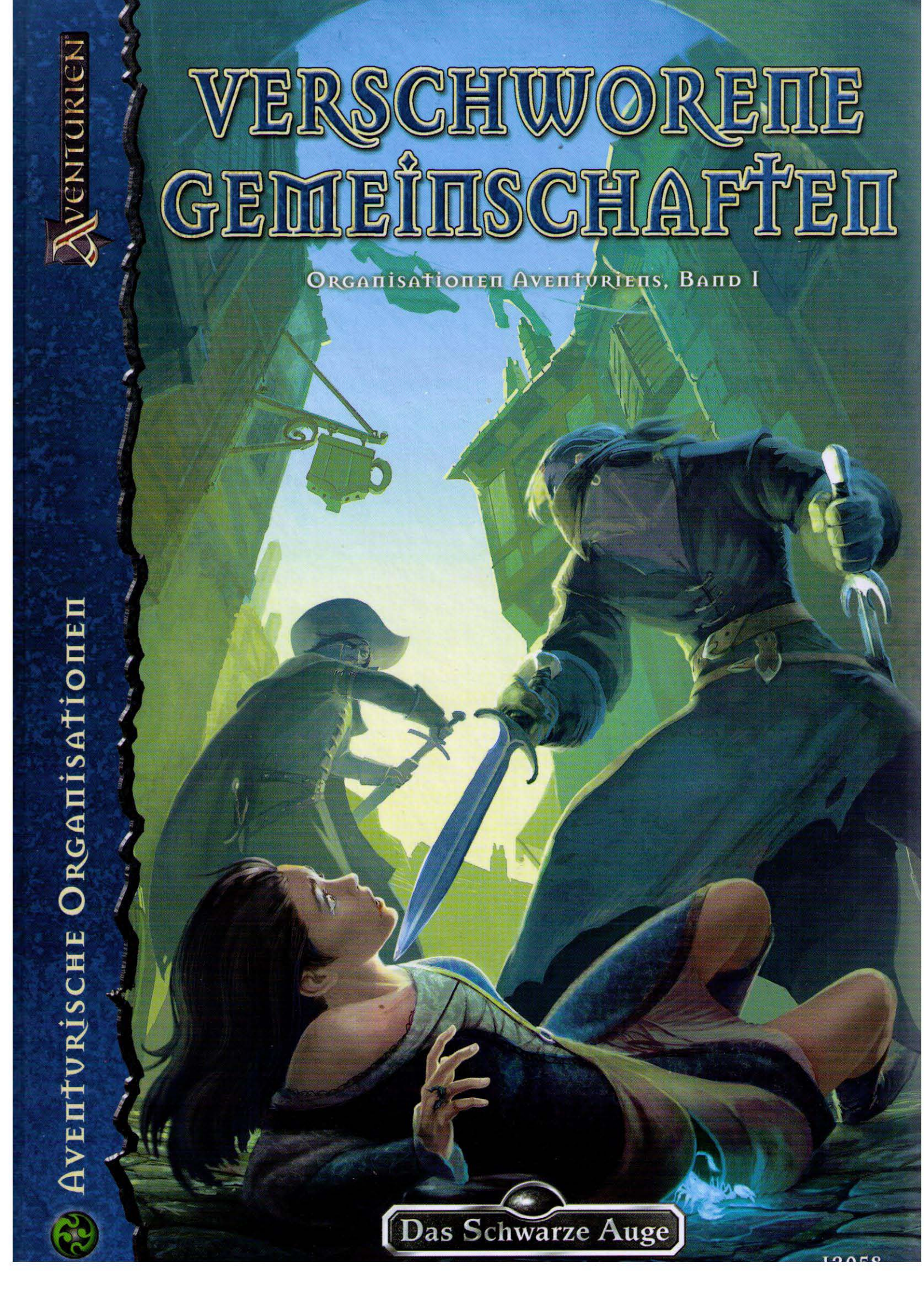

Aventurien
Aventurische Organisationen
Verschworene Gemeinschaften
Organisationen Aventuriens, Band I
Das Schwarze Auge

AVENTURIEN®

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Artdirektion
Melanie Maier

Coverbild
Marcus Koch

Innenillustrationen
Verena Schneider, Patrick Soeder, Florian Stitz, Diana Rahfoht, Caryad, Zoltan Boros & Gabor Szikszai

Karten & Pläne
Diana Rahfoht

graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Umschlaggestaltung und Satz
Christian Lonsing, Melanie Maier

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Printed in Poland 2011

ISBN 978-3-86889-138-6

Das Schwarze Auge

Verschworene Gemeinschaften

Aventurische Organisationen, Band I

Redaktion: Stefan Küppers, Alex Spohr

Mit Texten von Tina Hagner, Marc Jenneßen, Uli Lindner, Elias Moussa, Alex Spohr, Lars Reißig, Martin Schmidt, Stefan Unteregger, Anton Weste

Mit Dank an Christian Hellinger, Jörg Hübner und Katja Reinwald

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 5

Der Orden der Amazonen 6

Der Aventurische Bote 15

Die Bandiera Bianca – eine Söldnereinheit 22

Die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 28

Der Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs 34

Connetablia Criminalis Capitale 39

Qabalya: Überblick 46

Die Erben der Gräber 49

Die Garether Criminal-Cammer 53

Die Hand Borons 59

Das Handelshaus Stoerrebrandt 65

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft 72

Die Kinder Nacht 77

Die korgefällige Gladiatorenschule des Lefaidos Galentis aus Mengbilla 81

Der Orden der sechs Flügel Menacors 86

Der Orden vom Auge 92

Die Seher des Vergangenen (Ak'Szash Araz'Zadma) 99

Die Stadtbanden Gareths 105

Die Tobrier 105

Die Alte Gilde 108

Die Almadaner 110

Die Stadtgarde von Elburum 112

Die Töchter Niobaras 118

Zirkel des Abendrotes 123

Die Zünfte und Gilden der Mittellande 130

Die Elenviner Schneiderzunft 130

Der Albenhuser Bund – eine Händlergilde 133

Rotseidene Gilde von Lust und Kurzweil 137

Eisner-Werkschaft des Angbarer Landes 138

Die Schwertfegerzunft zum hellen Stahl der heiligen Ingrimiane 140

Anhang 142

Index 147

Vorwort

Überall in Aventurien können die Helden auf Verschwörer, Zirkel, geheime magische Orden oder Diebesgilden stoßen.
Viel wurde schon an etlichen Stellen über die Hand Borons, den Zweiten Finger Tsas oder die Garether Stadtbanden berichtet. Doch waren die Informationen über zahlreiche Publikationen verteilt und niemals gesammelt und auf einen Blick aufbereitet, so dass es manchmal schwer für den Meister war, alles über die Organisation zu wissen und sie somit in das eigene Spiel einzubauen.
Dieser Band soll Ihnen nun einen Überblick über eine ausgewählte Gruppe von aventurischen Organisationen verschaffen. Dabei sollen werden diese verschworenen Gemeinschaften im Detail, vorgestellt, so dass Sie diese Gruppen optimal für ihre Spielzwecke nutzen können. Es wurde dabei darauf geachtet, eine ausgewogene Mischung auszuwählen, die sowohl als Auftraggeber, wie auch als Antagonisten der Heldengruppe fungieren können. Aber es wird auch geklärt, was die Voraussetzungen sind, um Mitglied einer solchen Gruppe zu werden, denn auch Spieler wollen ab und an einer dieser Gemeinschaften angehören.
Es wird die Struktur, die Geschichte, die Ziele und die Methoden der jeweiligen Organisationen vorgestellt und auch, wo man Ihnen schon einmal begegnen sein könnte. Darüberhinaus werden Szenarioideen und Geheimnisse der Organisationen vorgestellt. Zu den meisten Gruppen gibt es auch einige spezielle Informationen, z.B. zu einer typischen Niederlassung oder zu einem speziellen Thema, welches mit der Organisation zusammenhängt.

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	**Aventurischer Bote**, Ausgabe xxx
Erste Sonne	Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**
Geographia	Regionalspielhilfe **Geographia Aventurica**
Handelsherr	Spielhilfe **Handelsherr und Kiepenkerl**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
Horas	Regionalspielhilfe **Reich des Horas**
Licht und Traum	Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**
SRD	Regelerweiterung **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdH	Regelwerk **Wege der Helden**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**

Bleibt uns nur noch Ihnen viel Spaß bei der Lektüre dieses Bandes zu wünschen und viele kreative Einfälle, die Organisationen für Ihr Spiel zu nutzen.

Steinfischbach, im Sommer 2011
Stefan Küppers und Alex Spohr

Der Orden der Amazonen

»Ich verstehe nicht, wieso sich dieses Weibsvolk so dem Geiste Hesindes verschließt. Einzig der Forschung diente meine Frage nach dem Verhältnis des Ordens der Achmad'sunni zum Bündnis der Mactaleänata. Und was machten diese Weiber mit mir? Warfen mich aus der Schänke in den Schlamm der Gassen Ilsurs und drohten mir kaltlächelnd ein Duell an. Gut, ich mag mich nicht mit Ruhm bekleckert haben, als ich mich in diesem Augenblick selbst benässte, doch ich bin nun einmal Forscher und kein Kämpfer. Da ist es doch verständlich, dass man sich ängstigt, stehen einem drei schwertschwingende, wütende Amazonen gegenüber. Doch ich hatte Glück! Als sie meine benässten Beinkleider sahen, da schnaubte ihre Anführerin Sonya von Yeshinna nur abfällig, nannte mich einen Feigling und zog von dannen. Doch merkt auf! Lieber ein lebender Feigling als mutig, aber tot«.

—Letzter bekannter Brief des Hesinde-Geweihten Gisbert Faller, bevor er im Alleingang in Richtung Burg Löwenstein zog, um seine Forschungen über die Mactaleänata zu vollenden.

Kurzcharakteristik

Im Selbstverständnis der Amazonen sind sie das auserwählte Volk Rondras. Während der langen Geschichte des Bundes hielten die Amazonen die Ideale Rondras auch in Zeiten der Unterdrückung und Verfolgung hoch. Nach dem Verlust der Burgen Kurkum und Löwenstein organisierte frau sich neu und steht nun als leuchtendes Vorbild im Kampf gegen die Finsternis der Schwarzen Lande Seite an Seite mit den Tobriern an vorderster Front. In der Höhlenburg Keshal Rondra ist frau deutlich traditioneller, so dass es zwei Strömungen im Volk der Amazonen gibt.

Gebräuchliche Namen: Orden der Achmad'sunni (tul.: Töchter der Rache), im Volksmund aber nur als Volk der Amazonen bezeichnet, Schwertbund der Amazonen
Wappen/Symbol: drei goldene Krokusblüten, eine über zwei auf blauem Grund
Wahlspruch: Für Rondra und die Königin
Herkunft: Kriegerbund von rondragefälligen Frauen und Männern aus dem almadischen Raum, der sich während der Priesterkaiserzeit in den Raschtulswall zurückzog, wo sich die Gründungsburg Keshal Rondra befindet.
Persönlichkeiten: **Thesia Gilia von Kurkum** (Hochkönigin der Amazonen auf der Suche nach ihrem Schicksal), **Ayshal al'Yeshinna** (Königin von Keshal Rondra), **Ayla Ylarsîl von Donnerbach** (Schwertlöwin zu Yeshinna), **Antiarna von Yeshinna** (frühere Königin Yeshinnas und heutige Rittmeisterin), **Sonya von Yeshinna** (Kastellmeisterin Yeshinnas)

Personen der Historie: **Ayla al'Yeshinna** (gest. 466 BF, Begründerin des Ordens der Amazonen), **Yppolita von Kurkum** (954 BF bis 1019 BF, Hochkönigin der Amazonen, Rondra-Heilige, Verteidigerin von Kurkum)
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: *"Es gibt für uns alle eine Zeit zum Leben und eine zum Sterben. Unsterblich werden nur die, die auch dem Tod tapfer ins Auge sehen."*
—Hochkönigin Yppolita von Kurkum wenige Tage vor ihrem Tod während der Belagerung von Kurkum durch die Schwarzen Horden
Bedeutende Niederlassungen: Burg Yeshinna (Tobrien), Burg Keshal Rondra (Raschtulswall), das Tal der Amazonen im Raschtulswall
Besonderheiten: Stehen Männern ablehnend bis feindlich gegenüber, ehrenhaft bis zum Tod, weiblicher Nachwuchs wird zu Amazonen erzogen, männliche Kinder werden zu Bauern des Umlandes gegeben, um dort aufzuwachsen. Jede Amazone ist angehalten, in ihrem Leben dem Volk der Amazonen zwei Töchter zu gebären. Das rondraheilige Schwert der Hochkönigin, Valaring.
Größe: etwa 165, davon 75 auf Burg Yeshinna, 90 in Keshal Rondra, zuzüglich noch etwa 30 Mägde pro Burg und einige Hundert, den Amazonen lehenspflichtige, Bauern in kleinen Bergdörfern im Umland der Burgen.

Geschichte

Gegründet wurde die Gemeinschaft der Amazonen im Jahre **413 BF** von der jungen, erleuchteten Kriegerin Ayla al'Yeshinna (tul.: die Tapfere). Schon 3 Jahre später wurde in Tobrien mit dem Bau der Burg Kurkum begonnen, weitere vier Jahre später der Burg Keshal Rondra im Raschtulswall und von nun an widmeten sich die Kriegerinnen dem Widerstand gegen die Priesterkaiser. Das Gründungsjahr Kurkums ist auch das Jahr 1 der Kurkuma, der Chronik der Burg Kurkum und des gesamten Amazonenvolkes. **422 BF** kam es dann zu einem Vorfall, der für viele Jahrhunderte das Männerbild der Amazonen prägte: Der Baron *Islavo von Brig-Lo* und seine Brüder beschlossen, im Kampf um die Führung der Amazonen Ayla für 1.000 Dukaten an die Priesterkaiser zu verraten. Doch die Verräter wurden ertappt und auf dem Weg nach Punin ermordet. Während des Aufstandes gegen die Priesterkaiser verteidigten zwölf Amazonen **445 BF** die Stadt gegen die Rückeroberung durch das Heer des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur I.* Ein Jahrzehnt später vernichteten die Amazonen, gemeinsam mit den Nomaden der Wüste, ein Heer der Priesterkaiser. Bei dieser Schlacht am Ufer des Chichabeni-Salzsees fiel die Priesterkaiserin *Amelthо-*

na Praiadne II., die mit ihrem Heer Praios erwählte Lande (die Khôm) erobern wollte.

Schließlich stürzte *Rohal der Weise* die Priesterkaiser und die Amazonen beteiligten sich im Jahr **466 BF** am Volksaufstand der Almadaner und stürmten die Tempelmauern Punins, die sich noch in der Hand des Sonnengebieters *Narvan* befanden.

In dieser Schlacht starb die Gründerin der Amazonen *Ayla al'Yeshinna*. In der darauffolgenden Zeit des Friedens rekrutierte das Volk der Amazonen zahlreiche neue Mitglieder und es wurden weitere Burgen errichtet: **503** BF wurde die Festung Yeshinna im Herzen der Drachensteine errichtet. Zwar gab es Königinnen, die noch mehr Burgen gründen wollten, sie ließen jedoch ab von ihrem Plan. Dennoch entstanden Gerüchte über Amazonen, die im Aranischen oder auf Maraskan gesiedelt hätten. Allerdings gelten die beiden Burgen als verloren und zumindest die Ruinen von Rondrathal wurden auch schon gefunden. **581** BF soll eine Schar Amazonen sogar nach Maraskan übergesetzt sein, um dort eine Festung zu gründen. Was genau mit dieser Burg geschah, ist bis heute unbekannt. In den Jahren von **768 BF** bis **773** BF verlegte Königin *Sophrina* den Sitz der Hochkönigin auf Grund göttlicher Eingebungen nach Kurkum und machte die Burg so zum Sitz der Hochköniginnen. Im Jahre **809 BF** wurde dann noch die Burg Löwenstein in den Bergen südlich von Mendena gegründet.

Im Jahre **976 BF** stürzte *Ulissa von Kurkum* ihre ältere Schwester *Yppolita*, der es jedoch schon zwei Jahre später mit Hilfe einiger reisender Abenteurer in Begleitung des Grafen *Arve vom Arvepass* gelang, den Thron zurückzuerobern. Zuerst sollte Ulissa dem Kaiserdrachen Smardur geopfert werden, doch nachdem dieser etliche Jahre nicht erschien, wurde die Thronräuberin schließlich in die Verbannung geschickt und es wurde ihr verboten, fortan den Namen der Göttin auszusprechen.

998 BF gelang es dem Schwarzmagier *Xeraan*, die Amazonen mittels einer meisterlichen Illusion zu täuschen und die Kriegerinnen so dazu zu bringen, die Dörfer des Umlandes zu plündern. Einzig Königin Yppolita widerstand der Täuschung und wurde von ihren Kriegerinnen eingekerkert. Erst eine Gruppe fahrender Recken konnte die Königin befreien und Xeraan vertreiben. Ihre Abenteuer Seite an Seite mit Vertretern des männlichen Geschlechtes veranlassten die Königin, die Amazonen offener gegenüber Männern werden zu lassen. In den Jahren **1003 BF** bis **1013** BF beteiligten sich die Amazonen an verschiedenen Gefechten und trugen ihren Teil zu den Siegen in der 1000-Oger-Schlacht und in den Kämpfen gegen die Orks bei.

Gleich zu Beginn von Borbarads Tobrieninvasion fiel die jüngste Amazonenburg Löwenstein und nur kurze Zeit später, am 1. Namenlosen des Jahres **1019 BF**, auch die Hochfestung der Amazonen, Kurkum. Aber der dortige Tempel der Leuin widerstand jeglichem dämonischen Wirken und wurde zum ersten Sanktuarium in den schwarzen Landen. Am 24. Praios **1020 BF** besiegte Gilia von Kurkum in der Schlacht auf den Vallusianischen Weiden den Dämon Karmoth und auch in der Dritten Dämonenschlacht kämpften Amazonen gegen die Finsternis an. Daraufhin bestimmte Königin Gilia **1022 BF** die Burg Yeshinna zum neuen Sitz der Hochkönigin. In den folgenden Jahren trugen die Amazonen ihren Teil zur Befreiung Tobriens bei. Im Jahre **1031 BF** nahm *Königin Gilia* dann am 76. (und letzten) Donnersturmrennen teil. Durch die deutliche Schwächung der Warunkei in der Zeit nach dem Rennen versuchten die Amazonen mehrmals, bis zur zerstörten Hauptburg Kurkum vorzustoßen und die Lage im Vildromtal zu erkunden, was aber an den dort von Fürstprotektor Helme Haffax stationierten Mactaleänata scheiterte.

Das Volk der Amazonen heute

In den letzten Jahren musste das Volk der Amazonen in etlichen Kämpfen einen hohen Blutzoll zahlen. In den Schlachten während der Invasion Borbarads verloren sie zwei ihrer Burgen und die Hälfte der Amazonen fiel in den Kämpfen um Kurkum und Löwenstein sowie in der III. Dämonenschlacht. Diese Verluste auszugleichen verlangte eine gewisse Aufgeschlossenheit, die frau seit der Gründung der Amazonen vergessen hatte. Und so wurden vertriebene tobrische Adelsfrauen, die alles verloren hatten, tapfere Söldnerinnen, aber auch junge, kämpferische Bauerstöchter in die Reihen der Amazonen aufgenommen, um die Verluste auszugleichen.

Die nördlichen Amazonen standen in den Jahren des Kampfes Seite an Seite mit den Tobriern, die ein ähnliches Schicksal erlitten hatten, und lernten Männer als Kampfgefährten und Heerführer zu akzeptieren. Und so findet sich bei Sitzungen des tobrischen Kriegsrates oft eine Vertreterin der Amazonen

Yeshinnas. Zwar kommt es dabei oft zu Streitigkeiten zwischen den heißblütigen, rondragläubigen Amazonen und den kühlen, pragmatischen Tobriern, da beide nicht unbegrenzte Mittel zur Verfügung haben und es sich eigentlich nicht leisten können, stets die Gebote Rondras zu ehren. Dies haben die Amazonen zwar schon vor Jahren erkannt und zähneknirschend akzeptiert, trotzdem ist es immer wieder aufs Neue ein Streitgrund. In Perainefurten setzt man eher auf große Erfolge bei möglichst geringen Verlusten an Truppen. Dennoch agieren beide Parteien so gut sie können miteinander, um ihr gemeinsames Ziel, die Befreiung der Heimat, zu erreichen.

Derweil hüten die Amazonen von Keshal Rondra die Vergangenheit und die Traditionen ihres Volkes, um zukünftigen Kriegerinnen von vergangenen Zeiten und Prüfungen zu berichten. Denn Königin Ayshal ist der Meinung, dass die Amazonen sich nur vorsichtig der Zukunft öffnen sollen und allen Verlusten zum Trotz die eigene Geschichte nicht vergessen oder verleugnen dürfen.

Seit der Vernichtung des Omegatherions und der damit einhergehenden Schwächung der Warunkei unternehmen die Amazonen unter Hochkönigin Gilia immer wieder Erkundungsritte, die sie bis ins Vildromtal führten, wo sie versuchen, die Voraussetzungen für eine Rückeroberung auskundschaften. Und so werden vorsorglich Baumaterialien und Vorräte gehortet, Baumeister angeworben und somit die Organisation eines schnellen Aufbaus Kurkums geschaffen. Doch der entscheidende Sprung steht erst noch bevor und ob er von Erfolg gekrönt ist, entscheidet sich erst dann.

