften: FF 15, GE 16; Richtungssinn, Schlangemensch; Jähzorn 5, Kleinwüchsig, Raumangst 8

Wichtige Talente: Akrobatik 11, Fesseln/Entfesseln 12, Gaukeleien 7, Gassenwissen 8, Ringen 11, Schleichen 9, Schlösser Knacken 10, Sich Verstecken 11, Taschendiebstahl 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kulturkunde (Novadi)

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Fremden gegenüber stellt sich Shed oft einfältig, er ist jedoch ausgesprochen klug. Aufgrund seiner Veranlagungen weiß er sich aus vielen Lagen zu befreien.

HELDEN IN AMT UND WÜRDEN

Am Hof Rohajas sind echte Helden hoch im Kurs. Sie dürfen nicht nur ihre Fähigkeiten auf dem Turnierplatz und dem Tanzparkett unter Beweis stellen, die Kaiserin schätzt sie auch als Berater und Begleiter. Entsprechend gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten für Helden, Teil des Mikrokosmos' Kaiserhof zu werden.

HOFÄMTER

Explizit für Spielerhelden freigehalten sind folgende Ämter:

☛ **Waffenmeister:** Eigentlich füllt Kaplan Grassus dieses Amt aus, doch er verzichtet auf die Ehre, um seinen anderen Pflichten nachzukommen. Als Waffenmeister obliegt dem Helden die Ausbildung der Knappen aus dem Umfeld der Kaiserin, speziell die Ausbildung von Jarlak von Ehrenstein, dem Knappen Rohajas, und Tsayan Godefried von Rabenmund. Im Rahmen dieses Unterrichts soll er ihnen nicht nur den Umgang mit den ritterlichen Waffen wie Schwert, Schild und Lanze beibringen, sondern auch rondrianische Ideale wie Ehrlichkeit, Aufrichtigkeit und Tapferkeit. Er kann zudem ab und an auch der Kaiserin bei ihren Waffenübungen zur Seite stehen.

☛ **Zweiter Hofmagus:** Es gilt als große Ehre, als kaiserlicher Hofmagier berufen zu werden, auch wenn nur Mitglieder der weißen und mit gewissen Abstrichen auch der grauen Gilde zugelassen sind. Neben der Betreuung der verschiedenen am Hof genutzten Artefakte und dem Schutz der Kaiserin gehört auch die Beratung der Kaiserin in magischen Belangen zu seinen Aufgaben. Es wird üblicherweise erwartet, dass jeder Hofmagus die Zaubersprüche ARMATRUTZ, GARDIANUM und KLARUM PURUM zumindest meisterlich beherrscht, es können jedoch bei Magiern mit besonders hoher Reputation oder auf Wunsch der Kaiserin Ausnahmen gemacht werden. Mit dem Amt des zweiten Hofmagus ist auch die Mitgliedschaft im inneren Zirkel des Ordens vom Auge verbunden.

☛ **Die Hofkapelle:** Durch das beständige Kommen und Gehen am Hof werden auch die Ämter der Hofkaplane immer wieder neu vergeben. Dies gilt besonders für die ersten Hofkaplane von Efferd, Travia, Boron, Firun, Tsa, Peraine und Ingerimm, da diese nicht ständig am Hof vertreten sind, aber auch für die zweiten Hofkaplane und niederrangige Ämter innerhalb der Hofkapelle. Aufstrebende Geweihte unter den Helden können sich hier profilieren und besonders am zereemoniellen und religiösen Leben am Hofe Teil nehmen und Einfluss nehmen.

☛ **Mitglied der Panthergarde:** Hat sich ein Held im Umgang mit Schwert und Lanze verdient gemacht und gilt er als besonders kaisertreu, kann er in die Elitetruppe des Reiches, die Panthergarde, aufgenommen werden. Er gehört zur persönlichen Leibwache der Kaiserin und ist für ihren Schutz zuständig. Gleichzeitig sind Mitglieder der Panthergarde bei vielen – zum Teil auch geheimen – Gesprächen am Hofe zugegen und können dabei deutlich mehr vom Stand der Dinge im Reich erfahren als so mancher Fürst.

☛ **Hofküchenmeister:** Mit dem Amt sollte nicht nur eine große Freude am Kochen und Backen einhergehen, der Held muss sich auch in der Organisation und Planung von Festmahlen auskennen. Besonders für Helden, die sich nach einem (vergleichsweise) ruhigen Leben sehnen, kann dieses Amt seinen Reiz entwickeln.

KRIEGSÄMTER

In Kriegszeiten kommen zudem einige weitere Ämter zum Tragen:

☛ **Kaiserlicher Marschall:** Für bestimmte Zeiträume oder einzelne Feldzüge wird ein Marschall ernannt, der die kaiserliche Truppen anführt. Dies kann sowohl für große Schlachten



wie auch für kleinere Scharmützel und Straffaktionen gegen abtrünnige Baronien oder marodierende Orksippen geschehen. Dieses Amt wird üblicherweise kampferprobten Recken mit Erfahrung in Strategie und Taktik verliehen.