Feinde und Verbündete

Als religiös-kriegerische Organisation haben die Amazonen zahlreiche Feinde.

Mactaleänata: Die Schlächterinnen der Löwin sind die erklärten Erzfeinde der Amazonen. Wo immer frau auf die Belhalhar-Anhängerinnen trifft, kommt es zu erbitterten Auseinandersetzungen. Zwischen einigen Mitgliedern dieser beiden Orden gibt es erbitterte persönliche Feindschaften, welche auf zahlreichen Gefechten und Zweikämpfen beruhen. Teilweise kommt es zu Jagden über den gesamten Kontinent. Erst kürzlich wurde ein Duell zwischen einigen Mactaleänata und einer Amazone in einem geschlossenen Ferdoker Gasthaus bekannt.

Nagrach- und Belhalhar-Paktierer: Den Schändern Kurkums und Feinden Rondras gilt die gesamte Verachtung des Amazonenvolkes. Und so kann schon das Gerücht von den Umtrieben eines solchen Paktierers die Amazonen dazu bringen, eine ganze Eskadron auszusenden, um des Übeltäters habhaft zu werden.

Die Soldaten und Organe der Fürstkomturei: Galten die Söldner Xeraans als Feinde, so sind die neuen Herren südlich des Doguls so viel mehr, bekräftigt ihr Führer, der Komtur *Helme Haffax*, doch einmal mehr das Bild der Amazonen über Männer: verschlagen, die Gebote der Göttin mit Füßen tretend und zum Verrat neigend. Dass zahlreiche Paktierer des Belhalhar in den Reihen der Roten Legion und der Karmothgarde zu finden sind, macht das Fürstprotektorat zu einem der Hauptfeinde der Amazonen.

Novadis und Ferkinas: Weniger organisierter Feind als personifiziertes Feindbild der Amazonen des Raschtulswalls. Beide Kulturen beten nicht zu den Zwölfgöttern, sondern zu heidnischen Götzen, vollziehen barbarische Riten und sehen die Frau als weniger wert an als den Mann. All dies führt dazu, dass ein Novadi (oder Ferkina) selten auf Gnade hoffen kann, wenn er beim Kampf gegen eine Amazone unterliegt, außer er hat den Geboten der Göttin entsprechend (ob wissentlich oder unwissentlich) gekämpft. Doch beide Kulturen sehen im Duell mit einer Achmad'sunni eine besondere Herausforderung.

Weiterhin besitzen die Amazonen einige zum Teil außergewöhnliche Verbündete:

Der Kaiserdrache Apep: Die Magie des Markwarts der Drachensteine beschützt angeblich die Burg Yeshinna vor der Entdeckung durch Unbefugte. Schon seit Jahrhunderten duldet (und genießt deren Verehrung?) der uralte Kaiserdrache die Amazonen in seinem Territorium. Geheimnisumwittert und von manchem Gelehrten wird über das Bündnis, das den Drachen und die Amazonen verbindet, nachgedacht. Da Gerüchte in Tobrien die Runde machen, dass *Apep* die Tobrier von seinem Land vertreiben werde, nun da *Rhazzazor* vernichtet ist, stellt sich die Frage, auf welcher Seite die Amazonen bei einem solchen Konflikt stehen werden.

Die freien Tobrier: Der Kampf gegen die Schwarzen Lande ließ die Tobrier und die Amazonen enger zusammenrücken. Einige Amazonen bewundern die Standhaftigkeit der, eines Großteils ihrer Lande beraubten, Tobrier und sieht in ihnen Leidensgenossen, die ähnlich viel verloren haben wie das Volk der Amazonen selbst.

Erscheinungsbild und Symbole

Das Erscheinungsbild einer Amazone ist gleichsam rondra- wie auch rahjagefällig. Mit ihren, die weiblichen Formen betonenden Brünnen, den athletischen Körpern in kurzen Lederröcken und der legendären Kampfkraft wurden die Amazonen schon von etlichen Künstlern, Dichtern und Barden zum Idealbild Rondras gekürt.

Das kriegerische Erscheinungsbild, mit Helm, Harnisch, Lederrock, Beinschienen und Schild, ist von entscheidender Bedeutung für den Kampfstil der Amazonen, der Eleganz und Effektivität miteinander vereint. Die knappe Rüstung mag auf den ersten Blick unvernünftig sein, aber die Amazonen legen Wert darauf, den Eindruck einer geschmeidigen, schlanken Raubkatze zu erwecken. Die zweifach geweihten Priesterinnen der Amazonen, die Blutlöwinnen, tragen zusätzlich noch einen roten Mantel, der eine weiße, schreitende Löwin zeigt.

Auch in Aranien soll es weibliche Kriegerinnen geben, doch kleiden sie sich eher in Schleier gehüllt. Ob sie dem Amazonenvolk angehören weiß man jedoch nicht und es hat zu zahlreichen Gerüchten geführt.

Struktur

Das Volk der Amazonen teilt sich auf die beiden Hauptburgen Keshal Rondra und Yeshinna auf. Zu Hochzeiten des Volkes

soll es insgesamt sieben Burgen gegeben haben. Was davon Wahrheit und was Legende ist, dürfte schwer in Erfahrung zu bringen sein. Denn mit dem Fall Kurkums wurde die Kurkuma, die Chronik Kurkums und des Amazonenvolkes, vernichtet. Mit Beginn des Jahres **1022 BF** wurde mit der Yeshianna, der zweiten Chronik, begonnen.

Die Organisation der Amazonen ist militärisch geprägt, streng und hierarchisch aufgebaut. An der Spitze steht die Hochkönigin der Amazonen, derzeit Gilia von Kurkum. Danach folgen die Königinnen der einzelnen Burgen, welche in weltlichen Dingen die alleinige Entscheidungsgewalt über ihre Untergebenen haben.

Oberste Instanz (nach der Hochkönigin) in geistigen Fragen ist die Schwertlöwin *Ayla Ylarsîl von Donnerbach* des Kurkumer Rondra-Tempels (Die Amazonen erkennen die Befehlsgewalt des Schwertbundes nicht an). Ihr unterstellt (und in religiösen Fragen den Burgköniginnen gleichgestellt) sind die zweifach geweihten Blutlöwinnen (welche den Tempel einer Burg leiten oder in Spezialaufträgen unterwegs sind). Die einfach geweihten Löwinnen sind Offizierinnen in den Burgen und führen oftmals eine Eskadron (berittenes Halbbanner) an.

Weiterhin gibt es noch einige nicht-geweihte *Offizierinnen*, die sich um eher organisatorische Dinge kümmern. Als da wären die *Rittmeisterin* (vergleichbar mit einem Obristen und nach der jeweiligen Burgkönigin die höchste Instanz in militärischen Fragen), die Kastellmeisterin (für den Erhalt der ihr unterstellten Burg, die Ordnung und Ordentlichkeit, aber auch für die Organisation der regelmäßigen Waffenübungen zuständig), die Stallmeisterin (verantwortlich für Stall und Rösser der jeweiligen Burg) und die Schatzmeisterin (zuständig für die Verwaltung der umliegenden, den Amazonen lehenspflichtigen Ländereien und der Schatzkammern der jeweiligen Burgen) zu nennen.

Unter diesen stehen die einfachen Kriegerinnen, die in Eskadronen zusammengefasst sind. Abseits des straffen Zeitplanes aus Wachdienst, Drill und Training der Kampffertigkeiten erledigen die einfachen Kriegerinnen teilweise auch Aufgaben wie das Beschlagen der Pferde, so dass sie oftmals auch gewisse handwerkliche Fähigkeiten besitzen. Spieleramazonen entstammen meist dieser Ebene (oder gehören als einfachgeweihte Löwinnen zum Nachwuchs und bekommen erst mit der Zeit eine verantwortungsvolle Aufgabe zugewiesen). In den letzten Jahren ist es, besonders in Yeshinna, üblich geworden, besonders geeignete Mädchen des Umlandes – vor allem dann, wenn sie sich berufen fühlen – auszuwählen und zu Amazonen zu machen und so den enormen Blutzoll der letzten Jahre auszugleichen. Weiterhin ist es die Pflicht einer jeden Amazone, ihrem Volk zwei Töchter zu gebären (während Söhne wiederum zu Bauern des Umlandes gegeben werden).

Die Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum

Obwohl Gilia das Oberhaupt aller Amazonen ist, hat sich ihrer Meinung nach ihr Schicksal noch nicht erfüllt. Es quält sie, dass sie sich im Streit von ihrer Mutter trennte und mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* davonzog, statt mit ihrer Mutter und ihren Kurkumer Schwestern den Kampf zu suchen. Und so strebt sie danach, das zerstörte Kurkum zurückzuerobern und endlich ihrer Bestimmung als wahre Hochkönigin ihres Volkes gerecht zu werden.

Obwohl sie das Oberhaupt der Amazonen Yeshinnas ist, fühlt sie sich in der Burg in den Drachensteinen nicht heimisch. Und so zieht sie ungestüm und wild in den Kampf, mit dem Ziel, dereinst Kurkum zurückzuerobern und wieder aufzubauen. Dass dieses Ziel nach Jahren des Kampfes noch in weiter Ferne liegt, erfüllt sie mit kaltem Zorn. Sie folgt dem liberalen Weg ihrer Mutter, was vielen eher konservativ gesinnten Amazonen ein Dorn im Auge ist.

Thesia Gilia von Kurkum

Der Alltag auf einer Amazonenburg

Das tägliche Leben der Amazonen wird von Dienst an der göttlichen Löwin bestimmt. Regelmäßige Andachten und Blutopfer sowie rituelle Duelle füllen den Alltag der Amazonen ebenso wie die Pflege von Ausrüstung und Pferden. Reit- und Kampftraining gelten als Göttinnendienst und werden deshalb von allen Achmad'sunni mit Inbrunst zelebriert, gleich ob sie ihre Berufung als Wundheilerin, Pferdezüchterin, Handwerkerin oder Kämpferin gefunden haben.

Diese starke Konzentration der Amazonen auf die Kampfkunst und die Rondra-Verehrung bedingt aber auch, dass nur wenig Zeit zur Versorgung der Burg und ihrer Bewohnerinnen bleibt. Beinahe sämtliche Gebrauchsgüter und Rohstoffe müssen sich die Amazonen erhandeln. Dabei dienen ihnen die Erzeugnisse der eigenen Handwerkerinnen (meist Schmiede- und Lederwaren) und die Erträge des von den lehnspflichtigen Bauern bestellten Landes als Einnahmequellen.

Goldfunde im Umland von Yeshinna ermöglichen es den dortigen Amazonen, eine eigene Währung – die Amazonenkrone, die im ganzen Mittelreich mit einem Wert von 12 Silbertalern gehandeltwird – zu prägen. Ihre Waffen und Ausrüstung stellen die Amazonen selbst her und erwerben deshalb bei Händlern nur die Rohmaterialien. Ihre stolzen Rösser – eine Mischung aus Warunkern und edlen Shadifs – sind schnelle, ausdauernde und wendige Pferde, die unverkäuflich sind und höchstens einmal als Beutegut in die falschen Hände gelangen.

Besonderheiten der Amazonen Yeshinnas

Mit dem Tod der aufgeschlossenen Königin Yppolita und der Vernichtung eines großen Teils der tobrischen Amazonen musste man sich dort zwangsläufig Gedanken um die Zukunft des eigenen Volkes machen. So pflegt Hochkönigin Gilia eine deutlich offenere Politik als etwa Königin Ayshal, was den Umgang mit dem männlichen Geschlecht und den Kontakt zu den umliegenden Nachbarn angeht. Auch gibt es häufig eine Gesandte in Perainefurten (zumindest wenn größere Aktionen gegen Schwarztobrien koordiniert werden müssen).

Bei der Rekrutierung von Nachwuchs hat sich in den letzten Jahren eine gewisse Rücksichtslosigkeit eingebürgert, so dass viele der jüngeren Amazonen gegen den Willen der Eltern (oder den eigenen) in die Gemeinschaft der Amazonen integriert wurden. Eltern geeigneter Mädchen wird eine umfangreiche Ausbildung zu einer ehrenhaften Kriegerin, ein festes Dach über dem Kopf und die Gelegenheit, Rondra zu dienen, angeboten, so dass viele ihre Kinder gerne zu den Amazonen geben und die eigene Tochter nie wieder sehen.

Weiterhin werden gelegentlich verdiente Kämpferinnen in den Orden aufgenommen, was aber eher selten geschieht, da trotz allem gewisse Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um zur Amazone zu werden (Rondrianische Tugenden werden hochgehalten, aber auch der Körper muss dem Bildnis einer Amazone entsprechen und kampfgestählt sein).

Angeblich haben einige Amazonen auch im Geheimen Beziehungen zu Männer in den umliegenden Dörfern, an deren Seite sie die Schrecken des Krieges vergessen und gleichzeitig ihrem Volk Nachwuchs schenken können. Dies wiederum sorgt für einige Schwierigkeiten, da die deutliche Mehrzahl der Bewohnerinnen Yeshinnas deutlich immer noch in mancher Beziehung konservativ ist.

Besonderheiten der Amazonen Keshal Rondras

Hier bemüht man sich darum, nicht die alten Sitten zu vergessen, und hält sich vorsichtig bei Neuerungen zurück. Die Befehle Yppolita von Kurkums (und auch die ihrer Tochter Gilia) werden in Ehren gehalten und befolgt, trotzdem sind die Bewohnerinnen Keshal Rondras deutlich unnahbarer und ursprünglicher als ihre tobrischen Schwestern. Auch ihre Umwelt verlangt den Amazonen deutlich mehr Geschick ab und hier treten Aspekte Rondras wie der Sturm oftmals in den Vordergrund, wenn man den Naturgewalten trotzen muss (die im Raschtulswal deutlich präsenter sind).

Natürlich gibt es auch hier Kämpfe (etwa gegen Ungläubige wie Novadis oder Ferkinas), aber diese nehmen einen deutlich geringeren Raum im Leben der Bewohnerinnen Keshal Rondras ein, als dies in Tobrien der Fall ist. Man lebt abgeschieden im Raschtulswall und kümmert sich vornehmlich um die eigenen Angelegenheiten (sie sehen sich selbst als Bollwerk gegen die Horden der Ferkinas an) und mischt sich nicht in die Schwierigkeiten der Nachbarn ein. Ab und an reist ein kleiner Kriegerinnentrupp (oder auch einzelne Mitglieder) in die Zivilisation, um Handel zu treiben (oder sich für eine Nacht einen Mann zu suchen, um ein Kind zu zeugen).

Glaube und Götterbild der Amazonen

Die Amazonen sehen sich selbst als das auserwählte Volk Rondras. Durch die Verluste im Krieg gegen den Dämonenmeister wurde das antiquierte und fundamentalistische Weltbild der Amazonen aufgebrochen. Man ist bemüht, die Ideale der Göttin hochzuhalten und gleichzeitig den Unterdrückten und Verfolgten beizustehen.

Die übrigen der Zwölfe treten hinter der Verehrung **Rondras** deutlich zurück und manche der Zwölfe haben im Denken der Amazonen einfach keinen Platz. Da man die Rondra-Kirche nicht als Geweihtenschaft der Löwin anerkennt (In der es eben auch Männer gibt. Und ein Mann kann einer Amazone einfach nicht so nah sein wie eine Amazone, die von der Göttin nach ihrem Bilde erschaffen wurde.), ist traditionell die Schwertlöwin des Löwinnentempels zu Kurkum im Glauben der Amazonen die höchste Geweihte der Donnernden auf Dere. Auf Burg Yeshinna bildet diese (derzeit Ayla Ylarsîl von Donnerbach) eine stetig wachsende Anzahl der einfach geweihten Löwinnen (geweihte Amazonen, siehe **WdH** 53) und der zweifachgeweihten Blutlöwinnen aus, mit dem Ziel, dereinst die zerstörte Hauptburg Kurkum zurückzuerobern. Dabei fällt besonders auf, dass der Rondra-Glaube der Amazonen deutlich archaischer ist als in der zwölfgöttlichen Rondra-Kirche (so kann es zum Opfer von eigenem Blut oder getöteten Feinden kommen) und die Blutlöwinnen in bestimmten Fällen (Angriff und Mord an Geweihten, Entweihung eines Tempels) auch Urteile sprechen können (und wenn nötig, dieses Urteil auch durchführen).

Da Amazonen oftmals einen Kampf bewusst in die Länge ziehen und teils recht archaische Rituale praktizieren, kann man gewisse Parallelen zur Kirche des Kor erkennen (was man einer Amazone tunlichst nicht sagen sollte – Rondras SOHN ist eindeutig nicht so verehrenswert wie seine Mutter). Denn auch wenn sich die Amazonen teils recht weit von ihrem tulamidischen Ursprung entfernt haben, werden sehr viele alte Bräuche immer noch zelebriert (wie etwa die Segnung der Waffen durch ein Blutopfer).

Den übrigen Göttern des Zwölfgöttlichen Pantheons wird recht selten oder überhaupt nicht gehuldigt, da frau dereinst dem Zwölfgötterkult abgeschworen hat (es ist von Amazone zu Amazone unterschiedlich, welche der übrigen der Zwölfgötter sie überhaupt kennt. Kaum eine Amazone kennt mehr als Name und Aspekte der anderen Götter). Durch die Invasion Borbarads sind den Amazonen manche göttliche Prinzipien bekannt geworden. Durch den vermehrten Umgang mit den Kriegern Tobriens ist **Firun** nun als Gott der Jagd bekannt, was die Amazonen aber kaum interessiert. Viele Aspekte, die man gemeinhin verschiedenen der Zwölfgötter zuordnet, gehören bei den Amazonen zur Rondraverehrung: So hat die Göttin

die stolzen Rösser der Amazonen erschaffen (statt **Rahja**), gilt als Verteidigerin des Heims (statt **Travia**) oder als Inspiration bei der Waffenherstellung (welche dann durch **Angrosch**, den Gott der Zwerge, geschmiedet werden).
Andere Zwölfgötter (wie **Peraine**, die Bauerngottheit, oder **Tsa**, die Göttin des Friedens und der Veränderung) sind schlichtweg nicht wichtig genug, um sich mit ihnen zu beschäftigen. Andere (namentlich den Kult des Sonnengottes **Praios**) sollte man nach Ansicht der Amazonen meiden, solange sie nicht zur offenen Feindseligkeit neigen. Und wenn dies geschieht, kann man immer noch zu den Waffen greifen.
Bei den Amazonen Keshal Rondras ist noch **Phex** bekannter, genießt aber wegen des Aspekts der Heimlichkeit und des Hinterhalts keinen besonders guten Ruf.
Die Tatsache, dass die Amazonen diesen Götter in ihren Gebeten danken, bedeutet noch lange nicht, dass jede der von der Welt abgeschiedenen Amazonen diese Götter überhaupt alle kennt. Natürlich wissen junge Amazonen, dass es die Zwölfe gibt, kennen teilweise aber nur den Namen und nicht die Aspekte der einzelnen Götter. Je nach persönlichen Aufgaben gibt es die eine oder andere dieser Gottheiten, die (neben Rondra natürlich) gelegentlich Erwähnung in Gebeten finden.
Obwohl die Geschehnisse der letzten Jahre den Amazonen die übrigen Zwölfgötter stärker ins Bewusstsein gerückt haben, gilt deren Hauptaufmerksamkeit stets der Löwin Alverans (und auch ihren Alveraniaren **Famerlor** und **Mythrael**), die ihren Geschwistern in Ehrenhaftigkeit, Mut und Herrlichkeit überlegen ist.

Was denken ... über das Volk der Amazonen

Novadis: "Bei Rastullah, diese Frauen, die legendären Achmad'sunni, kämpfen wie ein Mann. Vielleicht werden tapfere Krieger, die mit ungläubigen Weibern verkehren, so von Rastullah bestraft und nach ihrem Tod in der Schlacht in einen Weiberkörper gesperrt und kommen nicht in Rastullahs Paradies."
Mactaleänata: "Scheinheilige Schlampen, ich gelobe jede einzelne von ihnen zu Ehren Belhalhars zu töten und dann jeden Tropfen ihres Blutes zu vergießen."
Hesinde-Geweihte: "Es ist schon bemerkenswert, wie ein solch kleines Volk, das zudem alle paar Jahrzehnte einen Großteil der ihren in Schlachten verliert, autark leben kann. Und dabei widersetzen sich die Amazonen auch noch beinahe über Jahrhunderte hinweg jeder Neuerung."

Was denken Amazonen über ...

Die Mactaleänata: Ehrlose Schlächterinnen! Allein durch ihre Existenz verhöhnen sie unseren Glauben und unser Dasein. Es sind kranke Wesen und wir müssen diese Seuche ausmerzen. Für Rondra und die Königin!
Männer (Yeshinna): Auch wenn Männer eher zum Bauern taugen, können manche von ihnen gehörig Mumm besitzen! Vielleicht sind sie nicht klug genug, aber die Hartnäckigkeit, mit der die Männer hier in Tobrien ihr Land verteidigen, ist bemerkenswert. Und manch einer von ihnen ist im Bett auch zu mehr fähig, als mir eine Tochter zu schenken.
Männer (Keshal Rondra): Pah! Männer! Bräuchten wir sie nicht, um Nachwuchs zu zeugen, so würden wir nicht merken, wenn sie eines Tages plötzlich vom Angesicht der Welt verschwänden. Wenn sie uns sehen, beginnen sie zu sabbern, doch sie trauen sich nicht, uns anzusprechen. Dies beweist doch, dass der Mann als solcher ein Feigling ist!
Magier: Magie ist etwas Schlechtes! Und wer sie ausübt, wird von ihr verdorben. So viele der unsrigen starben in den Magierkriegen, beim Zug der Oger und während der Invasion der Schwarzen Horden. Was hat die Magie uns jemals Gutes gebracht?

Die Amazonen im Spiel

Wie Amazonen auf die Helden reagieren, hängt in erster Linie von deren Gegenüber ab. Sprechen die Amazonen mit einem Mann oder deutlich kenntlichen Magier, so wird sich dieser deutlichen Vorurteilen gegenübersehen. Es wird einige Zeit dauern, bis solche Helden das Vertrauen einer Amazone gewonnen haben. Ist man hingegen Mann UND Magier, so hat man es noch einmal deutlich schwerer ...
Kulturen, die nicht die Zwölfgötter (sondern Götzen wie Tairach, Rastullah oder gar Dämonen) anbeten, haben es bei einem Zusammentreffen meist noch einmal etwas schwieriger, da beispielsweise die Amazonen Keshal Rondras jahrhundertelang das Bollwerk gegen die vordringenden Novadis bildeten. Überhaupt gelten Amazonen als relativ konservativ, was ihr eigenes Glaubensbild angeht, und Änderungen brauchen eine gewisse Zeit (oft viele Jahre), bis sie akzeptiert werden.
Sollen die Helden (etwa weil sie komplett den Kulturen der Novadis, Orks oder Ähnlichem angehören) dann noch etwas gegen die Kirche der Rondra unternehmen, so können sie nicht mehr von den Achmad'sunni erwarten als eine Schwertklinge, die sich in ihren Körper bohrt."
Konnte eine Amazonen erst einmal ihre Vorurteile überwinden, so sind sie loyale Verbündete. Sie wies aber nie vergessen, dass ihre Begleiter gewisse 'Makel' aufweisen und dass ihrem Volk und ihrer himmlischen Herrin Rondra die höchste Priorität einzuräumen ist. Da die meisten Amazonen selten in der Welt herum reisen und ein festes Weltbild von Kindheit an anerzogen bekommen, sind die stolzen Kriegerinnen im wahren Leben oft hoffnungslos naiv (und vertrauen auch schon einmal der falschen Person).
Schaffen es die Helden, in eine der gut versteckten Burgen der Amazonen einzudringen, so werden die Helden als Fremdkörper angesehen und werden diesen Rang fast niemals verlassen können. Und dies auch nur, wenn sie ihre Befähigung hinreichend bewiesen haben (und in absoluten Ausnahmesituationen). Ansonsten muss man in das Volk der Amazonen hinein geboren werden.

Begegnungen mit Amazonen in Abenteuern

Dem Volk der Amazonen kann man in zahlreichen Abenteuern begegnen. Die wichtigsten Begegnungen sind im Klassiker **Die Göttin der Amazonen** und in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** (im Band Invasion der Verdammten) zu finden. Im ersten Abenteuer plündern die Kurkumer Amazonen das Vildromtal, da sie vom skrupellosen Schwarzmagier Xeraan manipuliert wurden. In Goldene Blüten auf blauem Grund verteidigen die Helden Seite an Seite mit Hochkönigin Yppolita und ihren Untergebenen die Festung Kurkum – und erleben den Untergang der stolzen Burg mit.

Weitere Begegnungen mit dem Amazonenvolk als Gesamtheit gibt es im (vergriffenen) Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra**, beim 76. Donnersturmrennen (im Abenteuer **Donner & Sturm**), an dem Hochkönigin Gilia teilnimmt, sowie bei der Suche nach **Rohals Versprechen** und nach dem **Orkengold**. Der Konflikt zwischen den Schwestern Yppolita und Ulissa wird im Roman **Die Gabe der Amazonen** von Ulrich Kiesow behandelt, während **Löwin und Mantikor** aktuellere Schwierigkeiten des Amazonenvolkes zum Thema hat.

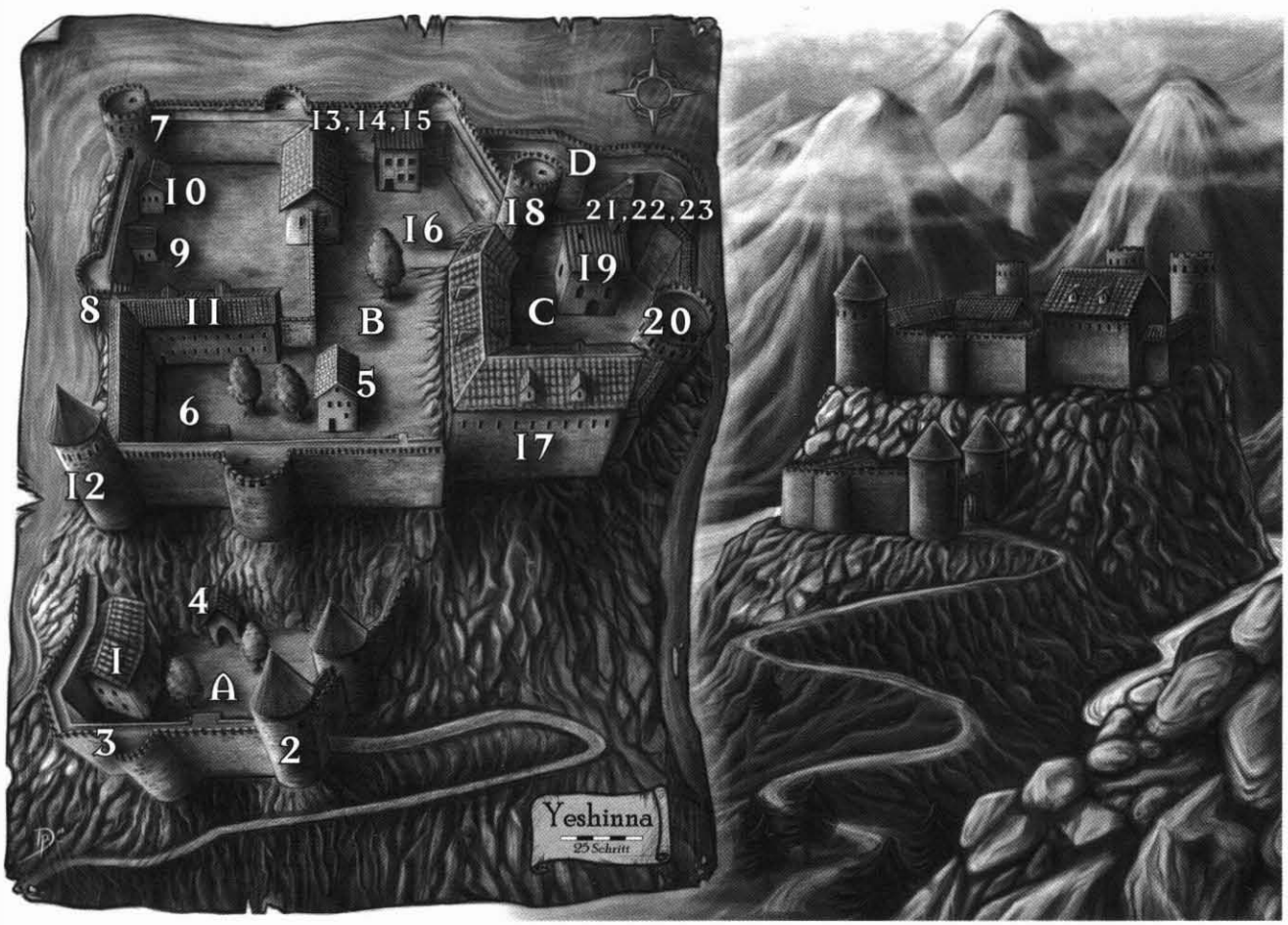
Die Amazonenburg Yeshinna

Unweit der Misaquellen thront auf einer Felsspitze, von den umliegenden Gipfeln vor neugierigen Blicken verborgen und von drei Seiten zusätzlich von einem reißenden Gebirgsfluss geschützt, die Amazonenfestung Yeshinna (tul.: 'die Unbezwingbare', in manchen Dialekten auch 'die Tapfere'), die im Jahre **503 BF** von einigen Amazonen auf Befehl der damaligen Hochkönigin *Arithana* gegründet wurde. Ein schmaler Pfad führt die Bergflanke zum Tor der Vorburg hinauf. Dabei kann dieser Pfad auf seiner gesamten Länge mit Pfeilen bestrichen werden, was die Verteidigung deutlich erleichtert.

Die **Vorburg (A)** bietet einem geräumigen, zweistöckigen **Gebäude (1)** Platz, in dem sich karge Gastgemächer befinden. Neben den **Tortürmen (2)** gibt es ansonsten nur noch zwei kleine **Schuppen (3)** mit Werkstätten und den **Eingang zur Hauptburg (4)**.

Ein gewundener Tunnel führt durch den Fels, wobei immer wieder Kavernen abgehen, in denen Lebensmittel gelagert oder Flüchtlinge aus dem Umland untergebracht werden können. Am Ende des Ganges gelangt man in den vorderen Hof der **mittleren Burg (B)**. Dieser beherbergt das wuchtige **Gesindehaus (5)**, in denen das ausschließlich weibliche Gesinde seinen Dienst versieht, und die **Stallungen (6)** mit dem darüber liegenden Heuschober. Hier sind die edlen Streitrösser der Amazonen untergebracht. Weiterhin gibt es noch den **Nordturm (7)** der Burg und die beiden **Bastionen (8)**, von deren Kronen man die gesamte Nordseite der Burg mit Pfeilen bestreichen und das gesamte Land nördlich der Burg beobachten kann. Allerdings müssten Angreifer auf dieser Seite zuerst den reißenden Fluss und die 40 Schritt hohe Felswand überwinden.

Von den oberen Stockwerken der Gebäude und der Mauerkrone (die allesamt nur über den hinteren Hof betreten werden



können) kann man in den vorderen Hof eingedrungene Feinde einschließen und durch Pfeilbeschuss aufreiben (da es kaum Deckungsmöglichkeiten in diesem Hof gibt). Durch ein Tor in der vier Schritt hohen Mauer gelangt man in den hinteren Hof. Hier befinden sich mehrere kleinere Gebäude **(9)**, in denen unwichtigere (sprich: nicht für die Verteidigung der Burg notwendige) Teile der Burgverwaltung untergebracht sind. Im **Westen (10)** und Süden **(11)** gibt es weitere Bastionen und im Südwesten den sogenannten 'spitzen Turm' **(12)**. Die mittlere Burg ist das Zentrum des alltäglichen Lebens. Es gibt zwei **Kräutergärten (13)**, **Viehställe (14)** und weitere **Werkstätten (15)**, um im Belagerungsfall die Versorgung sicherzustellen.

Über eine **Rampe (16)** gelangt man in die obere Burg **(C)**, wo sich der grob L-förmige **Palas (17)** befindet, in dem die Kriegerinnen, die Offizierinnen und die Königin selbst leben. Dem Palas gegenüber befindet sich der **Torturm (18)**, welcher die gesamte mittlere Burg und das Tor zur oberen Burg deckt. Weiter hinten im verwinkelten oberen Hof befindet sich der **Rondra-Tempel (19)**, in dem Ayla Ylarsîl von Donnerbach eine immer größere Anzahl von Löwinnen ausbildet. Im Osten der oberen Burg befindet sich der mächtige **Bergfried (20)**, der als letzte Zuflucht gilt und neben weiteren Unterkünften, Vorratskammern und Kerkern auch die Schatzkammer der Amazonen beheimatet.

Letztes Teil der Befestigung ist die **Yppolitanische Bastion (D)**, welche einen tiefer gelegenen Absatz sichert und es somit unmöglich macht, dass sich dort ein Feind festsetzen kann, aber auch die Länge der zu verteidigenden Mauern erhöht. Dennoch befindet sich hier ein, für das Befinden der Amazonen, wichtiger Ort: Auf dem **Boron-Anger (21)** finden die im Kampf gegen die Finsternis gefallenen Schwestern ihre letzte Ruhe. Weitere **Kräutergärten (22)** füllen dieses Areal vollständig aus. Am Fuße der Klippen, nur über einen steilen Pfad zu erreichen, befindet sich an der Nordseite der Burg ein kleiner, gut verborgener **Bootsteg (23)**. Direkt vor der Burg liegen ein Übungsplatz und einige Gatter und Weiden für die stolzen Rösser der Amazonen. Im Umland gibt es noch einige kleine Weiler, Gehöfte und Dörfchen, in denen die etwa 180 der Burg lehenspflichtige Bauern leben.

Die übrigen Burgen des Amazonenvolkes

Von den sieben Burgen des Amazonenvolkes, die in den letzten 600 Jahren gegründet wurden, wurden zahlreiche in Kämpfen vernichtet. Am bekanntesten ist eindeutig die Vernichtung **Kurkums** während Borbarads Tobrieninvasion. Hier wurde beinahe jede der Kurkumer Amazonen niedergemetzelt und die Burg selbst ein Opfer des entfesselten Kaiserdrachen Smardur. Burg Löwenstein in den Bergen von Mendena wurde hingegen nicht zerstört, sondern zur Heimstatt der Mactaleänata, der Schwarzen Amazonen und des Dämons *Isyahadin* und gilt heute als einer der finstersten Orte der schwarzen Lande, der von den gemarterten Seelen der hingemordeten Amazonen heimgesucht wird, von denen keine einzige die Eroberung überlebt hat.

Größtenteils unbekannt und allenfalls Gerüchten zufolge gab es noch zwei weitere Amazonenburgen in Aranien sowie eine weitere in der Maraskankette. Doch bei den Burgen handelt es sich nicht um Burgen von Amazonen, sondern nur um Burgen eines rein weiblichen Hadjin-Ordens (im Falle von Aranien) oder gar um eine schöne, aber unwahre Legende (Maraskan).

Die kleinen Geheimnisse der Amazonen

Die Yeshianna: Die Chronik der Burg Yeshinna gilt nun, nach der Vernichtung der Kurkuma, als die zweite Chronik des Amazonenvolkes. Manche Amazone ist der Meinung, dass, sollte Kurkum dereinst befreit und wieder aufgebaut werden, die Existenz der Yeshianna totgeschwiegen werden solle, obwohl diese die Grundlage einer neuen Kurkuma sein muss. Doch einzig Ayla Ylarsîl weiß um den Verbleib der originalen Kurkuma: Sie ruht wohlverborgen in einem geheimen Fach im Kurkumer Rondra-Tempel.

Große Geheimnisse der Amazonen

Aranische Amazonen: Während ihrer fast 700-jährigen Geschichte haben die Amazonen nicht mehr als nur die vier bekannten Burgen gegründet. Allerdings existierte in Aranien, genauer in Palmyramis, ein Orden von weiblichen Hadjinim, die den Amazonen Keshal Rondras nahe standen. Sie sahen Phex und Rondra als ein Liebespaar an. Noch heute besitzen sie irgendwo im Raschtulswall eine Ordenburg, unzugänglich und verborgen. Reisen die Faruhahim (so ihre Bezeichnung) durch Aranien oder die Tulamidenlande, so kleiden sie sich meist wie gewöhnliche Bewohner des Landes, tragen aber stets einen Gesichtsschleier. Sie suchen die die Überbleibsel des Zeitalters der Echsen und versuchen jegliche Bedrohung durch Geschuppte zu vernichten (ganz so wie das urtulamidische Sinnbild ihres Gottes Phex – der Mungo).

Maraskanische Amazonen: Die maraskanischen Amazonen sind eine Legende. Zwar haben Maraskaner und Fremde im Inneren der Bergketten Maraskans immer wieder Kriegerinnen in ungewöhnlicher Kleidung gesehen, doch basieren die Gerüchte von Amazonen auf Maraskan auf Fehlannahmen. Mitnichten waren es echte Amazonen, sondern meist entweder eine größere Menge von Rebellinnen, oder Töchtern Lycosas. Vermutlich ist der Kern der Legende aber eine Bauernfamilie, die vor langer Zeit massakriert wurde und deren acht Töchter Rache an den Mördern ihrer Eltern nahmen. Hier mischen sich maraskanische Legenden mit den Sagen der Mittelreicher, die fasziniert waren, von der Vorstellung exotischer Kämpferinnen. Echte Amazonen, so wie man sie aus Tobrien und den Hängen des Raschtulwalls kennt, gibt es auf Maraskan nicht.

Smardurs Karfunkel: In der Nacht zum 1. Namenlosen 1019 BF wurde die stolze Festung Kurkum vom Schwarzen Heer des Dämonenmeisters Borbarads unter Führung des Nekromanten *Sulman al'Venish* erobert. Damit die Burg nicht mit ihren Schätzen an den Feind fiel, opferte sich der Kaiser-

drache Smardur und brannte die Burg nieder. Dabei verstärkte er seinen Flammenatem durch seine magischen Kräfte. Die von ihm entfesselten elementaren Gewalten ließen Smardur inmitten des Flammenmeeres vergehen, zu dem Kurkum, der Burg, der er so lange verbunden war, geworden war. Von dem riesigen Drachenleib blieb nicht das Geringste übrig.

Dennoch ist dieser Karfunkel nicht verloren, sondern hat sich tief in den verbrannten Boden Kurkums gegraben und wartet auf den Tag, an dem die Amazonen ihren Besitz den schändlichen Besatzern entreißen und er endlich seinen Frieden finden kann. Denn eine der Questen, die Apep den Yeshinna-Amazonen aufgetragen hat, ist es, Smardurs Karfunkel zu finden, wobei es mancher Amazone scheint, dass die beiden Drachen etwas in ihrer Vergangenheit verband.

Das Verhältnis zu Drachen: Während Smardur durch und durch als rondrianisch gesinnter Drache anzusehen ist, ist das Verhältnis zu Apep ein anderes: Die stolzen Kriegerinnen verbringen bei dem uralten Drachen eine gewisse Zeit, um sich einer bestimmten Aufgabe (etwa einem Offiziersrang innerhalb der Amazonengemeinschaft) als würdig zu erweisen, und der Drache stellt den bei ihm lebenden Amazonen bestimmte Aufgaben, die er selbst vielleicht nicht erfüllen kann (wie etwa Questen gegen seinen drachischen Feind Ignithur) und gewährt den Amazonen dafür seinen Schutz.

Die Amazonen sehen im Alten Drachen Famerlor einen mächtigen Gefolgsmann und Diener der Donnernden. Somit sind die Untertanen Famerlors verehrenswerte Geschöpfe. Die an blitzende Waffen erinnernden Klauen, die Fähigkeit, auf dem Rücken von Donner und Sturm zu fliegen, und ihr schrecklich-schöner Schuppenleib, der im Gleißen des Blitzes funkelt, beeindrucken die Amazonen seit jeher.

Smardur war im Gegensatz zu Apep durch und durch Diener Rondras und sah sich in gewisser Weise als Erbe Famelors an, dessen Aufgabe es war, mit seinem Leben das Volk der Amazonen zu schützen, und dessen götterbestimmtes Schicksal es war, gemeinsam mit der Burg Kurkum zu vergehen. Über Jahrhunderte war die Beziehung zwischen Amazonen und Drachen eine fundamental spirituelle und es stellt sich Frage, was es zu bedeuten hat, dass Yeshinna und Kurkum eine wie auch immer geartete Verbindung zu einem Drachen besitzen, Keshal Rondra aber nicht. Oder gab es bei der Gründung der Burg einen Drachen, mit dem man auf welche Weise auch immer verbunden war?

Smardur verging, als er sein Seelenfeuer entfachte, um Kurkum zu einer Flammenhölle werden zu lassen und die eroberte Burg vor weiterer Schändung zu bewahren. Ob der Kaiserdrache Apep zu einem ähnlichen Opfer bereit wäre, darf bezweifelt werden.

Amazone

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 11, CH 12, FF 12, GE 15, KO 14, KK 12

Amazonensäbel: **INI** 15+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Amazonensäbel und Schild: **INI** 14 +W6 **AT** 16 **PA** 17 **TP** 1W+4 **DK** N

Kurzbogen: **INI** 15+W6 **FK** 16 **TP** 1W+4

LeP 36 **AuP** 40 **MR** 4 **RS** 5 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Zäher Hund / Arroganz 7, Prinzipientreue (12, Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Vorurteile gegen Männer 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Gegenhalten, Finte, Formation, Kampfreflexe, Klingensturm, Kriegsreiterei, Linkhand, Ortskenntnis (eine Amazonenburg), Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Schnellziehen, Wuchtschlag

Talente: Säbel (Amazonensäbel) 14 (16), Bogen 9, Lanzenreiten 11, Athletik 10, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 10, Kriegskunst 11, Heilkunde Wunden 8

Erfahrene Amazone: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Amazonen kämpfen ehrenhaft, nutzen aber auch Vorteile im Kampf (z.B. Schwächen des Gegners, Höhenunterschiede) und setzen auch gegen unehrenhafte Gegner ihre Bögen ein. Ansonsten nutzen sie gerne Ausfall und Finten (bis +6), um einzelne Gegner schnell zu überwinden. Gegen eine Überzahl setzen sie auch das Manöver Klingensturm ein. Amazonen geben nicht auf und können bis zum Tode kämpfen, es sei denn, es gibt gewichtige Gründe sich zurückzuziehen.