☛ **Kaiserlicher Bannerträger:** Ein reines Ehrenamt ist das Amt des kaiserlichen Bannerträgers. Er trägt und verteidigt das Reichsbanner in der Schlacht.

WEITERE MÖGLICHKEITEN

Zusätzlich ist es möglich, fast jedes Hofamt kommissarisch zu übernehmen, wenn der eigentliche Amtsinhaber beispielsweise als Abgesandter unterwegs ist oder aus anderen Gründen nicht am Hof weilt.

Helden, besonders **langjährige Veteranen** und Personen von Rang und Namen wie Geweihte, Adelige und Gildenmagier, können den Hof zudem einfach so begleiten. Sie bekommen entweder eine passende Zeltgenossenschaft zugewiesen oder können mit ihren Begleitern ein eigenes kleines Unterlager beziehen. Wenn sie beispielsweise das *Jahr des Feuers* überstanden und sich der Kaiserin gegenüber als tapfer, rechtschaffen und treu erwiesen haben, wird Rohaja ihren Rat bei schwierigen politischen Entscheidungen schätzen. Außerdem ist es so ein Leichtes, an den Turnieren und Jagden des Hofes teilzunehmen oder sich bei einer Mission gegen Schwarz- oder Rotpelze, Raubritter und Strauchdiebe zu profilieren.

Diplomatische Helden können der Kaiserin als **Abgesandte** an entfernte Herrscherhöfe dienen, eine Aufgabe, die mit reichen Geschenken belohnt wird und die Bedeutung des Abgesandten betont. Andererseits können sie auch als Abgesandte eines anderen Reiches, eines Reichsfürsten oder eines Grafen

HELDEN ALS PFALZGRAFEN

Sollten sich die Helden ganz besonders um das Wohl des Kaiserreiches verdient gemacht haben, bietet sich neben den verschiedenen Ämtern am Hofe auch die Belehnung mit einer Pfalzgrafschaft an. Eine solche Belehnung ist weder erblich noch lebenslang, sondern kann zurückgezogen werden, sollte sich der Pfalzgraf als inkompetent oder politisch unerwünscht erweisen.

Diese Situation ist bei den Pfalzen Brücksgau in der Romilyser Mark und Gerbaldsberg in Garetien eingetreten. In beiden Fällen kümmerte sich der Pfalzgraf nicht um die Belange der Pfalzgrafschaft und war kaum oder nie in der Pfalz anwesend. Und während die Pfalz Weißenstein zumindest wirtschaftlich noch recht gut da steht, droht Schloss Breitenhain vom Reichsforst verschlungen zu werden. Es ist daher möglich, dass die Kaiserin den bisherigen Pfalzgrafen ihr Lehn wegen Inkompetenz entzieht und stattdessen einen verdienten Helden zeitweise und kommissarisch oder auf Dauer mit der Pfalzgrafschaft belehnt. Grundsätzlich unterscheidet sich eine Pfalzgrafschaft in der Verwaltung nur wenig von einer Baronie, ist jedoch reichsunmittelbar, also direkt der Kaiserin unterstellt und nicht gegenüber dem Grafen oder Herzog der Region weisungsgebunden. Explizit für Spieler frei bleiben allerdings allein die Pfalzen Brücksgau und Gerbaldsberg.

an den Hof gelangen oder für einen Baron oder Tempelvorsteher eine Botschaft übermitteln.

SICHERHEIT UND SCHUTZ AM HOF

DER SCHUTZ DER KAISERIN

Nicht zuletzt da die letzten Träger der Raulskrone gewaltsam zu Tode gekommen sind, ist der Schutz der Kaiserin, ihrer Reichsinsignien und des kaiserlichen Schatzes von zentraler Bedeutung. Die Kaiserin ist daher auf verschiedenste Weisen vor Angriffen aller Art geschützt. Alleine der reisende Hof mit seinen bewaffneten Begleitern bietet bereits eine gewisse Sicherheit gegen offene Angriffe, so dass ein Überfall auf das Lager des Hofes einem Selbstmordkommando gleich kommt. Heimlich in das Lager hinein zu kommen, ist jedoch weniger schwierig. Eine Vielzahl von Knechten und Mägden, aber auch Boten und Abgesandte aus allen Teilen Aventuriens erreichen und verlassen den Hof tagein und tagaus, und sollte man sich in Aussehen, Kleidung und Verhalten dem Treiben am Hofe angepasst haben, wird man erst aufgehalten, wenn man sich innerhalb einer Zeltgenossenschaft oder der Hauptburg einer Pfalz befindet. Innerhalb der Zeltgenossenschaften kennt man sich und misst dem Schutz der Genossenschaft und ihres Lagerplatzes viel Wert bei, und ein Fremder sollte einen guten Grund haben, diesen Platz zu betreten.

Die von der Kaiserin bewohnte Unterkunft und ihr Umfeld, also die Hauptburg der Pfalz, das Zeltlager der Kaiserin oder die Räumlichkeiten innerhalb einer Stadt, werden von der Löwengarde und besonders von ihrem ersten Banner, der Panthergarde bewacht, die aus erfahrenen und der Kaiserin treuen Veteranen besteht. Alle Zugänge werden von mindestens je zwei Gardisten bewacht, und das Umfeld soweit möglich von Türmen und Dächern im Auge behalten.

Kampfwerte eines Panthergardisten

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Prinzipientreue (10, Schutz der Kaiserin), Verpflichtungen (Kaiserhaus)

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

Langschwert mit Großschild:

INI 12+1W6 AT 19 PA 20 TP 1W6+5 DK N

Hellebarde: INI 14+1W6 AT 18 PA 18 TP 1W6+6 DK S

Zweihänder: INI 13+1W6 AT 17 PA 18 TP 2W6+5 DK NS

Lanze mit Großschild: INI 12+1W6 AT 22 PA 20 TP 1W6+6



Kurzbogen: INI 14+IW6 AT 19 TP 1W6+4

LeP 38 AuP 40 WS 9 MR 6 GS 5

RS / BE 8 / 3 (Garether Platte mit Schaller)

Wichtige Talente: Athletik 13, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 16, Reiten 15, Etikette 12, Menschenkenntnis 12, Heraldik 10, Kriegskunst 12, Magiekunde 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kriegerreiterei, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I-III, Schildkampf I + II, Schnellziehen, Sturmangriff, Turnierreiterei, Umreißen, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Windmühle, Wuchtschlag

Besondere Ausrüstung: 2 Heiltränke (E), 1 Antidot (F)

Varianten: Es spricht nichts dagegen einige der Panthergardisten mit zusätzlichen Vorteilen wie Gefahreninstinkt auszustatten. Einige von ihnen können zudem Waffenmeister sein, bei den Schildwachen der Kaiserin ist besonders der Waffenmeister Schild sinnvoll. Viele der Panthergardisten sind mit magischen, persönlichen und/oder geweihten Waffen ausgerüstet. Auch magische Artefakte mit den Zaubern ARMATRUTZ, ATTRIBUTO oder AXCELERATUS sind bei den Panthergardisten zu finden, wenngleich auch sehr selten.

Sollte man diese beiden Hürden, den Hof selbst und den äußeren Ring der Löwengarde überwunden haben, ob als angemeldeter Bittsteller, Bote oder Bediensteter, hat man mit ein wenig Geduld gute Chancen einen Blick auf die Kaiserin erhaschen zu können. Sie ist die meiste Zeit von ihren Beratern und Mitgliedern den Hofes umgeben, und zudem von bis zu einem Dutzend Panthergardisten, die die Zugänge zu dem Aufenthaltsort der Kaiserin bewachen. In ihrer direkten Nähe befinden sich zudem einer der Hofmagier, bei öffentlichen Anlässen meist Magister Melwyn, einer der Geweihten aus der Hofkapelle, üblicherweise der Geweihte des Monatsgottes, und die vier Schildwachen der Panthergarde, deren Schilde je zweimal das Wappen des Kaiserreiches und je einmal das Wappen des Hauses Gareth und das Wappen des Königreichs Garetien tragen. Sie haben die Aufgabe die Kaiserin bei Angriffen abzuschirmen und sie aus dem Gefahrenbereich zu führen. Da aber auch sie nicht absolut sicher gehen können, dass die Kaiserin nicht durch einen einzelnen, gezielten Angriff zu Schaden kommen könnte, führen sie je zwei Heiltränke und ein potentes Antidot mit sich.

Auf Anweisung des Illuminatus Arrius' hält sich meist auch ein Sonnenlegionär in der Nähe der Kaiserin auf. Als weitere Leibwächter fungieren häufig Yandwig von Zweifelfels oder der Streiter des Reiches, die man auch in den Privatgeächern der Kaiserin antreffen kann. Sollte man all diese Hürden überwunden haben und die Kaiserin mit Waffengewalt angreifen können, verbleibt Rohaja selbst als zumindest passabler Gegner. Im Sattel trägt sie außerhalb von offiziellen Anlässen oftmals entweder das rondrianisch lange Kettenhemd mit Kettenhaube oder Garether Platte mit goldgekröntem Helm, und nach der Gewohnheit Kaiser Pervals trägt sie selbst bei

offiziellen Anlässen unter dem Reichsornat eine leichte, meisterlich gearbeitete Kettenweste aus Toschkiril.

Neben rein weltlichen Überfällen werden besonders magische Attacken gefürchtet, und besonders die Gefahr von sich aus dem Limbus heraus schälenden Dämonen macht den Beschützern der Kaiserin großes Kopfzerbrechen.