Der Aventurische Bote

»Es lacht der Elch, es tanzt die Gnitze,
der Bote ist mal wieder spitzel«
—Boten-Motto der Ausgabe No. 47

Kurzcharakteristik

Nicht zuletzt dank seiner modernen Druckerpresse und seinem reichen Besitzer Emmeran Stoerrebrandt gilt der Aventurische Bote als bedeutendste und verbreitetste Gazette Aventuriens. Der Bote versucht umfassend und kompetent über Ereignisse zu berichten; Reise- und Handelsberichte, Erkenntnisse über fremde Völker und unterhaltsame Bonmots füllen ebenso die Seiten wie Anzeigen, Kopfgeldhinweise und Artikel über Krisen, Politik und Kriege.

Gebräuchlicher Name: Der Bote
Symbol: eine fliegende schwarze Fledermaus mit einer Pergamentrolle zwischen den Fangzähnen
Wahlspruch: Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns
Auflage: Um 5.000 pro Ausgabe
Preis: Gareth kostenlos, ansonsten 2 Dukaten pro Ausgabe oder 2 Silbertaler pro vorgelesenem Artikel
Herkunft: 999 BF erschien die erste Ausgabe
Persönlichkeiten: **Emmeran Stoerrebrandt** (*979 BF, Eigentümer und reichster Handelsmagnat Aventuriens, **Herz 179f**), **Baltram von Liepenberg** (*976 BF, leitender Schriftmeister, blass, Lebemann, unorganisiert), **Yangold di Lazaar** (*991 BF, berühmter Kriegsberichterstatter, scheut keine Risiken, war an allen wichtigen Kriegsschauplätzen der letzten Jahre, schwer aufzufinden, da häufig unterwegs, **Geographia 236**), **Kerry ui Brioghan** (ca. *980 BF, weit gereiste Derographin und Entdeckerin, brillante Botenschreiberin mit dem Näschen für Geheimnisse und Skandale, **Herz 178**)
Personen der Historie: **Freifrau Strellina von Liepenberg** (zwischen 1008 und 1027 BF leitende Schriftmeisterin, Tante Baltrams, 1027 BF in der Schlacht in den Wolken gefallen), **Ugo Korninger** (gest. 1020 BF, während der Usurpation Answin von Rabenmunds 1010 bis 11 BF leitender Schriftmeister)
Beziehungen: groß (als ehemalige kaiserliche Gazette)
Finanzkraft: ansehnlich (immens als Teil des Stoerrebrandt-Imperiums)
Zitat: *"Es gibt nichts, worüber wir nicht schreiben können, aber das heißt nicht, dass wir über nichts schreiben."*
—Baltram von Liepenberg
Niederlassungen: Gareth (Haupthaus), Belhanka, Kuslik, Vinsalt, Punin, Perricum, Festum, Khunchom, Fasar und Brabak
Besonderheiten: Ins Informationsnetz der Silbernen Falken integriert; hütet einige KGIA-Altlasten; Archiv XIII
Größe: 20 Schriftmeister, dazu gut drei Dutzend mehr oder weniger regelmäßig schreibende Berichterstatter, einige hundert unterschiedlichste Zuträger

Geschichte

Die Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern im Jahre 960 BF auf Maraskan legte den Grundstein für ein regelmäßig erscheinendes Periodikum. Doch es brauchte fast weitere 40 Götterläufe, ehe der erste Aventurische Bote erschien: **999 BF** wurde die zwölfseitige Ausgabe im ganzen Reich kostenlos verteilt. Kaiser *Hal von Gareth* persönlich initiierte das Vorhaben, auf Anraten seines engsten Beraters hin, des Grafen *Answin von Rabenmund*. Dieser jedoch musste die erste Ausgabe 'seiner' Gazette im Exil lesen, wohin er nach einem Giftanschlag auf den Thronfolger *Brin von Gareth* verbannt wurde.

In den ersten Jahren erschien der Bote in unregelmäßigen Abständen. Im Firun **1005 BF** war Ausgabe 19 die erste datierte, von wo an der Bote regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate erschien. Seit seiner Gründung war der Bote nicht nur der erste offizielle Anzeiger für den Kontinent Aventurien, sondern auch Kurier des Garether Kaiserhauses und der KGIA (Kaiserlich-Garetische-Informations-Agentur, der 'Geheimdienst' des Mittelreichs) unterstellt. Obwohl die erste leitende Schriftmeisterin, Freifrau *Strellina von Liepenberg*, auf der Lohnliste der Agentur stand, misstraute Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod* dem Boten von Anfang an. Als ein Produkt des Verräters von Rabenmund und auf Grund seiner teilweise aufklärerischen Artikel war der Bote für Nemrod immer ein rotes Tuch. Die Bemühungen der Schreiber um eine möglichst objektive Berichterstattung stellten für den Leiter der KGIA einen beliebten Nebenkriegsschauplatz in seinem Kampf um Recht und Ordnung dar.

Einige Befürchtungen Nemrods sollte sich im Jahre **1010 BF** bewahrheiten, als Answin den Kaiserthron zu Gareth usurpierte und einen seiner Schützlinge zum neuen leitenden Schriftmeister ernannte. *Ugo Korninger*, ein Botenschreiber der ersten Stunde, funktionierte die Gazette in ein populistisches und answinistisches Propagandablatt um, wurde jedoch zeitgleich wie sein Herr **1011 BF** festgesetzt und ein Jahr später zu Kerkerhaft verurteilt.

Die verheerende Wirkung eines feindlichen Propagandablattes nun kennend, zog der Reichsgroßgeheimrat die Zügel an: Jeder Artikel musste von ihm persönlich zur Veröffentlichung freigegeben werden und jeder Botenschreiber als Korrespondent der KGIA zum Sammeln von Hintergrundberichten über das Aus- und Inland und das Aufdecken von staatsgefährdenden Umtrieben beitragen. Es heißt, dass in dieser Zeit das *Archiv XIII* eingerichtet wurde, in dem die leitende Schriftmeisterin alle nicht beglaubigten und unzensierten Artikel wegschloss und das innerhalb kürzester Zeit sein Schriftenvolumen verdoppelte.

Nichtsdestotrotz steigerte der Bote beständig seine Auflage und einzelne Korrespondenten erlangten aventurienweiten Ruhm. Gerade die mitreißende Kriegsberichterstattung *Yangold di Lazaars* sowie die spannenden Reiseaufzeichnungen und aufgedeckten Skandale *Kerry ui Brioghans* machten Furore. Der Aventurische Bote zementierte seinen Ruf als meistgelesenes kaiser- und mittelreichtreues Blatt.

Die Wende kam **1027 BF**, als das Jahr des Feuers über das Mittelreich hereinbrach. Mit dem daraus resultierten Zerfall der alten Reichsordnung und der KGIA konnte sich der Bote aus seinem Status als Organ des Kaiserhauses lösen und gehört heute *Emmeran Stoerrebrandt*, dem reichsten Mann Aventuriens.

Nachdem das alte Redaktionshaus während der *Schlacht in den Wolken* vollständig zerstört wurde, veröffentlichte die Notredaktion des Boten einige Ausgaben aus dem Druckhaus Sfandini Erben & Cie in Punin. Dank großzügiger privater Spenden und der Übernahme durch das Handelshaus Stoerrebrandt konnten die Botenschreiber rund um den neuen leitenden Schriftmeister *Baltram von Liepenberg* allerdings bereits **1029 BF** in die neuen Redaktionsräumlichkeiten in Gareth einziehen. Das Einverleiben des Botens in das Stoerrebrandt-Imperium missfiel jedoch einem Teil der alten Schreibergarde (darunter di Lazaar), die ihren Unmut in einem Boten-Artikel zum Ausdruck brachten. Die daraus folgende Streitigkeit über die inhaltliche Neuorientierung des einstigen Kaiserblatts war tagelang das Gesprächsthema Nummer eins in Gareth. Obwohl sich die größten Wogen mittlerweile geglättet haben, hat dieser Richtungsstreit doch seine Spuren hinterlassen und fördert in den Redaktionsstuben noch heute hin und wieder Spannungen zutage.

Der Aventurische Bote heute

»Nichts ist so alt wie die Zeitung von gestern.«

Dank der eher kosmopolitischen Interessen des Handelshauses Stoerrebrandt sind die meisten Berichte des Boten heute sachlicher und weniger mittelreichbezogen eingefärbt. Die häufige Einbindung von Artikeln aus Provinzgazetten wie der *Havena-Fanfare*, dem *Yaquirblick*, dem *Fantholi* oder dem *Salamander*, der Quartalsschrift des *Bundes vom Roten Salamander*, soll allerdings weiterhin sicherstellen, dass die wichtigsten Ereignisse in den Provinzen im Boten gebührend aufbereitet werden.

Das Blatt hat sich zum Ziel gesetzt, die aventurische Bevölkerung so umfassend und fundiert wie möglich über alle wichtigen Ereignisse in der Welt zu informieren, nicht zuletzt mit dem Zweck, dem Leser die Möglichkeit zu verschaffen, sich eine eigene Meinung bilden zu können. Ein nandusgefälliges Ziel, welches jedoch nur in den wenigsten abgedruckten Artikeln wirklich zur Geltung kommt. Schließlich beurteilt jeder Schriftmeister auf seine Weise die Wichtigkeit eines Artikels (weswegen auch schon seitenlang über Brautschauen und Hochzeiten Adliger geschrieben wurde) und nicht jeden Lehnsherrn freut's, wenn seine Untergebenen plötzlich eine eigene Meinung zu einem Politikum besitzen. So muss jedem veröffentlichten Artikel der Drahtseilakt gelingen, die selbst gesteckten Ziele zu ehren, ohne die Obrigkeit zu verärgern – ein Unterfangen, das jeweils von unterschiedlichem Erfolg gekrönt ist.

Nicht zuletzt sammelt der Bote Berichte und Zeugnisse aus allen Herren Länder, die zwar nicht unbedingt gedruckt, dafür

Der irdische Aventurische Bote

Auch irdisch existiert ein Aventurischer Bote, für den verschiedenste Redakteure und Autoren regelmäßig Texte verfassen. Den **Aventurischen Boten – das DSA-Magazin** vom Ulisses Spiele Verlag gibt es im Abonnement zu bestellen, er erscheint alle zwei Monate. In den zur Zeit 32 teils farbigen Seiten finden Sie nicht nur die Fortschreibung der aventurischen Geschichte aus Sicht der aventurischen Berichterstatter, sondern auch interessante Hintergrundinformationen, Szenarien, Regelausführungen und Ausblicke auf andere DSA-Produkte, außerdem Spielhilfen zu den verschiedensten aventurischen Themen wie z.B. Kirchenorden, Reisen und Leben in Aventurien, geheimnisvolle Örtlichkeiten und vieles mehr.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; –Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von € 18,00 (Ausland € 21,00) einschließlich Porto und Versand.
Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.
Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon **nicht** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen. *(Inland = € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland = € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)*

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluß. Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** senden.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

_____
(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zur Abgrenzung und dem Spiel mit dem DSA-Magazin

Die im DSA-Magazin abgedruckten aventurischen Artikel sind jeweils nur eine Auswahl der im 'aventurischen' Aventurischen Boten veröffentlichten Texte. Sie können diese zum Beispiel als Handout verwenden oder gleich den aventurischen Teil des Magazins an Ihre Spieler verteilen, wenn diese während eines Abenteuers eine Ausgabe des Boten kaufen wollen. Fühlen Sie sich aber jederzeit frei, eigene Boten-Artikel zu schreiben, wenn diese für Ihr Abenteuer von Nutzen sein können und Sie keinen passenden Artikel im DSA-Magazin finden. Wenn Sie dabei die Lust verspüren, einen eigenen Artikel für das DSA-Magazin zu schreiben, dann melden Sie sich direkt bei der irdischen Botenredaktion unter avbote@ulisses-spiele.de (keine Gewähr für eine Veröffentlichung).

aber archiviert und jedem Interessierten zugänglich gemacht werden. Dieser reichhaltige, teils sehr exotische Geschichtenfundus hat schon manchen Glücksritter dazu bewogen, den heimatlichen Herd zu verlassen und in die Ferne zu ziehen.

Spitzt die Federn und die Ohren

Die veröffentlichten Texte werden nicht nur von den aus der Redaktionskasse bezahlten *Berichterstattern* verfasst: Ein jeder hat die Möglichkeit, seinen Augenzeugenbericht über ein außerordentliches Geschehnis einzusenden oder zu Protokoll zu geben. Häufig werden bei besonders interessanten oder abstrusen Geschichten Vertrauenspersonen entsandt, um das Erzählte nachzuprüfen.

Wird das Eingesandte oder das Berichtete für veröffentlichungswürdig befunden, winkt dem Betroffenen nicht nur die Belohnung von ein paar Silbertalern, sondern auch die Aufnahme in das Netz der *Zuträger*. Wer regelmäßig gute Geschichten liefert und auch über ein gewisses handwerkliches Talent verfügt (mind. *Lesen/Schreiben* TaW 8), mag bald zum fest bezahlten Berichterstatter aufsteigen. Dies ist der klassische Einstieg in die Welt des Boten. Andere Berichterstatter waren früher oftmals *Zeitungsträger*, Räte in einer kaiserlichen Kanzlei, KGIA-Agenten, Forscher, Händler, Glücksritter oder gescheiterte Schriftsteller.

Vom Erwerb

Der Bote kann in jeder größeren Stadt Aventuriens (hauptsächlich im Mittel- und Horasreich) für 2 Dukaten erstanden werden. Ein stattlicher Preis für viele Stadtbürger, weswegen meist mehrere Personen zusammen einen Boten kaufen. Nur in Gareth, der Kaisermetropole, wird das Blatt direkt bei der Druckerei kostenlos verteilt.

Die einzigen fixen Verkaufsstellen finden sich in denjenigen Städten, die auch über eine Redaktionsstube verfügen (und zwar bei eben jenen Räumlichkeiten). In allen anderen Örtlichkeiten muss sich der geneigte Leser an den laut ausrufenden *Zeitungsjungen* und *–mädchen* orientieren, welche jeweils ein Bündel mit verschiedensten Ausgaben mit sich führen, wobei sich darunter nicht immer die aktuellste befindet.

Einige besonders wohlhabende Leser gönnen sich den Luxus, sich den Boten direkt in ihr Domizil bringen zu lassen, noch ehe die Druckertinte ganz getrocknet ist. Oftmals wissen diese auch den daraus entstandenen Wissensvorsprung auf ihre Rivalen und Konkurrenten zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Da beileibe nicht jeder Aventurier des Lesens der Kusliker Zeichen mächtig ist, haben die Zeitungsträger auch die Aufgabe, dem Interessierten Artikel vorzulesen, allerdings nur gegen ein Entgelt von zwei Silbertalern pro vorgelesenem Artikel.

Organisation

»Wer schreibt, der bleibt.«

Die Chefetage

Das Wort Emmeran Stoerrebrandts als Eigentümer und Verleger des Boten hat mehr Gewicht als die vereinten Voten der Schriftmeister und Berichterstatter. Allerdings mischt sich der Handelsmagnat nur sehr selten direkt in das Botengeschehen ein und begnügt sich mit seiner Rolle als Geldgeber und Botenleser.

Nichtsdestotrotz hat der leitende Schriftmeister Baltram von Liepenberg bisher davon abgesehen, die Grenzen der redaktionellen Freiheit auszuloten und einen Stoerrebrandt-kritischen Artikel zu drucken. Auf Baltrams Schultern liegt die ganze Verantwortung des Boten: Er muss sich vergewissern, dass für jede Ausgabe genügend druckreife Texte vorliegen und gegebenenfalls seine Berichterstatter antreiben, spannende Geschichten ausfindig zu machen. Aber auch die Entscheidung, welcher Artikel letztendlich gedruckt wird, sowie die Reihenfolge und Form des Drucks obliegt ihm, ganz wie das Entgegennehmen von Wünschen Dritter und die Wahrung der Kostenvorgaben. Kein Wunder also, dass der stets überbeschäftigte Baltram nur noch sehr selten selber schreibt, ein Umstand, der ihm immer mehr zu schaffen macht.

Anzeigen

»Junge, aufstrebende Söldlinge gesucht! Auch erfahrene Veteranen ohne Kontrakt werden gerne aufgenommen im STURMBANNER! Meldet Euch bei (...).«

»Von Jung und Alt geliebt: Engasal-Wein – Schön, dass es sowas noch gibt!«

»Die Schlacht geschlagen, tapfere Wunden erlitten? Das letzte, was ein wackerer Held jetzt gebrauchen kann, ist ein Becher Wasser, in den eine Hexe gespuckt hat! Für den kultivierten Abenteuerer gibt es jetzt Heiltränke in verschiedenen Geschmacksrichtungen: Vanille, Himbeere, Elfenminze, Orkenblut und Kakao. In Vorbereitung: Mit einem Schuss Engasalwein sowie mit extra vielen aromatischen Kräuteressenzen. Zu beziehen bei jedem gut sortierten Alchimisten für nur 12 Dukaten (bei Vorlage dieser Anzeige nur 9 Dukaten).«

»An alle Weinkenner: Lasst eure Finger von diesen unwürdigen Getränken, die seit unzähligen Botenausgaben angepriesen werden! Engasal-Wein eignet sich höchstens für Folterzwecke, nicht jedoch zum wahren Weingenuss (...). Das wirklich wahre Wundergebräu ist der original alanfanische Boronswein (...).«

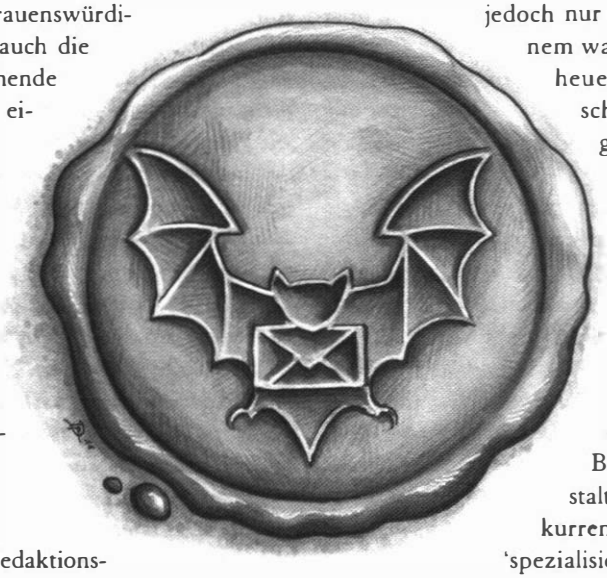
Nebst klassischen Zeitungsartikeln beinhaltet der Bote auch unzählige Seiten mit verschiedensten Kleinanzeigen, in denen Waren angepriesen, Schwertarme gesucht oder in offenen Briefen (zum teil heftigst) Meinungen ausgetauscht werden. Auch Kopfgeld oder wichtige politische Beschlüsse (wie z.B. die *Ochsenbluter Urkunde* Kaiserin Rohajas) werden hier abgedruckt. Der Bote dient insofern auch als eine Art bewegliche Anschlagstafel', über welche ein Auftraggeber mit Helden in Kontakt treten kann.

Jeder kann eine Anzeige aufgeben, welche gegen ein Entgelt von 2 Silbertalern garantiert gedruckt wird. Gerüchteweise sollen zwielichtige Gestalten die Botenanzeigen auch missbrauchen, um untereinander verschlüsselte Nachrichten auszutauschen.

Schriftmeister

Die gut zwanzig Schriftmeister entlasten Baltram bei seinen vielfältigen Aufgaben. Darunter fallen vornehmlich die Vorsteher der Redaktionshäuser, welche die Berichte der ihnen zugewiesenen Regionen oder Themen sammeln, auswerten und an das Haupthaus in Gareth weiterleiten. Um besonders brisante Texte aus weit entfernten Regionen sicher nach Gareth zu befördern, behelfen sich Schriftmeister wie Berichterstatter oftmals vertrauenswürdiger Glücksritter. Häufig sind es auch die Schriftmeister, welche Außenstehende beauftragen, den Wahrheitsgehalt eines Textes zu überprüfen.

Auch die Druckermeister, Schriftsetzer und Archivare zählen zu den Schriftmeistern, werden ebenso direkt aus der Botenkasse entlohnt und dürfen ihr Quartier in den Redaktionshäusern aufschlagen. Die Schriftmeister rekrutieren sich überwiegend aus erfahrenen, alternden Berichterstattern.