Es ist daher verboten, ohne Erlaubnis Zauber auf die Kaiserin zu wirken, und auch ein Versuch gilt als Hochverrat und wird mit dem Tode bestraft. Gleiches gilt für dämonische Umtriebe aller Art im Lager. Die Geweihten der Hofkapelle und die Leibmagier werden dazu angehalten, jeglichem Verdacht nachzugehen und wie schon angemerkt befinden sich immer mindestens ein Geweihter und ein Leibmagier in der Nähe der Kaiserin. In ihrer Unterkunft wacht zudem die Luftschinni Ninshubura von Hamath, die einst von Magister Melwyn herbei gerufen und in einen Seidenvorhang am Bett der Kaiserin gebunden. Illuminatus Arrius lässt es sich zudem nicht nehmen, regelmäßig die Schlafstatt der Kaiserin zu segnen, um ihr auch im Schlaf Schutz und Weisheit des Götterfürsten zu schenken.

Die Kaiserin trägt zum Schutz vor magischen Angriffen und Beeinflussungen natürlich auch einige Artefakte mit sich, so einen Armreif mit einem GARDIANUM in der Variante *persönlicher Schild gegen Zauber* der durch Zauberwirken aktiviert wird und einen Ring mit einem GARDIANUM in der Variante *Schild gegen Dämonen*, der durch die Anwesenheit dämonischer Präsenzen aktiviert wird. Gegen weltliche Angriff schützt sie zudem ein ARMATRUTZ-Ring.

Existieren akute Hinweise, dass die Kaiserin in Gefahr ist, übernimmt eine Doppelgängerin einige ihrer Geschäfte. Zu diesem Zweck wird die Panthergardistin *Dynaihra Esleborn von Gareth* in die Gewänder der Kaiserin gehüllt. Sie stammt von einem unehelichen Sohn von Barduron von Gareth ab, und gehört daher zu einem der nicht erbberechtigten Zweige des Hauses Gareth. Ihre Ähnlichkeit mit der Kaiserin ist nur auf eine gewisse Entfernung wirklich überzeugend, jedoch reicht es voll und ganz Attentäter nächtens von der Kaiserin abzulenken. Eigens zu diesem Zweck wurde unter den Mitgliedern des Hofes das Gerücht gestreut, die Kaiserin würde aus Bescheidenheit heraus ab und an nicht in ihrem Prunkzelt, sondern in einem einfachen Leinenzelt übernachten, im dem jedoch nur Dynaihra mit der üblichen Bewachung aus vier Schildwachen wartet. In manchen besonders riskanten Situationen, beispielsweise bei Auftritten vor Menschenmengen auf Balkonen oder an Fenstern nutzt zudem Hofmagier Melwyn seine Fähigkeiten, um illusionäre Bilder der Kaiserin zu erschaffen und so etwaige Attentäter auf die falsche Fährte zu locken.

DIE ARTEFAKTE IN WERTEN

Alle Artefakte der Kaiserin wurden doppelt angefertigt, um ihre Sicherheit garantieren zu können, während eines der Artefakte neu aufgeladen werden muss. Die aus Mondsilber und Arkanium gefertigten Ringe und Armreife werden in der



Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth wieder aufgeladen, wenn sich der Hof in der Nähe der Kaiserstadt befindet, ansonsten kann diese Aufgabe auch von den Hofmagiern übernommen werden.

Der Armreif, der die Kaiserin vor schädlichen Zaubern schützen soll, verfügt über drei Aufladungen zu je 93 TP, die aktiviert werden, wenn die Kaiserin Ziel eines Zaubers wird. Gleichzeitig wird auch ein blauer FLIM FLAM aktiv, um die Aktivierung des Zauberschildes anzuzeigen und damit den Leibwachen der Kaiserin Gelegenheit zu geben die Quelle des Zaubers zeitnah ausfindig zu machen.

DER ARMREIF ZUM SCHUTZ WIDER FINSTERE MAGIE

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagic, Umwelt / gildenmagisch

Auslöser: Der Träger des Artefakts wird Ziel eines Zaubers

Astralenergie: 51 / 2

Thesis: bekannt

Komplexität: +8 / 19 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x GARDIANUM (Variante PERSÖNLICHER ZAUBERSCHILD zweifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 30 ZfP*), 3 x FLIM FLAM (10 ZfP*)

Ähnlich funktioniert der Ring zum Schutz vor Dämonen. Sollte sich ein Dämon in die Nähe der Kaiserin begeben, wird ein GARDIANUM mit 93 TP zusammen mit einem roten FLIM FLAM aktiviert.

DER RING ZUM SCHUTZ GEGEN DÄMONISCHES GEZÜCHT

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagic, Umwelt / gildenmagisch

Auslöser: In der Nähe des Trägers befindet sich ein Dämon

Astralenergie: 51 / 2

Thesis: bekannt

Komplexität: +8 / 19 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x GARDIANUM (Variante PERSÖNLICHER DÄMONENSCHILD zweifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 30 ZfP*), 3 x FLIM FLAM (10 ZfP*)

Der Ring zum Schutz vor weltlichen Angriffen erzeugt einen ARMATRUTZ mit einem Rüstungsschutz von 6, sollte die Kaiserin angegriffen werden. Er ist wie die anderen Artefakte aus Mondsilber und Arkanium gefertigt, ist zudem aber noch mit einem Brillanten besetzt.