Bekannte Schriftmeister:

- *Xandros Fernel* leitet das Redaktionshaus in Perricum und gilt als fleischgewordener 'Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache'.
- Als Archivarin in Brabak hortet *Gylvana* unzählige Manuskripte und Aufzeichnungen von Dschungelexpeditionen. Obwohl sie jeden einzelnen Text in ihrem schier unbegrenzten Gedächtnis gespeichert hat, ist es mit ihrem Ordnungssinn nicht weit her – das Archiv verfügt über kein Ablagesystem, was es schier unmöglich macht, einen archivierten Text zu finden. Das mag für manchen Ratsuchenden problematisch werden, vor allem, wenn das alternde Gedächtnis *Gylvanas* ihr einen Streich spielt.
- Der Geheimarchivar *Darian von Sturmfels* zu Gareth bereiste als KGIA-Agent das ganze Mittelreich, war der erste Verbindungsmann der Agentur zum Boten und soll noch heute über beste Kontakte zur *Letzten Schwadron* verfügen. Er umgibt sich stets mit dem Nimbus des Geheimnisvollen und Geheimniskrämers (worauf schon sein Titel hinweist), nur um darüber hinweg zu täuschen, dass er keine wirkliche Aufgabe mehr innehat.
- *Reojin* pilgert von Redaktionshaus zu Redaktionshaus, um neue Schriftsetzer auszubilden. Er gilt als Meister im Umgang mit den beweglichen Lettern und der Druckerpresse. Weniger bekannt ist seine blutige Vergangenheit als Rebell gegen die mittelreichische Besatzung seiner Heimatinsel.
- Magister extraordinarius *Rhenaya da Corraldo* zeichnet für die Schriftleitung des Salamanders zuständig und wählt in dieser Funktion auch die Beiträge aus, welche im Boten abgedruckt werden.

Berichterstatter

Das Gros der gedruckten Artikel schreiben die gut drei Dutzend Berichterstatter, welche sich über den ganzen Kontinent verteilen. Immer auf der Suche nach spektakulären Geschichten, sind sie oftmals wochenlang auf Reisen und dürfen keine Gefahr scheuen. Da ihre Entlohnung nicht nur davon abhängt, ob das Niedergeschriebene später auch tatsächlich gedruckt wird, sondern auch von der Resonanz und Brisanz des Artikels, ist den meisten Berichterstattern kein Wagnis zu hoch und kein Gerücht zu abstrus, als dass sie der Sache nicht auf den Grund gehen möchten. Da jedoch nur die wenigsten Berichterstatter einem wahren Abenteuer gewachsen sind, heuern sie oftmals (aus eigener Tasche) Glücksritter an, welche sie begleiten sollen (oder gleich an ihrer statt die muffige, dunkle Höhle betreten sollen).

Da in diese Kategorie ebenfalls *Gastkommentatoren* und *'Provinzler'* (wie abschätzig diejenigen genannt werden, welche die Konkurrenzblätter nach für den Boten interessanten Artikeln durchforsten), ist die Riege der Berichterstatter sehr heterogen gestaltet, was Neid, Missgunst und Konkurrenzdenken zu Tage fördert. Oftmals 'spezialisieren' sich die Berichterstatter auf eine Region (Herzogtum Nordmarken, Horasreich, Thorwal) oder ein bestimmtes Themengebiet (Magie, Zünfte & Gilden, Festlichkeiten).

Bekannte Berichterstatter:

- Die bereits im Überblickkasten genannten *Yangold di Lazaar* und *Kerry ui Brioghan* sowie *Igan Trappenfeld* sind die mit Abstand bekanntesten, ihre Artikel werden ohne zu Zögern gedruckt und bescheren dem Boten zusätzliche Leser.
- *Arela Weißblatt*, eine Elfe und Abgängerin des Informationsinstituts zu Rommilys, war lange Zeit Botschafterin Gareths im Horasreich und schreibt heute noch in unregelmäßigen Abständen fundierte Beiträge zur politischen Lage im Alten Reich.
- *Melisande Melders* begleitet den reisenden mittelreichischen Kaiserhof auf Schritt und Tritt und berichtet davon.
- *Ferling Okenheld* aus Weiden streitet mit Igan Trappenfeld um das 'geistige' Erbe di Lazaars. Böse Zungen behaupten, er würde insgeheim auch daran arbeiten, di Lazaar wortwörtlich zu beerben.
- *Leomelia Winterbach* verfügt über Kontakte zu Widerstandskämpfern in den Schwarzen Landen und leidet an Verfolgungswahn.

Zuträger

Jeder Berichterstatter kann über ein mehr oder weniger großes und dichtes Netz an unterschiedlichsten Zuträgern zurückgreifen, welche ihm Informationen und Gerüchte zuspielen. Diese Zuträger finden sich in jeder gesellschaftlichen Schicht und Position, vom einfachen Weidener Kuhhirten bis zum einflussreichen herzöglichen Berater. Häufig sind die Zuträger darauf erpicht, nicht erkannt zu werden, so dass ihre Informa-

tionen über mannigfache Umwege ihren Weg in die Redaktionsstuben finden. Andere wiederum sonnen sich nur zu gerne im Ruhme eines spektakulären Skandals, der dank ihrer Hilfe aufgedeckt wurde.

Zeitungsträger

Nur Kinder und Heranwachsende, welche über ein unüberhörbares Schreiorgan verfügen, eine lockere Zunge ihr Eigen nennen, einen aufgeweckten Geist besitzen und lesen können, werden als Zeitungsträger angeheuert. Bei ihnen kann der geneigte Leser den Boten kaufen.
Die Zeitungsträger sind oftmals auch gleichzeitig wertvolle Zuträger, sozusagen die Augen und Ohren des Boten in den Gassen der aventurischen Städte.

Niederlassungen

Nicht in allen Redaktionshäusern steht eine Druckerpresse, mithilfe derer eine regional gefärbte Ausgabe des Boten gedruckt werden kann. Nebst dem Haupthaus in Gareth zeichnet sich vor allem die Druckerei *ya Cerrano* in Kuslik für die hohe drucktechnische Qualität des Boten aus. Hier wird auch in unregelmäßigen Abständen eine rein horasische Ausgabe des Boten gedruckt. Die südlichste Druckerei Aventuriens, die *Salamander-Druckerei* in Brabak, beliefert das Haupthaus in Gareth vornehmlich mit Beiträgen des *Salamanders*. Es soll jedoch schon vorgekommen sein, dass sich bei diesen Lieferungen auch Artikel aus dem *Spiegel der Schwarzmagie* befanden, welche dann irrtümlicherweise ebenfalls im Boten erschienen und für einigen Aufruhr sorgten. Als besonders eifriger Spender nach dem Jahr des Feuers zeichnete sich *Bodar Sfadini* aus, Zunftmeister der Puniner Drucker und Buchbinder, der dafür das Privileg erhielt, in seinem Druckhaus *Sfandini Erben & Cie* ebenfalls Boten drucken zu lassen. Auch in Festum und Khunchom stehen kleinere Druckerpressen zur Verfügung.

Was denkt/denken ... über den Aventurischen Boten

das Volk: *"Was wäre Aventurien ohne den Aventurischen Boten? Zwar gefallen mir selten alle Artikel, aber den Boten möchte ich nicht missen."*
die Drucker: *"Ohne uns gäbe es den Boten gar nicht. Da mögen die Schreiberlinge noch so eloquente Satzkonstrukte hinkleckern oder tausendfach ihr Leben für einen einzigen Artikel aufs Spiel setzen, wenn wir keinen Finger rühren, wird von all dem nie jemand erfahren."*
die Konkurrenzblätter: *"Früher waren die Fronten klarer, da behandelte der Bote nur die Themen von reich- und aventurienweiter Bedeutung und wir holten unsere Leser bei den regionalen und lokalen Ereignissen ab. Aber heute werden wir ja fast gezwungen, unsere eigenen Artikel zu verkaufen. Wenn das so weitergeht, liest bald jeder nur noch den Boten."*
die Praios-Kirche: *"Bedauerlich, dass dem Boten die ordnende Hand fehlt. Was da teilweise gedruckt wird, spottet jeglicher Beschreibung. Viel zu selten besinnt sich das Blatt auf seine Rolle als 'Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung', obwohl dies in diesen bitteren Stunden eine große Hilfe wäre. Zum Glück vermag nicht jeder die aufrührerischen Texte zu lesen."*
die Nandus-Kirche: *"Wann endlich bekennt sich der Bote zu einer wahrhaftigen Aufklärung und Bildung seiner Leser? Zu oft noch wird er von all jenen instrumentalisiert, die ein aufgeklärtes Bildungsbürgertum vehement bekämpfen. Vielleicht wäre es an der Zeit, selbst einen Text zu verfassen – aber erst muss ich noch dieses Rätsel knacken."*
die Reichskanzleien: *"Als Quell von verschiedensten Nachrichten leistet der Bote immer noch hervorragende Arbeit für das Reich, auch wenn die Berichterstattung zum Mittelreich leider zu oft auswärtigen Artikeln weichen muss. Diese wiederum sind für uns zwar sehr wertvoll, aber wohl kaum für die Augen von Alrik Normalbürger geeignet."*
die Splittergruppen der KGIA: *"Es wäre mal an der Zeit, dass der Bote eine Ausgabe mit den 'geheimsten Geheimberichten zur Geheimlage des Reiches' druckt – das würde unserer Sache Aufwind geben." / "Der Bote hat seine Geschichte nicht vergessen und leistet noch immer seinen Teil zur Stabilisierung der politischen Lage in den Provinzen."*
die Kaiserlich Derographische Gesellschaft: *"Zum Glück gibt es den Boten noch, die zahlen immer gut für unsere Reiseberichte. Natürlich sind unsere Berichte unübertroffen und stets wahrheitsgetreu, etwas, das man von anderen veröffentlichten Reiseberichten nicht unbedingt behaupten kann."*
die Barden und Geschichtenerzähler: *"Gedruckte Worte sind ja schön und gut, aber ihnen fehlt die Kraft, die Farbe und die Freiheit des gesprochenen Wortes. Jeder kann ein Blatt mit Worten besudeln, die hohe Kunst aber ist, sich eine Geschichte einzuprägen und so wiederzugeben, dass sie die Zuhörer fesselt. Und das wird dem Boten nie gelingen."*

Was denkt der Aventurische Bote über...

Siehe Berichterstattungen im Boten, jeweils abhängig von den einzelnen Berichterstattern.

Der Aventurische Bote im Spiel

Der Aventurische Bote bietet sich vor allem als *Informationsquelle* in Abenteuern an. Sind die Helden gerade auf der Suche nach einem lukrativen Auftrag? Müssen sie das komplizierte politische Geflecht eines Landstriches verstehen? Interessieren sie sich für die neuesten Erkenntnisse in der Wissenschaft oder möchten sie erfahren, was in ihrer Heimat von sich geht? In all diesen Fällen kann ihnen die Lektüre des Boten weiterhelfen.

Der Bote ist aber auch *Auftraggeber*: Geschichten, deren Wahrheitsgehalt angezweifelt wird, werden oftmals erst überprüft, ehe sie abgedruckt werden. Das übernehmen aber nur in den seltensten Fällen die Schreiberlinge selbst, viel lieber schicken sie tapfere Recken aus – denn oftmals lauert hinter einer guten Geschichte ein gefährliches und spannendes Abenteuer.

Vielleicht packt einen Helden aber im Verlaufe seines Lebens auch die Lust, selbst für den Boten zu schreiben. Sei es einfach, um seine Umwelt an den Geschehnissen teilhaben zu lassen, sei es, um seine Taten in ein rechtes (oder besseres) Licht zu rücken. Dann kann der Bote schnell zum *Arbeitgeber* werden.

Die Kaiserlich Garethische Botendruckerei

Das größte Druckhaus Aventuriens ist die Kaiserliche Garethische Botendruckerei gegenüber des Stoerrebrandt-Kontors in Gareth, die neben dem Boten auch sämtliche Staatspapiere und Rechtswerke (neuerdings auch den *Codex Albrycus*) des Reiches vervielfältigt.

Die Druckerei nimmt einen gesamten Gebäudeflügel der Garether Botenredaktion ein. In der Eingangshalle steht eine große marmorne Spendentafel (selbst eine Spende), in der die Namen all jener großzügigen Spender eingraviert wurden, welche mit ihren Gaben dazu beitrugen, dass der Bote nach dem Jahr des Feuers wieder hier gedruckt werden konnte. Die Tafel wird aber meist gemieden, denn sie gilt als verflucht: Bereits drei Menschen wurden von der umfallenden, schweren Marmorplatte erschlagen (welche dabei ungewöhnlicherweise nie zu Bruch ging), trotz aller Sicherheitsmaßnahmen.

Auf zwei Obergeschosse verteilt sind die Arbeitsräume der zahlreichen Setzer, Lektoren und Botenschreiber. Die meisten Räume sind karg und nutzorientiert ausgestattet, selbst die Räumlichkeit des leitenden Schriftmeisters. Im Erdgeschoss arbeiten die vierzehn großen Druckmaschinen Tag und Nacht und erfüllen das ganze Gebäude mit ihrem Lärm. Weitere zwei Druckerpressen werden gerade gebaut, um den durch das Jahr des Feuers bereits in Verzug geratenen Großauftrag der Hesinde-Kirche, die erste gedruckte Ausgabe von *Rohals Gesprächen* in 21 Bänden, zeitig zu beenden.

Im Keller des Gebäudes werden die über tausend Zweitdrucke (Erstdrucke gehen üblicherweise an den Auftraggeber) und sämtliche überzähligen Exemplare des Aventurischen Boten aufbewahrt – nur der unrühmliche Schandbote aus der Zeit der Answinschen Usurpation fehlt.

Botenschreiberling

Eigenschaften: MU 13, KL 13, IN 13, CH 13, FF 14, GE 12, KO 12, KK 11

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

LeP 29 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: (öfters Glück) / Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 7, Überreden 10, Schriftlicher Ausdruck 10

Erfahrene Schreiberlinge (Redakteure): AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Nandusgefälliges Wissen, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Schreiberlinge sind nicht sonderlich kampferfahren und versuchen sich aus Streitereien herauszuhalten. Sie setzen sich höchstens mit der Faust zur Wehr und versuchen sie fliehen, sollten sie LeP verlieren.

Das Archiv XIII

Irgendwo in den Weiten des Kellers der Botendruckerei zu Gareth liegt, abgetrennt durch eine wuchtige Tür aus echtem Zwergenstahl, das Archiv XIII. Auf Geheiß Dexter Nemrods nach der Answinkrise eingerichtet, beherbergen die Regale und Kisten unzählige Pergamente, Papierbögen, Druckerzeugnisse, Stein- und Wachstafeln. Hier werden all jene Artikel aufbewahrt, welche es ob ihres Inhaltes oder Autors nie in den Boten geschafft haben oder nur in einer mehr oder weniger stark zensierten Version. Das Archiv hat die unruhigen Zeiten in den letzten Jahren gut überstanden und ist immer noch vollzählig – und auch heute wird noch hin und wieder ein Text hier eingeschlossen, der (noch) nicht für die Augen der Öffentlichkeit bestimmt ist. Nur der leitende Schriftmeister besitzt einen Schlüssel zum Archiv, der zweite ging mit dem Tod seiner Vorgängerin verloren und ist seither verschollen. Unter den zahlreichen Schriftwerken lassen sich unter anderem finden:

- Eine angeblich 'getreuliche' Zusammenstellung und Beschreibung der Kettenhemdsammlung Nahemas.
- Notizen Yangold di Lazaars aus seiner Gefangenschaft in Maraskan, die von einem übermächtigen und grausamen Schrecken im Herzen der Inseln warnen, sowie weitere Artikel di Lazaars aus den letzten Kriegen des Mittelreichs, welche reichskritischere Töne anschlagen.
- Zwei Dutzend von Kerry ui Brioghan aufgedeckte Skandale, welche von den Betroffenen erfolgreich, auf verschiedenste Art und Weise, vertuscht werden konnten. Darunter Titel wie 'Des Kaisers neue Kleidung – und was er darunter trägt' oder 'Stoerrebrandts wahre Wege zum Reichtum – und wie ihr ihm nacheifern könnt'.
- Einige brisante Akten aus dem zerschlagenen und in alle Winde verwehten KGIA-Hauptarchiv wurden hier gut versteckt.
- Der Entwurf einer Nemrod-Biographie, dem Text nach aus seiner eigenen Hand.
- Ein Dutzend Exemplare der answinistischen Botenausgabe (die restlichen wurden verbrannt oder konnten nicht mehr aufgefunden werden).
- Ein Untersuchungsbericht zu namenlosen Umtrieben in der Stadt des Lichts.
- Einige handschriftliche Aufzeichnungen der legendären Gezeichneten.
- Die Schilderung einer spannenden Schatzsuche in der Havener Unterstadt, mit der Aufforderung an den Leser, auf den Spuren des Autors zu wandeln und selbst einen Schatz zu bergen (inkl. einer Auflistung zahlreicher vermuteter Schätze).
- Laienhafte Analysen und Mutmaßungen zu verschiedensten magischen Themen wie den *Magna Opera* der Erzdämonen oder dem *Gesplitterten Berg*.

Die Bandiera Bianca – eine Söldnereinheit

»Wir lagern also am Tursolanisee und warten auf weitere Befehle. Es hat geregnet, dass du die Hand nicht vor Augen gesehen hast. Ich denk mir noch 'Glück gehabt, in der Nachhut bis du gut aufgehoben! Bei dem Mistwetter kann Ralman sich seine Kavallerieübermacht sonst wohin stecken!'. Und plötzlich, aus heiterem Himmel, stürmt ein Haufen Gepanzerter heran, voller Schlamm – zu Fuß! Diese Teufelskerle sind um den See rum, haben die erschöpften Pferde stehen lassen und sind drauf los, und dann haben sie uns dermaßen den Allerwertesten aufgerissen...«
—gehört in einer Taverne in Kuslik, 1029 BF

Kurzcharakteristik

Ein Regiment Arivorer Schlachtreiter, das auf eine lange und ruhmreiche Geschichte zurückblicken kann. Bekannt für ihre auf Hochglanz polierten Rüstungen, ihre edle Abstammung und ihre trefflichen Streitrösser, zählt die Bandiera Bianca nach den Kämpfen im Thronfolgekrieg zu den berühmtesten und angesehensten Söldnereinheiten des Horasreiches.

Gebräuchliche Namen: Bandiera Bianca, die Weißen Reiter
Wappen/Symbol: Ein dreispitziges Türschloss, schwarz auf silbernem Feld
Wahlspruch: *"Donnernde Hufe, blitzende Wehr!"*
Herkunft: Einheit von Schlachtreitern, die im Unabhängigkeitskrieg gegründet wurde, um sich den marodierenden Almadaner Dragonern entgegenzustellen
Persönlichkeiten: **Grifone da Cavalcanti** (Anführer)
Personen der Historie: **Yulina ya Torrini** (723-789 BF, Gründerin der Bandiera), **Horatio von Ovriola** (831-872 BF, skrupelloser Anführer im Sold des Tyrannen Salman)
Beziehungen: ansehnlich (zahlreiche Mitglieder des niederen Adels, mehrere hohe Adelshäuser als regelmäßige Auftraggeber)
Finanzkraft: ansehnlich (Regimentskasse, Zuwendungen von adligen Unterstützern)
Zitat: *"Wer keine Opfer bringt, liefert sich dem Feind aus."*
—Grifone da Cavalcanti nach der Zweiten Schlacht von Pertakis, 1030 BF
Niederlassung: Winterquartier in Arivor
Besonderheiten: hoher Anteil von Adligen, sehr standes- und traditionsbewusst, dennoch modernen Kriegstaktiken gegenüber sehr aufgeschlossen, Abneigung gegen alles Almadanische
Größe: 400 bis 600 Personen (davon 100 bis 150 adlige Panzerreiter)

Geschichte

Anfang 744 BF trafen sich bedeutende Vertreter des Liebfeldischen Adels im Jagdschloss *Baliiri* bei Vinsalt und schworen, sich gegen die Garether Herrschaft zu erheben und nicht eher zu ruhen, bis das Liebliche Feld seine Unabhängigkeit erlangt. Unter ihnen war *Yulina ya Torrini*, eine junge Ritterin aus dem Arivorer Land. Der nun entbrennende *Unabhängigkeitskrieg* (**744-752 BF**) war lang und blutig. Weite Teile des Landes, darunter auch Arivor, wurden von kaiserlichen Truppen besetzt, die von Almada aus ins Liebliche Feld vorrückten. Yulina eilte zurück in ihre Heimat, um gemeinsam mit ihrem Vater und ihren Schwestern den Aufstand gegen die Besatzer voranzutreiben. Als am **9. Phex 744 BF** der Befehlshaber der Almadaner Dragoner durch einen vergifteten Pfeil getötet wurde, richteten die Dragoner tags darauf ein Blutbad unter der Bevölkerung Arivors an und schonten dabei weder Alte noch Kinder. Yulina verlor fast ihre gesamte Familie im *Massaker von Arivor* und schwor den Kaiserlichen Rache. Während die Ardariten, die sich nach dem Massaker den Aufständischen angeschlossen hatten, den Kampf gegen die Besatzer fortführten, brannten viele der niederen Adligen des Landes zwar darauf, sich dem Feind zu stellen, es fehlte jedoch an einer geordneten Führung. Yulina gelang es, eine größere Zahl dieser Ritter zu sammeln und auf das gemeinsame Ziel einzuschwören. Man sagt, die Rivalitäten und kleinen Streitereien zwischen Edlen wären der Grund gewesen, warum sich Yulinas Panzerreiter anfangs unter einem reinweißen Banner sammelten – denn auf ein gemeinsames Wappen hätte man sich nicht einigen können. Was aber alle in der so geborenen Bandiera Bianca ('Weißes Banner') vereinte, war der Hass auf die Almadaner, die in blutigen *Dragonaden* das Land verheerten.
Auch nach dem Ende des Unabhängigkeitskrieges blieb die Truppe bestehen, denn der lange Kampf hatte die 'Weißen Reiter', wie sie auf Grund ihrer glänzenden Rüstungen und der strahlend weißen Banner genannt wurden, zu einem eingeschworenen Haufen zusammengeschmiedet. Als Yulina einige Jahre später das Kommando niederlegte, wählten die Panzerreiter einen neuen Anführer aus ihrer Mitte, und seit dieser Zeit führt die Bandiera auf ihrem weißen Banner ein schwarzes Emblem, das dem Wappentier oder –zeichen des jeweiligen Anführers nachempfunden ist.

Dunkle Flecken auf Weißem Schild

In den folgenden Jahrzehnten stritten die Weißen Reiter immer wieder für eine Sache, die ihnen gut und recht schien.

So unterstützten sie das Haus Firdayon in der *Kusliker Krise* (**812-815 BF**), aber mit der Zeit traten patriotische Ideale in den Hintergrund, denn der Krieg ist ein Handwerk, das seine Betreiber auch nähren muss. Die Bandiera wurde – bei allem Standesbewusstsein und bei aller stolzen Tradition – zu einer Söldnereinheit, die letztlich für denjenigen kämpfte, der gutes Gold für gute Klingen bot. So kam es auch zu weniger ruhmreichen Episoden, wie etwa dem *Jungfernsprung* (**868 BF**): Die Weißen Reiter dienten damals unter dem ehrgeizigen *Horatio von Ovriola* dem tyrannischen Prinzen *Salman*, der als Vormund der minderjährigen Thronfolgerin (der späteren *Amene I.*) herrschte und seine politischen Gegner unter dem Vorwurf des Hochverrats verfolgen und hinrichten ließ. Zwei junge Mädchen, die ihren in der Feste *Naumstein* eingekerkerten Vater besuchen wollten, wurden damals von den Weißen Reitern aufgegriffen. Diese spielten der 'Verräterbrut' übel mit, bis den Mädchen die Flucht gelang. Von den Panzerreitern gehetzt erreichten sie den Yaquir, wo sie den Tod in seinen Wassern wählten, um nicht erneut in die Hände ihrer Peiniger zu fallen. Bis zum heutigen Tag lebt die Erinnerung an diese Schande innerhalb des Regiments weiter, auch wenn kaum jemand darüber spricht: Stiere gelten für viele Mitglieder der Bandiera als Unglückszeichen, denn Horatios Emblem war ein Stierkopf, nach dem Wappen seiner Heimatstadt Ovriola.

Magere Jahre

In den folgenden Jahrzehnten ging es mit den Weißen Reitern bergab. Etliche Panzerreiter hatten schon dem skrupellosen Horatio die Gefolgschaft aufgekündigt, andere stritten sich darum, wie es mit der Bandiera weitergehen sollte. Die Einheit war nur mehr ein Abglanz ihrer ruhmreichen Vergangenheit, und auch wenn sich ein Anführer nach dem anderen bemühte, an frühere Taten anzuknüpfen, schrumpfte die Bandiera stetig. Dennoch blieb die Einheit bestehen. Als Königin *Amene II.* ein Söldnerheer entsandte, um in den mittelreichischen Erbfolgekriegen der Kaiserlosen Zeit die ihr genehme Thronanwärterin zu unterstützen, zog die Bandiera Bianca **920 BF** für sie in den *Vinsalter Krieg*. Dort kämpften die Weißen Reiter unter dem Banner von *Diomeda da Brasi*, dem Befehlshaber der Großen Compagnie und Begründer des 'modernen' Söldnertums. Doch die Bemühungen des Lieblichen Feldes blieben vergeblich, und schließlich errang *Perval* den Kaiserthron des Neuen Reichs. Die Weißen Reiter kehrten in ihre Heimat zurück. Nachdem die Novadis **959 BF** zurückgeschlagen werden konnten, erlebte das Liebliche Feld eine Zeit des Friedens, und die Zahl der Panzerreiter schwand wieder.

Zu neuem Glanz fand die Bandiera erst ab **1010 BF**: Mengbilla und Al'Anfa drohten mit Krieg, **1012 BF** zog man gegen Drôl ins Feld. Wenig später drohten Spannungen zwischen dem Horasreich und dem Mittelreich zu einem offenen Krieg zu werden. Im Osten zog die Bedrohung des Dämonenmeisters herauf, in Kuslik griff das Haus Galahan nach der Macht – und im Handumdrehen waren gute Söldner wieder gefragt. Viele Zweit- und Drittgeborene aus kleinen Adelsfamilien fanden den Weg zu dem Weißen Banner mit der ruhmreichen Tradition, unter ihnen auch der junge *Grifone da Cavalcanti*, dessen Mut und taktisches Geschick dazu führten, dass er **1024 BF** nach dem Tod des bisherigen Anführers *Renaldino von Tomrath* zum neuen Anführer der Bandiera Bianca wurde.

Die jüngste Vergangenheit (Meisterinformationen zur Königsmacher-Kampagne)

Im *Thronfolgekrieg* (**1028-1030 BF**) erleben die Weißen Reiter eine neue Hochblüte. Sie streiten zunächst siegreich unter Timors Banner und helfen, die aufständischen Galahanisten zu zerschlagen. Als jedoch **1029 BF** almadanische Truppen ins Liebliche Feld vorrücken und Unterfels besetzen, kämpfen die Panzerreiter Seite an Seite mit den Aldarenern gegen den verhassten Feind. In der *Schlacht von Morte Folnor* (**28. Rondra 1029 BF**) bindet die Bandiera Bianca die darpatischen Panzerreiter, während der Rest der gegnerischen Kavallerie an den liebfeldischen Pikenieren zerschellt, und übt danach an den almadanischen Adligen blutige Vergeltung. Ihre einzige große Niederlage erleben sie in der *Nebelschlacht von Yel* (**18. Tsa 1029 BF**), wo sie dem aldarenischen Marschall *Zandor von Nervuk* in die Falle gehen. Zahlreiche der Weißen Reiter geraten in Gefangenschaft, darunter auch ihr Anführer. Grifone und Zandor, die einander schon vorher als würdige Gegner respektierten, lernen einander in Folge noch besser kennen und schätzen – und in der *zweiten Schlacht von Pertakis* (**8.-10. Rondra 1030 BF**), in der die Entscheidung im Thronfolgekrieg fällt, kommandiert Grifone nicht nur seine Bandiera Bianca, sondern die gesamte Kavallerie der Aldarener unter Zandors Oberbefehl.

Die Bandiera Bianca heute

Im Zuge des Thronfolgekrieges konnte die Bandiera Bianca zu ihrem einstigen Glanz zurückfinden. Sie gehört zu den bekanntesten Söldnereinheiten im Horasreich und genießt einen guten Ruf, da der ritterliche Ehrenkodex, dem sich viele Panzerreiter bis heute verpflichtet fühlen, ihre Mitglieder in aller Regel von Plünderungen und anderen Übergriffen auf die Zivilbevölkerung abhält. Die Bandiera bildet ungefähr ein Regiment schwerer Kavallerie (400 bis 600 Personen, davon 100 bis 150 Panzerreiter, der Rest Hilfstruppen). Ihre volle Stärke erreichen die Weißen Reiter allerdings nur, wenn ein Feldzug vorbereitet wird. In ruhigen Zeiten verbleibt nur eine Kerntruppe von Rittern mit ihrem Gefolge – üblicherweise die Offiziere und Unteroffiziere – im Winterlager in Arivor, so dass die Kopfzahl der Einheit bis auf 250 fallen kann. Wenn es wieder in die Schlacht gehen soll, werden alte Kameraden, die die Truppe zeitweise verlassen hatten, zusammengerufen, und oft ziehen dann auch

Werber los, die aktiv nach neuen Mitgliedern suchen. Sobald die Bandiera Bianca sich formiert, strömt auch allerlei fahrendes Volk zusammen, um sich dem Tross anzuschließen, und wenn die Weißen Reiter dann schließlich losziehen, folgt den Panzerreitern und ihrem Gefolge ein Zug von Wagen, Handkarren und Fußgängern, in dem weitere 200 bis 400 bunt zusammengewürfelte Leute auf gute Geschäfte hoffen.

Auf Grund der langen Geschichte, auf die die Bandiera zurückblicken kann, sind ihre Mitglieder höchst standes- und traditionsbewusst. Man streicht die ruhmreiche Vergangenheit der Einheit gern heraus (und lässt unrühmlichere Anekdoten unter den Tisch fallen), und viele der Weißen Reiter distanzieren sich von gewöhnlichem Soldvolk. Dass die schwere Kavallerie als edelste aller Waffengattungen angesehen wird, versteht sich von selbst. Der 10. Phex, der Tag des Massakers von Arivor, ist heute noch ein wichtiger Gedenktag für das Regiment.

Von besonderer Wichtigkeit sind für die Mitglieder der Bandiera naturgemäß ihre Pferde. Doch da, wo jeder Kavallerist seinem Reittier Aufmerksamkeit und Pflege angedeihen lässt, betreiben die Weißen Reiter einen regelrechten Wettstreit, wer das Pferd mit dem eindrucksvollsten Stammbaum, dem edelsten Wuchs oder der reinsten (vorzugsweise natürlich weißen) Färbung vorweisen kann. Das Reittier ist Freund und Kampfgefährte, und wer abfällig über es spricht, fordert die Ehre seines Reiters heraus, was unvermeidlich zum Zweikampf führt. Pferde, die den hohen Ansprüchen der Bandiera genügen, sind hoch begehrt und werden teuer bezahlt. Es soll sogar schon zu Lanzengängen zwischen Rittern der Bandiera gekommen sein, die nach langer Suche auf einem Pferdemarkt gleichzeitig das vollkommene Tier entdeckten.

Seit Grifone da Cavalcanti die Weißen Reiter anführt, steht die Einheit im Ruf, im Gefecht den Feind durch nie dagewesene Manöver von besonderer Schläue und Tapferkeit zu verblüffen. Grifone setzt Taktiken und Kriegslisten ein, die einem traditionell gesonnenen Rondrianer niemals in den Sinn kämen. So ließ er in der Zweiten Schlacht von Pertakis sogar die auf Hochglanz polierten Plattenrüstungen seiner Ritter schwärzen, um einen nächtlichen Überraschungsangriff führen zu können, und angeblich bewegte sich die Bandiera dabei sogar im Schutz magischer Stille. Solche Geschichten bewirken, dass konservative Kriegsleute Grifone und seine Leute mit einem gewissen Argwohn betrachten, während fortschrittlich gesonnene Köpfe das taktische Genie des Anführers der Bandiera rühmen.

Feinde und Verbündete

Unter Söldnern nimmt man es einander nicht übel, wenn man in einer Schlacht auf unterschiedlichen Seiten kämpft, denn das gehört zum Handwerk – und schon beim nächsten Waffengang kann es sein, dass man wieder gemeinsam ficht, wenn es sich die hohen Herrschaften anders überlegt haben. Andere Söldnerhaufen zollen der Bandiera Bianca durchaus Respekt, denn sie gilt als hervorragende Einheit. Die elitäre Aura, mit der sich die Reiter umgeben, bewirkt gemeinsam mit der traditionellen 'Feindschaft' zwischen Berittenen und Fußtruppen, dass viele Infanteristen nichts dagegen hätten, einen der Weißen Reiter einmal buchstäblich von seinem hohen Ross herunterzuholen.

Seit die Bandiera Bianca in der *Schlacht von Morte Folnor* die *Rommyliser Reiterei* (eine mittelreichische Söldnereinheit, die aus dem X. Darpatischen Kronreiterregiment hervorgegangen war) zum Rückzug zwang und Grifone ihrem Anführer *Gernbrecht von Oppstein* mehrere höfliche Einladungen sandte, sich doch zur Schlacht zu stellen, hat sich zwischen den beiden Truppen eine freundschaftliche, aber gepflegte Konkurrenz entwickelt. Man respektiert einander, aber eine Gelegenheit, in ritterlichem Kräftemessen zu beweisen, wer hier der bessere Reiter oder Kämpfer (oder gar Zecher, je nach Gemüt der Beteiligten) ist, lässt man sich sicher nicht entgehen.

Die Bandiera Bianca hat in den letzten Jahren für mehrere mächtige Auftraggeber im Horasreich gekämpft und die Erwartungen, die in sie gesetzt wurden, selten enttäuscht. Dadurch findet Grifone da Cavalcanti bei so manchem Würdenträger Gehör, wenn er etwas benötigt. Unter anderem zählen der Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* und *Zandor von Nervuk*, der Statthalter von Phecadien, zu seinen Gönnern.

Erscheinungsbild und Symbole

Den Weißen Reiter erkennt man typischerweise an seiner auf Hochglanz polierten Plattenrüstung. Wenn die gesamte Truppe im Sonnenlicht heranprescht, funkeln die Harnische der Reiter, die Waffen und das Zaumzeug der Pferde wie lauteres Silber. Weiße Umhänge und Helmbüsche sind ebenfalls beliebt. Bei den Hilfstruppen findet sich weniger blitzender Stahl, aber auch von ihnen wird erwartet, ihre metallene Ausrüstung zu polieren und weiße oder zumindest helle Kleidung zu tragen.

Das Banner der Einheit ist ebenfalls weiß. Auf ihm prangt das Emblem des derzeitigen Anführers, oft ein Element aus seinem Wappen oder ein Symbol seines Namens. Unter Grifone schmückt ein dreispitziges Türschloss das Banner der Bandiera, während sich im Emblem seines Vorgänger Renaldino von Tomrath eine Pike und eine Lanze – zwei der drei Waffen aus dem Tomrather Wappen – kreuzten. Einige Panzerreiter lassen sich das Emblem ihres Anführers von einem Feinschmied anfertigen und befestigen es über dem Herzen an ihrem Harnisch. Geschwärztes Eisen ist das bevorzugte Material, die meisten Unteranführer tragen jedoch vergoldete Abzeichen.

Struktur

Die Bandiera Bianca ist gegliedert wie ein typisch liebfeldisches Kavallerieregiment: Die kleinste Einheit – eine **Corazza** ('Lanze') – bildet der einzelne Panzerreiter mit seinem Gefolge, das üblicherweise aus zwei Waffenknechten (Schwert- oder Axtkämpfer, oft auch Armbrustschützen) und ein bis drei weiteren Helfern besteht. Zu letzteren zählen oft ein Page und/oder ein Knappe, in manchen Corazzas findet man je nach den Vorlieben des Anführers aber auch Belagerungsexperten, Ratgeber oder Kundschafter.

Zehn bis zwölf Corazzas sind zu einer **Eskadron** ('Schwadron') zusammengefasst und agieren auf dem Schlachtfeld unter dem Befehl eines langgedienten und angesehenen Reiters, der den Rang eines Capitan einnimmt. Die Bandiera Bianca

verfügt also über etwa 10 Eskadronen, von denen je fünf einem der beiden **Bataillone** zugeordnet sind. Die Befehlhshaber dieser Bataillone bilden gemeinsam mit Colonello Grifone da Cavalcanti, seinem Stellvertreter und einem magischen Berater den Führungsstab der Weißen Reiter.

Aufnahme in die Reihen der Panzerreiter kann nur finden, wer selbst von edlem Geblüt ist, allerdings reicht selbst der niedrigste Adel aus (Vorteil *Adlige Abstammung* und SO 8). Da aber jeder Panzerreiter mit seiner Corazza über ein drei bis fünf Köpfe starkes 'Gefolge' verfügt, steht auch Personen von niedrigem Stand die Mitgliedschaft in der Bandiera Bianca offen. Für einen schweren Kavalleristen ist natürlich der Besitz eines eigenen Streitrosses, einer standesgemäßen Rüstung (für Panzerreiter zumindest leichte Platte, besser noch horasischer Reiterharnisch – zur Not durch den Vorteil *Besonderer Besitz*, kämpfende Hilfstruppen tragen in der Regel zumindest Kürass und Helm) und der entsprechenden Bewaffnung obligatorisch. Wenn die Einheit gerade aktiv versucht, ihre Reihen aufzufüllen, reicht es, wenn sich kein angesehenes Mitglied der Truppe aktiv gegen einen Neuzugang ausspricht. Im Frieden ist man wählerischer, und jemand, der sich zu solch einer Zeit der Bandiera Bianca anschließen will, sollte ein paar Weiße Reiter vorweisen können, die ihn kennen und für ihn sprechen. Das letzte Wort hat im Zweifel stets der Anführer. Da jeder Panzerreiter für sein Gefolge selbst verantwortlich ist, obliegt das Anwerben dieser unterstützenden Teile dem Einzelnen, und nur in Ausnahmefällen mischen sich hier andere Edle überhaupt ein.

Alle Ränge der Bandiera unterhalb des Anführers stehen auch Spieler-Helden offen. Zum Anführer einer Untereinheit wird man durch herausragende Taten, vor allem aber durch die Anerkennung der Reiter, die man befehligen soll. Dies gilt bis hin zur obersten Ebene: Wenn ein Anführer stirbt oder sich zur Ruhe setzt, wird sein Nachfolger von der Gesamtheit der Panzerreiter gewählt (eine 'Abwahl' ist in der bisherigen Geschichte der BB noch niemals vorgekommen und wäre ausschließlich in Friedenszeiten denkbar).

Grifone da Cavalcanti

Der derzeitige Anführer der Bandiera Bianca (geb. 996 BF, schwarzer Spitzbart, Halbglatze, knochiges Gesicht) ist ein hochgebildeter Mann mit wachem Verstand – so wach, dass es heißt, er würde überhaupt nicht schlafen. Tatsächlich ist sein Zelt oftmals bis spät in die Nacht erleuchtet, wenn Grifone über einem Schlachtplan grübelt, mit einigen seiner Reiter tiefgründige Gespräche führt oder in ein Buch vertieft ist. Trotz seiner denkerischen Art, die ihn manchmal distanziert und kühl erscheinen lässt, neigt Grifone auf dem Schlachtfeld zur Tollkühnheit, und auch heftigere Gefühlsausbrüchen sind dem Ritter nicht fremd – vor allem, wenn er sich hintergangen fühlt.

Was denkt/denken ... über die Bandiera Bianca

die Arivorer: *"Die stolzesten und prächtigsten Reiter, die das Land je gesehen hat. Kein Wunder, dass sie aus Arivor stammen!"*

die horasische Landbevölkerung: *"Wenn die Weißen Reiter übers Land ziehen, muss man wenigstens nicht die Mädchen und Jünglinge wegschließen – oder höchstens, damit die nicht den schmucken Rittersmännern und –frauen nachlaufen. Aber die Haare fressen sie einem trotzdem vom Kopf!"*

die Rondra-Kirche: *"Lange Zeit haben die Weißen Reiter den Weg der donnernden Leuin treu beschritten und in ihrem Namen gekämpft. Nun aber stehen sie am Scheideweg: Werden sie den alten Idealen folgen oder einen Weg einschlagen, den wir eines Tages nicht mehr gutheißen können?"*

Was denken die Weißen Reiter über...

Almadaner: *"Das Massaker von Arivor ist unvergessen. Und haben diese falschen Hunde nicht erst kürzlich wieder versucht, die Gunst der Stunde zu nutzen? Trau keinem Almadaner: Er lügt, wenn er den Mund aufmacht, und er sticht dir in den Rücken, sobald du dich umdrehst!"*
andere Söldner: *"In jedem Krieg braucht man die, die den Staub des Feldes aufwirbeln, und solche, die ihn schlucken."*
die Rondra-Kirche: *"Die Diener der Donnernden Leuin sind uns leuchtende Vorbilder, was den Opfermut und die Tapferkeit angeht. Doch das Schlachtfeld ist weit mehr als nur ein Ort, auf dem sich Gegner Auge in Auge messen – ein Feldherr muss denken wie ein Garadan-Spieler!"*

Die Bandiera Bianca im Spiel

Die Weißen Reiter können als **Hintergrund** für einen Söldner-Helden dienen. Auf Grund der verschiedenen Hilfstruppen, die sich in den Corazzas finden, ist man dabei keineswegs auf einen adligen Kämpfer beschränkt. Solange der Betreffende auf einem Feldzug einen sinnvollen Beitrag leisten kann und über gute Reitkenntnisse verfügt, kommt er für die Bandiera in Frage. Warum der Held die Einheit verlassen hat, bietet vielleicht einen Aufhänger für weitere Abenteuer: Wurde seine Corazza aufgelöst, weil der Panzerreiter unter ungeklärten Umständen zu Tode kam? Macht die Bandiera den Helden gar dafür verantwortlich?
Ein Held könnte auch **Angehöriger** der Weißen Reiter sein. In ruhigen Zeiten spricht nicht einmal etwas dagegen, dass er die Truppe vorübergehend verlässt und seiner eigenen Wege geht. Mit entsprechend gewählten Professionen könnte man sogar eine Corazza als Heldengruppe zusammenstellen und diese Helden dann auf Sondermissionen schicken oder sie auch an Kriegszügen teilnehmen lassen. Auch mag sich eine neue Heldengruppe zusammenfinden, weil ihre Mitglieder ursprünglich gemeinsam in der Bandiera Bianca dienten.
Eine Gruppe mit großen Plänen und einem noch größeren Geldbeutel mag auf die Idee kommen, die Panzerreiter **anzuwerben**. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass selbst eine einzelne Eskadron der Bandiera mindestens 1.500 Dukaten im Monat an Lohn und Unterhalt kostet – und in Kriegszeiten ist der Preis der Reiter noch deutlich höher.
Als **Gegenspieler** der Helden können Mitglieder der Bandiera Bianca vor allem bei Duellen in Arivor auftreten. Auch Agenten in Almadas Diensten könnten es mit den Weißen Reitern zu tun bekommen, ebenso Gruppen, die sich an einer kriegerischen Unternehmung beteiligen.
Auch um die Pferde der Weißen Reiter lassen sich Abenteuer spinnen, sei es, dass die Gruppe angeheuert wird, ein edles Ross von einem weiter entfernten Gestüt abzuholen, sei es, dass ein Mitglied der Bandiera sich just in das Tier verschaut hat, das einem Helden treue Dienste leistet. Vielleicht wurde gar ein Pferd gestohlen, und sein ehemaliger Besitzer benötigt dringend die Unterstützung von fähigen Leuten, die sich diskreter als er auf die Spur der Diebe setzen können.