DER RING ZUM SCHUTZ VON LEIB UND LEBEN

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI), zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: Der Träger des Artefakts wird physisch angegriffen

Astralenergie: 82 / 3

Thesis: bekannt

Komplexität: +8 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: 2 x ARMATRUTZ (mit je 36 AsP)

SCHATZ UND INSIGNIEN

Als Ort der Repräsentation sind am Hof auch eine große Menge an Schmuck, Preziosen und anderen Reichtümern. Besonders hervorzuheben ist der kaiserliche Schatz und mit ihm die Reichsinsignien, wenn sie am Hofe sind und nicht auf der Feste Koschgau verwahrt werden. Während die Kaiserin das Reichsschwert Alveranstreue entweder persönlich mit sich führt oder es vom Streiter des Reiches getragen wird, das Reichsbanner vom Reichsbannerträger verwahrt wird, befinden sich die Gerbaltskrone und der Große Krönungsmantel zumeist sicher weggeschlossen beim kaiserlichen Schatz, während das Geheime Reichssiegel von der Zahlmeisterin Elea von Ruchin verborgen und der Kaiserin nur zur Siegelung von Urkunden und anderen wichtigen Dokumenten übergeben wird. Die Raulskrone, das Reichszepter und die Griffonensphäre werden für gewöhnlich auf der Feste Koschgau verwahrt und nur zu besonderen Anlässen an den Hof geholt. Der am Hof befindliche Reichsschatz umfasst neben den Insignien etwa 60.000 bis 100.000 Dukaten in Münzen, verschiedenes goldenes und silbernes Geschirr für die Tafel der Kaiserin, sowie eine Reihe nicht zu den Insignien gehörenden Preziosen.

Natürlich ist der Schatz des Reiches noch deutlich größer, jedoch ist ein Gutteil der Reichtümer in den Schatzkammern mehrerer Pfalzen wie die Burg Geierschrei und die Pfalz Kaiserley sicher untergebracht, während der vom Hof mitgeführte Reichsschatz hauptsächlich für repräsentative Aufgaben, Schenkungen und die laufenden Kosten genutzt wird.

Die Insignien und besonders wertvolle Preziosen werden in drei schweren, stählernen Truhen transportiert, die mit komplexen zwergischen Schlössern geschützt und von drei Erdschinnen, den sogenannten goldenen Drillingen *Ingrisch-Lim*, *Ingrisch-Uzur* und *Ingrisch-Nasir*, bewohnt werden. Diese und die anderen Schatztruhen der Kaiserin werden von einem Halbbanner der Löwengarde bewacht und befinden sich zumeist in der Nähe der kaiserlichen Wohnstatt. Die Schlüssel zu den kleineren Truhen mit dem Münzschatz besitzen die Kämmerin Argiope Paligan und die Leibkämmerin Elea von Ruchin, den Schlüssel zu den am Hof befindlichen Reichskleiodien verwahrt die Kaiserin persönlich.