Begegnungen

Den Weißen Reitern können Helden in **Hinter dem Thron** und **Masken der Macht**, den beiden Bänden der **Königsmacher-Kampagne,** begegnen – vornehmlich auf den Schlachtfeldern des Thronfolgekrieges.

Das Trosslager der Weißen Reiter

Ein Kavallerieregiment benötigt allerlei Ausrüstung, Werkzeug und hilfreiche Hände. Dazu kommt, dass eine Versammlung von mehreren hundert Leuten, von denen alle nach Zerstreuung dürsten und einige auch noch gut betucht sind, viel Volk anzieht, das auf den einen oder anderen Taler hofft. So ist es nicht verwunderlich, dass der Tross, der die Bandiera Bianca auf dem Marsch begleitet, etwa die selbe Größenordnung erreicht wie das eigentliche Regiment – und wenn die Weißen Reiter ihr Lager aufschlagen, entsteht daneben in kürzester Zeit ein Trosslager, das an Leben und geschäftigem Treiben so manchen Marktflecken in den Schatten stellt.

Wichtige Lagerelemente

Der Teil des Trosslagers, in dem noch am ehesten Ordnung herrscht, liegt nahe am Zeltplatz der Kavalleristen. Hier stehen die **Regimentswagen**, auf denen Ausrüstung, Zelte, Verpflegung und privater Besitz der Söldner transportiert werden, in einem möglichst exakten Kreis oder Halbkreis, denn Quartiermeisterin *Odina* (geb. 981 BF, humorlos, hinkt) legt Wert auf Disziplin. Jede Eskadron hat einen eigenen Trosswagen. Dazu kommt ein Wagen für die Stabsoffiziere sowie ein Fuhrwerk mit schweren Eisenbeschlägen, das dem Anführer vorbehalten ist und in dem auch die Regimentskasse aufbewahrt wird. Odina verbringt den Großteil ihrer Zeit bei den Wagen, und hier steht auch ihr Zelt. Die Fuhrknechte des Regiments unterstehen ihrem Kommando, ebenso wie die Corazza, die gerade zum Wachdienst eingeteilt ist. Neben den Wagen stehen die **Vorratszelte**, in denen die im Umland gekauften (oder requirierten) Lebensmittel für Mensch und Tier gelagert werden, sowie das **Lazarettzelt** für die in der Schlacht Verwundeten. Für die Zugtiere des Trosses (Ochsen und Kaltblüter) wird eine eigene **Koppel** errichtet.
Die **Handwerker**, deren Dienste die Bandiera benötigt, suchen sich meist einen Platz in der Nähe der Trosswagen. Neben den beiden **Feldschmieden** des Plättners und Waffenschmieds *Gunnfried* (geb. 996 BF, Bürstenschnitt, lacht laut) und der Hufschmiedin *Stine* (geb. 1003 BF, knapp zwei Schritt groß, romantisch) samt Gehilfen findet man hier in der Regel unter anderem einen Wagner, einen Zimmermann und einen Bogner. Guten Umsatz macht der Barbier *Fredo* (geb. 1005 BF, schlaksig, rothaarig), denn, wie Grifone zu sagen pflegt: "Lange Locken und Bärte sind ein Nest für Läuse!"

Um die zahlreichen Tiere tränken zu können, trachtet man danach, das Lager stets an einem Gewässer zu errichten. Natürlich haben die Rösser der Panzerreiter einen eigenen **Tränkeplatz**, und natürlich liegt dieser fluss- oder bachaufwärts des Tränkeplatzes für die Trosstiere. Wer einen Zugochsen am Trinkplatz der Streitrösser tränkt oder gar meint, dort baden zu müssen, kann froh sein, wenn er mit einem kräftig gegerbten Fell davonkommt.

Streng voneinander getrennt und mit einigem Abstand zueinander liegen rechter und linker Hand der **Feldküche** das **Speisezelt** der **Panzerreiter** und der **Ausschank für die Gemeinen**. Hier wird die Regimentsverpflegung ausgegeben, der abendliche Krug gefüllt und geleert, und je später die Stunde ist, desto fröhlicher und lauter geht es zu. Während der Ausschank seinen Betrieb einstellt, sobald die Quartiermeisterin zum Zapfenstreich bläst, herrscht im Zelt der Panzerreiter oft bis spät in die Nacht Betrieb.

Am Rand des Trosslagers, möglichst weit von Odinas strengen Augen entfernt, breiten sich die bunt zusammengewürfelten Zelte, Karren und Buden der **Fahrenden** aus, die sich in der Hoffnung auf gutes Geld dem Tross anschließen. Hier tummeln sich Wäscherinnen, Gaukler, Hübschlerinnen, Lustknaben, Wahrsager, Krämerinnen und anderes Volk. Der Regimentsfeldscher *Ildebran* (geb. 979 BF, näselt, fähiger Wundarzt, Schürzenjäger) schlägt sein Zelt – sehr zum Missfallen der Quartiermeisterin – stets bei diesem bunten Haufen auf. Der Ruf der Bandiera sowie die Tatsache, dass die Ritter gern bereit sind, sich ihre Unterhaltung etwas kosten zu lassen, lockt mitunter recht bekannte Namen an, so dass es nicht ungewöhnlich ist, hier auch bekannteren Schaustellern oder Barden zu begegnen (eine Auswahl von Künstlern findet sich im Abenteuerband **Bardensang und Gaukelspiel**).

Die hohe Anzahl an Adligen in der Bandiera Bianca hat dem Tross ein eher ungewöhnliches Element beschert: Das mit Kissen, Kerzenleuchtern und Vorhängen eingerichtete **Teezelt der Signora Nevinia** verspricht zahlungskräftigen und kultivierten Besuchern eine Vielzahl von Zerstreuungen. Hier findet man exquisite Getränke (darunter nicht nur Alkohol, sondern tatsächlich auch Tee), wohlriechendes Räucherwerk, gepflegte Konversation und musikalische Darbietungen, für die die Dame des Hauses eigens Barden einlädt. *Nevinia* (geb. 998 BF, fürsorglich, weltgewandt) hat stets ein offenes Ohr für ihre Besucher und ihre Wünsche – und was im Teezelt (vor allem zu sehr später Stunde) geschieht, bleibt im Teezelt.

Geheimnisse der Bandiera Bianca

Grifone da Cavalcanti entstammt bekanntermaßen einer Familie, die den Wert des Lernens schon immer schätzte. Kaum jemand weiß jedoch, dass sein alter Hauslehrer *Ermano* einen derartigen Wissensdurst in seinem jungen Zögling erweckte, dass dieser, als ihn die Familie für weitere Studien nach Kuslik sandte, dort heimlich die Weihen des Nandus empfing. Der Geweihte sieht die Kunst des Krieges als eine der nobelsten Wissenschaften an und beschäftigt sich mit all ihren Aspekten. Unter dem Pseudonym *Colonello Nandurio* hat er 1024 BF ein *Vademecum für den Mercenario* veröffentlicht, das auf Grund seiner methodischen Klarheit und der modernen Ideen über Strategie und Taktik einiges Aufsehen erregte. Die Elemente des Vademecums und ein aventurisches Zitat daraus finden sich im Abenteuerband **Hinter dem Thron**.

Nicht alle Reiter der Bandiera Bianca teilen Grifones Begeisterung für, wie manche sagen, unrondrianische Taktiken. Sein Vorgänger Renaldino von Tomrath war ein konservativer und geradliniger Anführer, und manche Mitglieder der Truppe wünschen sich diese 'ehrenvolleren' Zeiten zurück. Diese Unzufriedenheit will die ehrgeizige Eskadronsführerin *Valdivia ya Plantanego* (geb. 1005 BF, kastanienbraunes Haar, markanter Kiefer) ausnutzen, um sich eines Tages selbst zur Befehlshaberin aufzuschwingen – wozu aber Grifone zuerst einen bedauerlichen Unfall erleiden müsste.

(*) Der schweigsame Trossknecht *Yerno* (geb. 994 BF, kahlköpfig, Brandnarben an der Wange) diente einst der galahanistischen Familie Gabellano. Als der Aufstand der Galahanisten 1028 BF zerschlagen wurde, setzte er sich mit einigen Wertsachen und Dokumenten ab. Als Fuhrmann verkleidet schloss er sich dem Tross der Bandiera Bianca an und wartet nun, bis genug Gras über die Sache gewachsen ist, dass er sich mit seiner Beute zur Ruhe setzen kann. Yerno hat eine angenehme Bassstimme und ist im Trosslager wegen der zahlreichen lustigen Weisen, die er zu singen versteht, recht beliebt. Er schläft stets auf seinem Wagen, denn dort hat er seinen Schatz in einem Geheimfach versteckt. Bei den Dokumenten handelt es sich um Briefe, die Geldflüsse von wohlhabenden Händlern zu den Galahanisten belegen, und Yerno plant, diese Dokumente eines Tages in klingende Münze zu verwandeln.

Weißer Reiter

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 14, KO 14, KK 15

Schwert: **INI** 7+1W6	**AT** 15	**PA** 12	**TP** 1W6+5	**DK** N
Streitaxt: **INI** 7+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+5	**DK** N
Raufen: **INI** 6 +1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6(A)+1	**DK** H
Leichte Armbrust: **INI** 11 + 1W6	**FK** 16	**TP** 1W6+6		

LeP 34 **AuP** 34 **WS** 6 **RS** 8 **MR** 4 **GS** 4

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Schnelle Heilung II, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Reiterharnisch), Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Söldner (Unteroffiziere): AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Söldner wird versuchen, seine Vorteile beim Reiterkampf auszuspielen; sollte er gezwungen sein, am Boden zu kämpfen, so setzt er meistens Gegenhalten und Finten (bis zu +5) ein.

Die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas

»Wir töten, weil wir bezahlt wurden, und nicht, weil jemand seinen Tod verdient hätte. Niemand verdient seinen Tod, denn der Tod ist kein Verdienst, sondern Bruder Borons Entscheid. [...] Die übliche Verfahrensweise besteht darin, dass der Auftraggeber an die Bruderschaft herantritt. Heißt der Zweite Finger sein Anliegen gut, so bestimmt er einen von uns, sich der Sache anzunehmen, worauf der oder die Erwählte für einen stillen oder spektakulären Tod des Opfers sorgt. Bei der Erledigung unserer Arbeit kommen wir meist den Wünschen des Auftraggebers nach – aber nicht immer. Schließlich sind wir keine Unmenschen.«
—Scheïjian von Tarschoggyn, achtbares Mitglied der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 1017 BF

Kurzcharakteristik

Bei der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas – der übrigens auch Schwestern angehören – handelt es sich um eine Gemeinschaft von Meuchlern, deren religiöse und philosophische Ursprünge auch heute noch das Handeln prägen. Die Bruderschaft sieht sich als Teil der Schöpfung und handelte als dieser niemals gegen die Belange des *Benisabayads*– der Gemeinschaft aller Rur-Gror-gläubigen Maraskaner. Davon abgesehen ist es ihr völlig gleichgültig, wer Maraskan regiert, denn auch Herrscher seien nur Personen, die für einen Tod bezahlen oder für deren Tod bezahlt wird. Wie sehr sich die Bruderschaft als Staat im Staate begreift, zeigt sich im Verhältnis zu ihren Klienten: Niemand *beauftragt* die Meuchler Maraskans, sondern man *bittet* sie um ihre Hilfe, die dann entweder huldvoll gewährt oder abgeschlagen wird. Viel Mitspracherecht bei der Ausführung des Mordes haben 'Auftraggeber' trotz des mitunter sehr hohen Preises nicht. Sie können eine Frist benennen, oder ob der Tod des Opfers als natürlich erscheinen soll oder nicht.

Gebräuchlicher Name: Die Bruderschaft/ Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas
Wahlspruch: *"Niemand verdient seinen Tod, denn der Tod ist kein Verdienst, sondern Bruder Borons Entscheid."*
Herkunft: Maraskan, gegründet irgendwann zwischen **760** und **800 BF** als Abspaltung der mörderischen Sekte der *Zaboroniten.*

Persönlichkeiten: *Scheïjian von Tarschoggyn* (Tuzaker Magier), *Brindijian und Brindijin* (Zwillinge, Fürstkomturei), *Endijian von Tuzak* (ehemals Kämmerer des Tuzaker Astes, nun Zweiter Finger des Asboraner Astes, die *Krieger Tsas*)
Persönlichkeiten der Historie: Zaboron von Andalkan (nur vermutet, Gründer der Zaboroniten, lebte angeblich von **563 bis 743 BF**)
Beziehungen: hinlänglich (groß im Shîkanydad, hinlänglich in den maraskanischen Exilantenstädten, gering in Schwarzmaraskan. Wo keine Angehörigen des Benisabayads leben, hat die Bruderschaft auch keine Beziehungen)
Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *"Wo ist unser Platz in der Welt? – Wenn Rur keine Pardor oder Marasken gewollt hätte, so hätte er auch keine geschaffen."*
—gelehrtes Selbstverständnis der Bruderschaft
Bedeutende Niederlassungen: Sinoda und Tuzak, weitere Gruppen, sogenannte Äste, mindestens in Asboran, Boran, Elburum, Festum, Jergan und Khunchom, ehemals in Al'Anfa.
Besonderheiten: Kein Oberhaupt, die einzelnen Äste agieren weitgehend unabhängig voneinander.
Größe: unter 100 Mitglieder, seit Jahren sinkend.

Geschichte der Bruderschaft

Die Bruderschaft ist aus einem 20-jährigen, schonungslosen Kampf innerhalb der Sekte der Zaboroniten hervorgegangen, der mit der Ermordung Zaborons begonnen hatte und mit der Ausrottung der Zaboroniten endete. Dadurch wurde der Weg für die Bruderschaft als bezahlte Meuchlerorganisation frei.
Während der verdeckten Doppelregentschaft König *Harlijins I.* und dessen Adoptivsohns und offiziellen Nachfolgers *Frumold II.* in den Jahren **973 bis 987 BF** war es der beiden Könige Ansinnen, die Macht des Adels zu brechen und eine absolutistische Monarchie zu schaffen. Dabei bedienten sie sich im großen Stil der Hilfe von 'Fachleuten'. Die Könige griffen nur zu Beginn auf die Dienste der Bruderschaft zurück, da ihr diese zu selbstherrlich und unberechenbar erschien, und warben stattdessen andere Meuchler an. Als jene nach der Eroberung Maraskans durch *Kaiser Reto* **987 BF** noch immer eine Konkurrenz darstellten, brach die Bruderschaft mit ihren eigenen Regeln und machte ihnen ohne jeden Auftrag den Garaus.
So hatte die Bruderschaft zwar weniger Konkurrenz, doch schon drohte ihr neue Gefahr: die *Maraskanabteilung der KGIA* unter der Führung *Dexter Nemrods.* Auf sie reagierte die Bruderschaft zum einen, indem sie sich weiter in die Schatten zurückzog, so wurden beispielsweise die Verbindungen der einzelnen Äste untereinander stark vermindert. Zum anderen lancierte die Bruderschaft ihren Mythos, den Nimbus der Unschlagbarkeit und Unberechenbarkeit (siehe **Mythos** unten).
995 BF nahmen Widerstandsgruppen die Dienste der Bruderschaft in Anspruch, um vor Ort die Voraussetzungen für den *Tuzaker Aufstand* am maraskanischen Neujahrstag zu schaffen. Ihre Rolle als Unterstützer des Benisabayads bewies die Bru-

derschaft **1014 BF** mit dem Wiederauffinden der fast 700 Jahre verschollenen *Heiligen Rollen der Beni Rurech* und **1017 BF** mit ihrer Unterstützung bei der Gründung und Verwaltung der verborgenen Stadt *Asboran*. Die Bruder- und die ebenso beteiligte Priesterschaft hatten sich hierbei auf ein gefährliches Spiel eingelassen, da die Verheißung einer Zuflucht vor Borbarad auch andere Mächte auf den Plan gerufen hatte, darunter die *Hand Borons*.

Die Bruderschaft heute

»Wir sind keine Sekte mehr, wir sind vernünftige Leute, wir preisen Rur, achten seine Diener und seine Geschöpfe und führen sorgfältig aus, wofür man uns bezahlt.«
—Endijian von Tuzak, 1015 BF

Die Bruderschaft sieht sich nicht als Gemeinschaft wahllos tötender Mörder. In nie vergessener Abgrenzung zu den Zaboroniten stehen Präzision und Sorgfalt an oberster Stelle: Die Zahl der Opfer soll möglichst klein gehalten, niemandem soll unnötigerweise *zur Wiedergeburt verholfen* werden. Das Töten darf nur im Sinne des Auftrags geschehen, soll eine nüchterne Handlung sein, kein leidenschaftlicher oder gar feierlicher Akt.
Ihr Vorhaben, auch im Angesicht der Fürstkomturei (seit **1020 BF**) nahezu unberührt von den Ereignissen auf der gesamten Insel tätig zu sein, ist gescheitert. In den besetzten Städten der Insel befindet sich die Bruderschaft in einem zeitweilig prekär geratenden, dauerhaften Versteckspiel, das ihr einen hohen Blutzoll abverlangt hat. Zudem hat noch eine weitere Macht ihre Hand nach Maraskan ausgestreckt …

Feinde und Verbündete

Die Bruderschaft hat im **Terrorapparat der Fürstkomturei**, allen voran die von Jergan aus operierenden *Samthandschuhe*, zwangsläufig einen Gegner gefunden. Denn die *Haffajas* vermögen in ihren Möglichkeiten und oft bar jeder Menschlichkeit selbst den einstigen Terror der Maraskanabteilung der KGIA in den Schatten zu stellen und haben überdies eine größere Zahl an Kollaborateuren generiert, als dies unter den mittelreichischen Besatzern der Fall gewesen war. Also ist die Bruderschaft aus Selbstschutz dazu übergegangen, die Haffajas ihrerseits wie einen Gegner zu behandeln, verfügt aber selbst kaum über magische Möglichkeiten, was aus Jägern schnell wieder Gejagte macht.
Mit der **Hand Borons** ist man sich mittlerweile mehrfach ins Gehege gekommen. Nachdem die Hand einst bei ihren Bemühungen, hinter das Geheimnis Asborans zu gelangen, durch Eingreifen der Bruderschaft gescheitert war, liquidierte sie im Gegenzug die Mitglieder des Al'Anfaner Astes. Da die Hand vor Ort versucht, den Einfluss Al'Anfas auf Maraskan zu mehren, ist die Bruderschaft ständig auf der Suche nach deren Agenten, um sie ausschalten zu können – und umgekehrt.

Der klassische Feind sind die Zaboroniten. Etwaige Umtriebe würden von der Bruderschaft konsequent verfolgt.

Die **Priesterschaft von Rur & Gror** duldet die Bruderschaft nicht nur, sie weiß sie auch zu schätzen. Keineswegs gehört die Priesterschaft zur Stammkundschaft, jedoch weiß sie, dass sie in der größten Not in der Bruderschaft einen Verbündeten hätte. Interessanterweise weiß auch die **Bevölkerung** einen Unterschied zu machen zwischen dem "notwendigen Übel", das die ihr unheimliche Bruderschaft für sie darstellt, und wirklich schurkischen oder bösen Umtrieben, und bringt der Bruderschaft entsprechenden Respekt entgegen.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Bruderschaft verwendet untereinander keine Erkennungszeichen wie Symbole, Geheimzeichen, Tätowierungen oder besondere Details an der Kleidung. Um dennoch Missverständnisse bei den seltenen Aufeinandertreffen der Mitglieder zweier unterschiedlicher Äste zu vermeiden, haben sie Möglichkeiten der *exklusiven Verständigung* ersonnen. Dies können einfache Parolen sein, Mitglieder verfügen aber auch über profunde Kenntnis einzelner *Draijsche* (Verse) der Heiligen Rollen der Beni Rurech – wer gezielt eingestreute Fehler nicht erkennt, kann nicht der korrekte Adressat sein. Auch die Verständigung in *Ruuz* gehört zu einem beliebten Mittel zumindest jener achtbaren Mitglieder, die dieser Sprache mächtig sind.

Falls es im Interesse der Bruderschaft ist, dass man einen Mord auf sie zurückführen kann, tritt eines ihrer Mitglieder nach dem Mord offen auf, etwa auf einem Marktplatz – zumindest im freien Maraskan ist dies eine für das Mitglied ungefährliche Aktion.