INDEX

Alara Paligan	28	Hartuwal vom Grossen Fluss	25, 30	Raul der Große	7, 9
Alarich Ruhmrath von Gareth	28	Herold	16	Raul von Gareth	siehe Raul der Große
Albengau	59f.	Herschertugenden	22	Raulskrone	23, 116
Aldessia von Rabenmund	6	Hofbardin	79	Reichsbanner	siehe Garafanion
Alrik vom Blatann	70	Hofjagdmeister	36, 79	Reichsbannerherr	25
Alrik von Gareth	29	Hofkämmerin	30, 31	Reichsbannerträger	25
Alveranstreu	24	Hofkanzlei	34	Reichsbecher	siehe Rahlinar
Amber Zahrajan	79	Hofkanzler	21, 30	Reichsgericht	37
Ardor Groterian	26	Hofkapelle	33	Reichsgroßgeheimrat	68
Argiope Paligan	31, 75	Hofkaplan	33	Reichsjagdhorn	siehe Ornodroin
Arrius von Wulffen	27, 79	Hoflehrer	34	Reichsjagdmeister	25
Asmodeus von Andergast	11	Hofmagier	22	Reichskämmerin	25
Audienz	19, 21	Hofmarschall	30	Reichskanzlei	37
Baldwin von Auerstein	71	Hofmundschenk	32	Reichskanzler	30
Biberstein	60f.	Hofnarr	34	Reichskongress	19
Bodar II.	10	Hoftag	siehe Großer Hoftag	Reichsrichtschwert	siehe Guldebrandt
Boltanfreunde	83	Hoftruchsess	30, 32	Reichsschlüssel	siehe Dirilano
Bosparans Fall	7	Hofzeremonienmeister	32	Reichsseneschall	25
Bosper Stembach	81	Hofzirkel	34	Reichssiegelbewahrer	25
Breitenhain	54f.	Ilpetta von Sindelsaum	82	Reichsständerversammlung	19
Brevier des reisenden Ritters	32, 119	Insignien	23	Reichstruchsess	32
Bruder Praiofried	6, 21, 77	Itinerar	16	Reichszepter	24
Cildros	34, 78	Jarlak von Ehrenstein	29, 72	Reisekaisertum	7, 10
Codex Raulis	7	Jesmina Roting	80	renovatio curiae	13, 30
Cumrat	10	Kaiserley	56f.	Respo Ferjeffjo	83
Cumrat	49f.	kaiserliche Eigengüter	15	Reto von Gareth	10
Darian von Gareth	28	Kaiserschwert	24	Richsgroßsiegelbeahrer	38
Dirilano	25	Kammerdiener	85	Richtmeister	34
Donnerschalck	9, 62f.	KGIA	69, 116	Ritter	19, 84
Dorlen von Mersingen	75	Kluge Kaiser	8, 9, 10	Rodrigan Paligan	29, 69
Eid auf den Zinnen Bosparans	7	Knappen	84	Rohaja von Gareth	10, 66f.
Elea von Ruchin	31, 71, 116	Konservative	83	Rohal	9
Elfgyva von Herdenberg	32, 74	Leibkämmerin	31	Rondrian Paligan	69
Emer von Gareth	10	Leibmedica	34	Ross	18
Eorlariel Zirillion Silbersee	32, 75	Leibkämmerin	31, 71	Salvin von Streitzig	30, 74
Ernatrius Gamselstein	21, 76	Leibzofe	35	Schlacht auf dem Mythraelsfeld	10
Esladmiden	9	Letzte Schwadron	23, 116	Selinda von Harsteen	29, 71
Faramud ben Rasan	16, 17, 30	Linnenkabinett	29	servitium imperatoris	14, 32
Firinian von Löwenhaupt	32, 76	Litprand von Darbonia	82	Silpion	24
Flarach	78	Lonrindya von Firdayon-Bethana	28	Sonnenlegion	26
Folkwin von Darbonia	73	Lustknaben	86	Storko von Gareth	28
Freudenmädchen	86	Magister Melwyn	77	Streiter des Reiches	27, 29
Garafanion	25	Moribet Kruger	82	Tempel der Sonne	9
Gareth	8, 9	Neue Residenz	10	Thalia von Eberstamm	31
Gaugrafen	9, 10	Neuwreych	37	Theofanja von Bregelsaum	29, 35, 70
Gaukler	85	Ninshubura	71	Tross	36
Geheimes Reichssiegel	24	Notar	21, 34	Trosshändler	85
Geierschrei	52f.	Ochsenbluter Urkunde	10, 20	Trossmeister	37
Gerwulf von Gareth	29	Olorand von Gareth-Rothenfels	29	Tsayan von Rabenmund	73
Golambes von Gareth-Streitzig	29	Orden vom Auge	29	Tulamath saba Mallillah von Gareth	28
Grassus Iralyncis von Rhodenstein	80	Ornodroin	25	Ugdalf von Gareth	8
Greifenthron	24	Panthergarde	21, 26,	Uriel Koradin	82
Griffmar von Salderkeim	71	Perval von Gareth	10	Waffenmeister	35
Griffonensphäre	24	Pfalz	8, 9, 10, 46f.	Weidleth	59f.
Großer Hoftag	19f.	Pfalzgraf	8	Weissenstein	47f.
Großer Krönungsmatel	24	Pfalzgrafschaft	8	Wipomil von Rudeneck	79
Großes Kaiserturnier	45	Philosophen	83	Yandwig von Zweifelsfels	27, 29, 81
Großes Reichssiegel	25, 38	Priesterkaiser	8, 9	Yarum Praiofold II.	7
Guldebrandt	25	Quartiermeister	17	Yppolita von Gareth	28, 115
Habled y ben Karzan	82	Rahlinar	25	Zahlmeisterin	31

DAS SCHWARZE AUGE 5 KOMMT!

Auf der RatCon 2013 haben wir Das Schwarze Auge 5 angekündigt. Fast zwölf Jahre ist es her, dass die 4. Edition das Licht der Welt erblickt hat. Es wurde dringend Zeit für eine Erneuerung. Wer aber soll ein so anspruchsvolles und umfassendes Werk angehen? Wie können wir zehntausende Das Schwarze Auge Fans wirklich glücklich machen? Vielleicht denkt ihr jetzt: „Das schaffen die nur mit unserer Hilfe“?

Stimmt! Der Meinung sind wir auch. Darum möchten wir Das Schwarze Auge 5 mit euch zusammen entwickeln. Nur wenn ihr uns eure Meinung mitteilt und euch aktiv in die Entwicklung des besten Das Schwarze Auge aller Zeiten einbringt, können wir gemeinsam diese Aufgabe stemmen. Das beginnt bei unseren Umfragen, die ihr vielleicht schon gesehen oder an denen ihr sogar schon teilgenommen habt und führt über ein Beta-Regelwerk bis zur fertigen neuen Regeledition. Aber auf dem Weg dahin liegen unzählige Möglichkeiten, wie ihr mit uns in Kontakt treten und sicherstellen könnt, dass euer Fachwissen einfließt und eure Ansprüche an ein neues Das Schwarze Auge berücksichtigt werden.

WAS GENAU WIRD DAS SCHWARZE AUGE 5?

Das ist eine Frage, deren Antwort wir nur mit euch zusammen beantworten können. Das Einzige, was wir bereits jetzt wissen: Das Schwarze Auge soll weiterentwickelt, nicht umgekrempelt werden. Das hat uns das Ergebnis der großen Umfrage 2012 gezeigt. Es soll Klarheit, echte Optionalität der einzelnen Elemente und eine Grundlage für die gesamte Spielerschaft geschaffen werden.

Wo also sollen wir etwas ändern, was muss auf jeden Fall so bleiben, wie es ist? Teilt es uns mit!

Die Umfrage zeigte als zweite größere Strömung aber auch den Wunsch nach einer Vereinfachung von Regeln und Hintergrund, kurz gesagt nach einer Einstiegersversion. Ein komplexes, anspruchsvolles Spiel mit detailreichem, lebendigem Hintergrund auf der einen, eine vereinfachte Version mit Basisregeln und begrenztem Hintergrund auf der anderen Seite. Ein Dilemma, denn beides zusammen geht nicht.

Darum haben wir beschlossen, zusätzlich zu Das Schwarze Auge 5 eine eigenständige Einstiegersversion zu entwickeln, die den Arbeitstitel Das Schwarze Auge Klassik trägt. Etwa 2015 werden wir mit den Arbeiten daran beginnen, doch bis dahin soll es einzig und allein um Das Schwarze Auge 5 gehen.

WIE SIEHT DER ZEITPLAN AUS?

Wir wollen euch zu keinem Zeitpunkt darüber im Unklaren lassen, in welchen Stadium die Entwicklung von Das Schwarze Auge 5 sich gerade befindet. Aus diesem Grund hier eine kurze Übersicht der einzelnen Entwicklungsschritte:

Alpha-Phase = Erarbeitung des Beta-Regelwerks

Startet ab JETZT!

Erscheinen des Beta-Regelwerks

01. Mai 2014

Beta-Testphase = Erarbeitung der finalen Regeln

Ab Mai 2014

Erscheinen des neuen Das Schwarze Auge 5 Regelwerks

Oktober 2014

WIE KÖNNT IHR UNS ERREICHEN?

Für alle Fragen, Anmerkungen und Anregungen zu Das Schwarze Auge 5 haben wir die E-Mailadresse dsa5@ulisses-spiele.de eingerichtet. Unter dieser E-Mailadresse wird absolut jede E-Mail, die ihr uns schickt, gelesen, an den Zuständigen weitergeleitet und bearbeitet.

Das Gleiche gilt für jeden Beitrag in unserem Forum auf der Seite www.ulisses-spiele.de oder auf den Facebookseiten Ulisses Spiele und Das Schwarze Auge. Die Redakteure sind hier durchgängig aktiv, antworten auf deine Fragen, lesen sich eure Beiträge durch und diskutieren mit euch, den Fans die Das Schwarze Auge 5 gestalten. Hier könnt ihr auch über unsere Blogbeiträge diskutieren.

Darüber hinaus werden wir Workshops auf Conventions und Messen anbieten, in denen konkrete Regelfragen oder Hintergrundaspekte besprochen werden und wo ihr uns eure Fragen stellen persönlich könnt.

Wie könnt ihr noch mitarbeiten?



Sobald das Beta-Regelwerk steht, könnt ihr auf Conventions an einer der Beta-Proberunden der Alveraniare teilnehmen oder mit eurer Spielrunde einfach eine eigene Beta-Testrunde starten! Bis zur RatCon 2014 läuft der Beta-Test und wir sind sehr gespannt auf eure Einschätzung dieser Vorstufe des eigentlichen Regelwerks.

Während dieser Phase sammeln wir weiterhin das Feedback und erstellen daraus immer wieder Updates der Regeln, die ihr euch von unserer Webseite holen könnt oder im Aventurischen Boten finden werden.

Eurer Feedback zu und den Erfahrungen mit den Abenteuern, die wir speziell zum Beta-Regelwerk anbieten und den Testrunden werden dann in das finale Regelwerk einfließen und zur SPIEL 2014 in Essen erscheint die neue, 5. Edition von Das Schwarze Auge.

WO FINDET IHR WEITERE INFORMATIONEN?

Auf der Homepage www.dsa5.de oder www.ulisses-spiele.de halten wir euch über unseren Blog mit Informationen über den Entwicklungsstand, aktuelle Fragen, Diskussionen und Events auf dem Laufenden. Hier stellen wir euch auch eine Sammlung aller häufig gestellten Fragen (FAQ) inklusive ihrer Antworten zusammen, die regelmäßige Updates erfährt.

Außerdem sind wir bei Facebook, Twitter, Google+ und Youtube unterwegs. Hier braucht ihr nur nach dem Hashtag #DSA5 Ausschau zu halten.

Über unseren Newsletter, den ihr auf www.ulisses-spiele.de abonnieren könnt, landen all diese Informationen auch bequem in eurem E-Mail-Postfach.

Wenn ihr es lieber gedruckt habt, abonniere doch den Aventurischen Boten. In ihm findet ihr ab sofort 8 zusätzliche Seiten nur zum Thema Das Schwarze Auge 5, die eine Zusammenfassung jüngster Entwicklungen und einen Ausblick auf Kommendes bieten.

WIE IST DAS MIT

DEN PUBLIKATIONEN DER NÄCHSTEN ZEIT?

Natürlich wird es für alle ab jetzt erscheinenden Abenteuer einen kostenlosen Download geben, der alle Spieldaten und regelrelevanten Informationen auf den Stand der endgültigen Das Schwarze Auge 5-Regeln bringt.

UND WAS GENAU SOLLT IHR JETZT TUN?

Kommt auf unserer Seite oder in einem unserer Social-Media-Kanäle vorbei, seht euch an, was bisher steht und welche Diskussionen bereits laufen, und dann sagt uns ganz einfach, wie euer Spiel aussehen soll!

LINKÜBERSICHT

Alle wichtigen Informationen zu Das Schwarze Auge 5 findet ihr auf unserer Das Schwarze Auge 5-Seite unter:

WWW.DSA5.DE

Fragen zu allem, was nicht Das Schwarze Auge 5 ist:

FEEDBACK@ULISSES-SPIELE.DE

Anregungen, Beiträge, Kommentare zu Das Schwarze Auge 5:

DSA5@ULISSES-SPIELE.DE

Unsere Webseite (+Newsletter) www.ulisses-spiele.de

Unser Forum www.ulisses-spiele.de/forum/

Das Schwarze Auge auf Facebook. facebook.com/DasSchwarzeAuge

Ulisses Spiele auf Facebook [www.facebook.com/UlissesSpiele](https://facebook.com/UlissesSpiele)

Ulisses Spiele auf Twitter twitter.com/UlissesSpiele

Ulisses Spiele auf Youtube youtube.com/UlissesSpiele

Ulisses Spiele auf Google+ gplus.to/UlissesSpiele



DSA5 KOMMT!
SEI DABEI!

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE REISENDE KAISERIN

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

Der Hof der Kaiserin: Ort der Herrschaft, der Ritterlichkeit, der Intrige. Die Großen des Mittelreiches gehen ein und aus am Hof Rohajas, um sich im Ruhm des Raulschen Reiches zu sonnen, aber auch, um handfeste politische Macht auszuüben. Kein Wunder, dass die Herrscher Aventuriens auf den Hof des Mittelreiches blicken, und Gesandte, Diplomaten und Spione ausschicken, um den Puls des Reiches zu ertasten. Aber der Hof ist nicht nur ein Ort der Herrschaft. Er ist die Heimat der Kaiserin und ihrer Familie, der leiblichen wie der selbst gewählten, umgeben von Adligen und Gemeinen, Rittern und Hofschranzen, Beratern und Schmeichlern. Doch sein hellster Glanz erstrahlt, wenn die Edlen des Reiches zum Hoftag gerufen werden, um über das Schicksal des Reiches zu entscheiden, wenn aus Zelten und Hallen Räume der Repräsentation werden.

Seit der kaiserliche Hof die ewige Reise durch das Reich angetreten ist, wandert er von Pfalz zu Pfalz, von Grafschaft zu Grafschaft, um Glanz und Macht auch an Orte fern der alten Kaiserstadt Gareth zu bringen. Und der Ruf, der so manchem Kämmerer schlaflose Nächte bereitet, lässt das einfache Volk und die junge Ritterschaft voller Vorfreude erzittern: Die Kaiserin naht!

Die reisende Kaiserin präsentiert Ihnen den kaiserlichen Hof des Mittelreiches mit seinen Amts- und Würdenträgern, aber auch seinen Helden und Schurken. In dieser Spielhilfe finden Sie neben einer umfassenden Übersicht der Handlungsträger am Hof auch eine Sammlung von Pfalzen, den kaiserlichen Festungen, die der Kaiserhof auf seiner Reise ansteuert, und eine beispielbare Beschreibung eines typischen Hoftages in der beschaulichen, almadanischen Stadt Ragath.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen über den reisenden Kaiserhof, zu seiner Geschichte und über seine wichtigsten Mitglieder. Der Band ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt; die Kenntnis der erweiterten Regeln und weiterer Ergänzungsbände (Am großen Fluss, Herz des Reiches, Schild des Reiches) und der Zoo-Botanica Aventurica ist hilfreich aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

DIE REISENDE
KAISERIN

DER HERRSCHERHOF
DES MITTELREICHES
IM JAHRE 1036 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

ENTHÄLT PLÄNE
DIVERSE KAISERLICHER
PFALZEN



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-700-5