Struktur

Nur ein ganz kleiner Personenkreis kann überhaupt irgendwelche Angaben zum Aufbau der Bruderschaft machen. Diese Personen sind entweder der Priesterschaft zugehörig oder sind überlebende KGIA-Agenten oder Angehörige der Samthandschuhe.

Organisation

Die Bruderschaft ist in unabhängig voneinander agierende Sippen aufgeteilt, sogenannte *Äste*. An der Spitze eines Astes steht jeweils der *Zweiter Finger*, vergleichbar einem Haran oder einer Harani. Ihm oder ihr stehen *Wezyradim* (Minister) zur Seite: der *Kämmerer* (Finanzen), der *Mundschenk* (Sicherheit) und der *Marschall* (Ausbildung). All diese Posten besetzen zu können ist Grundvoraussetzung für das Betreiben eines Astes, andernfalls gilt der Ast als abgestorben oder ruhend (wie geschehen in Al'Anfa). Diese drei sind auch die einzigen, die den Zweiten Finger im Alltag der Bruderschaft zu sehen bekommen. Darunter stehen dann schon die Meuchler selbst.

Jedes Mitglied der Bruderschaft ist ein *achtbares Mitglied*. Mitglied wird man nur, indem man in Jugendjahren die schwierige Ausbildung zum Meuchler durchläuft – und auf Lebenszeit. Grundsätzlich zwar gehören alle Meuchler zu den ausführenden Organen, jedoch 'schlummern' viele von ihnen bis zu ihrem nächsten Auftrag (was längere Zeit dauern kann) und leben in dieser Zeit ihr öffentliches Leben in der ihnen von der Bruderschaft zugewiesenen Funktion; schließlich müssen die Niederlassungen der Bruderschaft, getarnt zum Beispiel als Sattlerei oder Schmiede, betrieben werden, welche die Versorgung der Bruderschaft sicherstellen und ab und an auch die Stützpunkte der Äste sind.

Die Zaboroniten

Die Sekte der Zaboroniten wurde im sechsten Jahrhundert nach Bosparans Fall durch den Philosophen Zaboron von Andalkan ins Leben gerufen. Jener behauptete die Identität von Tsa und Boron und dass die Schönheit der Welt wandelbar und daher stets der Bedrohung ihrer Verminderung ausgesetzt sei. Wer immer in den Augen Zaborons in Verdacht geriet, ein *Minderer* zu sein, wurde ermordet, und mit ihm oder ihr auch gleich Freunde oder Familien. Mit den Jahren dehnte Zaboron den Kreis der angeblichen Minderer immer weiter aus. Auslöser der Abspaltung einiger weitaus gemäßigterer Mitglieder in die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas war schließlich die Feststellung Zaborons, auch die Schriften des Propheten *Nostria Thamos* alias *Thamos Nostriacus* trügen zur Verminderung der Schönheit bei.

Regularien und Gesetze

Fehden (wie im maraskanischen Adel) gibt es zwischen den einzelnen Ästen oder gar innerhalb derselben nicht. Konflikte werden nach von allen Ästen anerkannten Regeln beigelegt, denn als wichtiger als jeder Streit gilt die Gemeinschaft. In diesem Sinne kanalisieren die Regeln auch den Ehrbegriff sehr stark, ja ersetzen ihn geradezu. Es gibt für fast alle Belange des Miteinanders Regeln, oftmals in rituelle Gesten und Handlungen verpackt. Es handelt sich hierbei – abgesehen von einem Grundstock an Geboten und Verboten – um methodische Regeln, also um Anleitungen, die gefährliche Störungen vermeiden helfen sollen, beziehungsweise Anweisungen für Abläufe, um den gestörten Frieden wiederherzustellen.

Anders als die Zaboroniten, deren Schlächter beispielsweise stets nur als Duo agierten, lässt sich die Bruderschaft nicht in erkennbarer Weise von maraskanischer Zahlenmystik leiten.

Vom Nachwuchs

Die Ausbildung des Nachwuchses beginnt spätestens in der frühen Jugend, wobei sich ein guter Teil der Zöglinge aus den Familien der Bruderschaft rekrutiert. Kinder aus fremden Familien sind zumeist von jenen adoptierte Waisen, welche die betroffenen Familien als einen zu leistenden Gefallen an die Bruderschaft abtreten müssen.

Der seltene Nachwuchs ist der Bruderschaft lieb und teuer. Nachdem ein Kind nach ausgiebiger Beobachtung zum neuen Zögling erkoren wurde, wird es einem Meuchler zugewiesen. Nur ganz selten ist ein Meuchler der Lehrmeister von mehr als einem Zögling zugleich. Die Ausbildung umfasst folgende Bereiche:

- Eine Kampfausbildung mit Schwerpunkten auf Dolch – typisch für die Bruderschaft ist der Einsatz der *Nadel*, ein sehr schmaler Dolch mit vierkantiger Klinge – Fernkampf und *Rur'Uzat*, eine maraskanische Hruruzat-Variante. Zugleich werden die Zöglinge angehalten, die Welt als Arsenal von Mordwaffen zu begreifen; der Blick für die Improvisation wird aber auch darüber hinausgehend geschult.
- Den Einsatz von Giften aller Art.
- Die Beschäftigung mit Fragen der Philosophie und nach dem Selbst, die komplex verwoben ist mit den Details des Verhaltenskodex der Bruderschaft - nur innerlich gefestigte Persönlichkeiten könnten später im Sinne der Bruderschaft handeln und allen Versuchungen widerstehen. Dazu gehört übrigens auch die Versuchung vor dem blinden Gehorsam – ein achtbares Mitglied ist auch im Angesicht der an sich unbedingten Befehle durch den Zweiten Finger stets zu selbständigem Denken angehalten.

Während der Lehrjahre begleitet der Zögling seinen Lehrmeister gelegentlich bei seinen Aufträgen. Bei günstiger Gelegenheit soll er die Tat sogar selbst ausführen. Auf diese Weise wird der Zögling schon früh an das Töten herangeführt, ohne mit dieser Erfahrung allein gelassen zu werden.

Die Dauer der Ausbildung ist nicht geregelt. Wenn der Lehrmeister meint, sein Zögling hätte die nötige Reife erlangt, begibt er sich mit ihm oder ihr zum Marschall des Astes. Dieser nimmt eine strenge Prüfung ab und bestimmt schließlich, ob noch ein weiteres Jahr der Ausbildung folgen muss.

Viele Zöglinge lernen neben ihrer geheimen Ausbildung einen ordentlichen Beruf in den zur Bruderschaft gehörenden Handwerksbetrieben und Unternehmen.

Kontaktaufnahme

Oftmals schwierig stellt sich die Kontaktaufnahme zur Bruderschaft dar. Denn es gibt keine festen Orte, und wen soll man fragen? Über den Kladj könnte man sein Anliegen gewiss rasch an die Bruderschaft herantragen, doch niemand garantiert, dass dann nicht auch das auserkorene Opfer Wind von der Sache bekommt. Tatsächlich ist man gut beraten, sich an einen Tempel oder Priester zu wenden, und oft dauert es eine geraume Zeit bis zu einer Reaktion seitens der Bruderschaft.

Mythos

Obwohl die Existenz der Bruderschaft für die meisten Maraskaner nicht mehr als ein Gerücht ist, zweifelte doch niemand an dessen Glaubwürdigkeit. Obwohl nur die wenigsten Maraskaner je bewusst mit der Bruderschaft in Kontakt standen, gehen doch die meisten von der **Allgegenwart, Unschlagbarkeit** und **Unberechenbarkeit** der Bruderschaft aus. Also herrscht in den folgenden Punkten Konsens: Die Bruderschaft hat ihre Ohren und Augen überall. Und sie versteht keinen Spaß mit Aufschneidern, die ihren Namen zu Unrecht benutzen. Die Bruderschaft hat bislang noch jeden Gegner vernichtet und jede Aufgabe gemeistert. Und die Bruderschaft hat stets einen Plan, der aber so unergründlich wie Rurs Plan selbst ist: Angeblich lehne sie Aufträge bisweilen nicht nur ab, sondern stelle im Gegenteil das vorgesehene Opfer unter ihren Schutz.

Was denkt ... über den Zweiten Finger Tsas

Die Priesterschaft: *"Unsere Bruderschwestern sind nicht unsere Krieger, aber sie sind wie unsere Krieger, die wir nie hatten. Sie sind fromm, gerade weil sie es nicht sein wollen, und weil sie fromm sind, wissen sie, dass ihr Platz dort nicht ist. Sie sind das Gift und das Gegengift zugleich."*

KGIA-Späher Maraskenstachel (a.D., heute Wirt des Silberkrugs in Ferdok): *"Ich sag' euch: Bis auf den Alten haben die da oben bis zum Schluss nicht an die Existenz der Bruderschaft geglaubt. 'Ein Phantom, mehr nicht', hieß es. Aber ... dieses Phantom, diese Leute, die es angeblich gar nicht gab, hatten mich längst enttarnt! Und doch haben sie mir kein Haar gekrümmt, warum auch immer. Mann, ich hatte eine Heidenangst! Bin ich froh, da raus zu sein! ..."*

Was denkt der Zweite Finger Tsas über...

Die Priesterschaft: *"Unsere Bruderschwestern sind weise genug, um nicht herrschen zu wollen, so wie wir weise genug sind, uns nicht in fremde Belange einzumischen."*

Die Hand Borons: *"Wofür man in Al'Anfa eine ganze Hand braucht, brauchen wir nur zwei Finger!"*

Garethjas: "*Werden auch Garethjas wiedergeboren? Eine interessante Frage! Madijan von Mazazaoab hat sich in seinem* Werk Über Fremdijis *damit auseinander gesetzt.*
Sein Kerngedanke war ein logischer Dreischritt:
Natürlich werden Garethjas wiedergeboren.
Es gibt so viele von ihnen.
Woher sollten sie sonst kommen?"

Die Bruderschaft im Spiel

»Begegne der Schwester!«
—ritueller Todesgruß eines achtbaren Mitglieds zu seinem Opfer

Die Bruderschaft zeigt ein grundsätzliches Interesse an Fremden. Von welchem Vorteil dies sein kann, lehrte die Erfahrung des Terrors der Maraskanabteilung der KGIA. Über den Kladj der neugierigen Bevölkerung, für die das Woher und Wohin von Fremden stets ein Thema ist, fällt es leicht, etwaige Subjekte auszumachen.

Mitglieder der Bruderschaft sind weltliche Personen mit einem Hang zu logischen Schlussfolgerungen und rationalen Handlungen. Sie wissen Situationen einzuschätzen und nehmen ihre Umgebung mit einem wachen Blick wahr. Es gibt vieles, zu dem einzelne Mitglieder der Bruderschaft nicht in der Lage sind, weshalb sie sich unter gegebenen Voraussetzungen gern auch geeigneter Personen bedienen, zum Beispiel einer Heldengruppe. Handelt es sich bei den Helden um Maraskaner, wird ein achtbares Mitglied den Nimbus der Bruderschaft nutzen wollen und den Helden im Namen der Bruderschaft eindringlich um einen Gefallen bitten. Sind die Helden *Fremdijis*, so nähert man sich ihnen vorsichtiger und wahrscheinlich ohne die eigene Identität zu offenbaren, wird die Helden allerdings auch eher als nützliche Idioten und ersetzbare Personen erachten. **Im Auftrag der Bruderschaft** könnten die Helden so (unwissentlich) Vorbereitungen für ein Attentat treffen beziehungsweise von diesem ablenken, Einbrüche durchführen oder Personen schützen, bespitzeln oder auf eine falsche Fährte locken. Aber auch andere Aufgaben sind je nach Handlungskontext denkbar. Unter besonderen Umständen ist eine Vermittlung der Helden an die Bruderschaft denkbar, um etwa deren Möglichkeiten zu nutzen, sich durch die Fürstkomturei zu bewegen.

Bei Geschäften mit der Bruderschaft tun die Helden in jedem Fall gut daran, eine Vorstellung der Tragweite ihrer Handlungen zu haben: Denn bei Entscheidungen der Helden, die der Bruderschaft gefährlich werden könnten, wird diese Lösungen wählen, die den Helden nicht gefallen dürften. Tatsächlich ist es der Bruderschaft höchstes Anliegen, ungestört dem eigenen Tun nachzugehen. Solange die Helden also nicht ihre Kreise stören, werden sie in aller Regel unbehelligt bleiben. Selbst für den Fall, dass die Gruppe ausgerechnet diejenige Meisterperson beschützen soll, die zum Opfer der Bruderschaft erkoren, werden die Helden 'lediglich' als situatives Hindernis betrachtet, sie müssen allerdings zusehen, nicht als Kollateralschaden zu enden. Für Helden mit Verhandlungsgeschick sind aber selbst diplomatische Lösungen denkbar, etwa indem sie um ein Gespräch mit den Meuchlern bitten, um ihre Sicht über das Opfer kundzutun – die Wege der Bruderschaft scheinen unergründlich, und vielleicht wandelt sie just auf Grund des Zutuns der Helden und dadurch neu gewonnener Erkenntnisse ihren Sinn. Über die konkrete Situation hinaus gefährlich wird es für die Helden erst, sollten sie ein achtbares Mitglied gefangen nehmen oder auf andere Weise Nachforschungen über die Bruderschaft anstellen.

Sich die **Bruderschaft zum Feind** zu machen ist schwieriger, als man annehmen sollte. Hierzu müssten die Helden wahrlich konsequent auf Konfrontationskurs gegangen sein, so dass sie mittlerweile als **Gegner** gelten. Selten werden einzelne Helden ihrerseits Meuchler sein und der Bruderschaft auch als solche und somit als potentielle **Konkurrenz** auffallen. Nichts von alledem, sondern schlicht und ergreifend nicht gemocht werden Helden, die in Verdacht geraten, mit den *Äthrajins* im Bunde zu stehen oder Kundschafter fremder Mächte zu sein. Deshalb wird die Bruderschaft noch keinen Mord versuchen. Die Helden mögen jedoch eingeschüchtert werden, indem man ihnen aufzeigt, ihnen auf die Schliche gekommen zu sein. Oder die Bruderschaft setzt Gerüchte über die Helden in die Welt, die leicht den Zorn der Bevölkerung oder das Augenmerk der Machthabenden auf sich ziehen.

Die strenge *Verpflichtung* gegenüber der Organisation macht es eher unwahrscheinlich, dass ein festes Mitglied einer Heldengruppe auch ein **Mitglied der Bruderschaft** ist. Sollte es dennoch vorkommen, so wird auch ein *achtbares Mitglied* sich fast nie seinen Freunden offenbaren. Trotz der verwerflichen Methoden steht ein Mitglied jedoch auf der 'richtigen' Seite und kann ein toleranter wie umgänglicher Teil der Gruppe sein – solange niemand aus der Gruppe sich dämonischer Mächte bedient.

Begegnungen

In den Solo-Abenteuern **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** ist man ein Verbündeter der Bruderschaft.

Die Zaboroniten

Von der Bruderschaft unbemerkt lebt eine kleine Zahl von Zaboroniten auch heute noch in einem Kloster auf dem *Amran Thjemen* in der Maraskankette. Auf ihr Konto gehen einige Anschläge auf Handlanger Borbarads und Haffax', angefangen mit der Ermordung *Wilmaan Koostjes'*, einer der vielen Spektabilitäten im letzten Jahr des Bestehens der Tuzaker Magierakademie (1020 BF). Die Zaboroniten haben anscheinend ihrerseits überhaupt kein Interesse daran, sich der Bruderschaft entgegen zu stellen oder gar auch nur zu zeigen. Vielleicht sind die Entscheidungen darüber, was denn Schönheit sei, und wer sie vermindere, angesichts der hässlichen auf Maraskan waltenden Mächte einfacher geworden.

Die Wirklichkeit hinter dem Mythos

Ein Mythos ließe sich nicht aufrechterhalten, wenn die Wirklichkeit gänzlich anders aussähe. Tatsächlich ist der sie umwehende Mythos für die Bruderschaft überaus wichtig, weil er vor Verfolgung schützt, Konkurrenz unten hält, Türen öffnet, Respekt einflößt und auf seine ganz eigene Weise Rückhalt in der Bevölkerung schafft. Die Bruderschaft ist in ihrem starken Bestreben an einer Mythenbildung in der Bevölkerung um ihre Organisation überaus erfolgreich gewesen. Dies gelang unter anderem so gut, weil das Volk der Maraskaner in seinem Glauben und seinem Status fortgesetzter Unterdrückung durch fremde Machthaber ein homogenes Gebilde ist, in dem sich Hoffnungen und Ängste leicht bündeln lassen, und weil der Kladj dieses so schwatzhaften Volkes für eine rasche Verbreitung von Gerüchten und Mythen sorgt. So ist der Mythos längst zu einem Selbstläufer geworden: Wann immer der Kladj Neuigkeiten über die Bruderschaft übers Land trägt, besitzt dieser einen den Mythos bestätigenden Charakter, der Unstimmigkeiten übersieht oder Unerklärliches mit einem gewiss vorhandenen Plan der Bruderschaft erklärt. Aber natürlich ist der Mythos von Allgegenwart und Unschlagbarkeit der Bruderschaft eine Mär, heute mehr noch als noch in den Jahren bis etwa 1020 BF. Seit Bestehen der Fürstkomturei hat die Bruderschaft viele Tode in den eigenen Reihen zu beklagen gehabt, und die damit verbundenen Fehler und Niederlagen lassen sich immer schwieriger kaschieren. Der Mythos ist in Gefahr, was den Anfang vom Ende der Bruderschaft bedeuten könnte.

Meuchler des zweiten FingerTsas

Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 15, CH 12, FF 14, GE 16, KO 13, KK 12

Dolch: **INI** 17+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+1* **DK** H

Raufen: **INI** 16 +1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6(A)+1* **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 17 **FK** 19 **FK** 1W6+6

LeP 32 **AuP** 34 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Balance, Flink / Arroganz 8

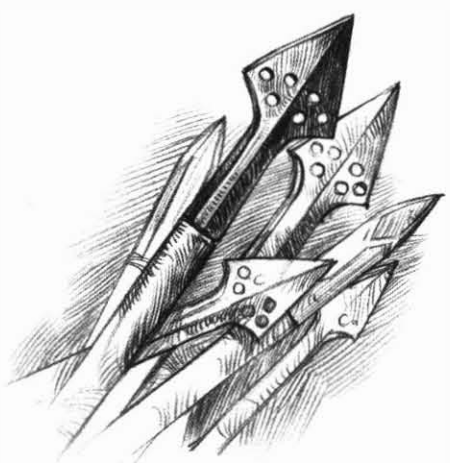
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil Hruruzat

Talente: Körperbeherrschung 6, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 12

Erfahrene Meuchler: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Meuchler gibt keinen Kampf auf und kämpft, wenn es sein muss, bis zum Tod. Er setzt meistens Finten ein (bis zu +4), nutzt aber auch seine Fähigkeiten des Hruruzat.

*Die Waffen sind oft mit Kukris oder anderen Giften versetzt.



Der Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs

"Einst, nachdem der letzte Träger des Götterschwerts Siebenstreich gestorben war, hatten die Kirchen es eingeschmolzen und sieben magische Kelche daraus gießen lassen, die verwahrt und versteckt wurden, bis eines Tages wieder ein neuer würdiger Träger gefunden werden würde.
Als der finstere Dämonenmeister Borbarad über Aventurien hereinbrach, gelang es den Sieben Gezeichneten, die Kelche unter Großen Opfern zu finden, und die Götter stellten Siebenstreich wieder her. Der Schwertkönig höchstselbst führte Siebenstreich in die Schlacht an der Trollpforte und es gelang, die siebenstrahlige Dämonenkrone Borbarads damit zu zerstören. Durchdrungen von der finsteren Kraft der Dämonenkrone zersplitterte die heilige Waffe in neun Stücke. Was mit ihnen geschah, weiß niemand mehr zu berichten. Sie verschwanden und gelten als verloren, so als ob die Götter sie entrückt hätten. Aber vielleicht werden sie einiges Tages so wie einst die Kelche wieder gefunden werden, wenn Aventurien wieder einen neuen Träger braucht."
—mittelreichische Erzählung, neuzeitlich

Kurzcharakteristik

Der Bund der Bewahrer der Neun Hüter Siebenstreichs hält Wacht über die Überreste des legendären Götterschwertes. Jeder der neun Splitter hat einen eigenen Träger, der diesen mit seinem Leben beschützt. Die Bewahrer und der Bund bleiben im Verborgenen, sind jedoch durchaus anderweitig als Helden bekannt, so auch der Gründer des Hüterbundes, der albernische Heldenkönig Cuanu ui Bennain, der einsame Wacht auf der Vulkaninsel Ceàlan auf dem Neunaugensee hält. Gemeinsam beschützen sie die Splitter vor dem Zugriff finsterer Mächte und versuchen, einen geeigneten Aufbewahrungsort für die neun Teile Siebenstreichs zu finden. Im Laufe der letzten Jahre haben die Splitterträger jedoch erkant, dass es kaum einen Ort gibt, wo die Splitter sicher sind, so dass sie dazu übergegangen sind, die Bruchstücke bei sich aufzubewahren. So reisen sie nun umher, ohne lange Zeit an einem Ort zu verweilen.

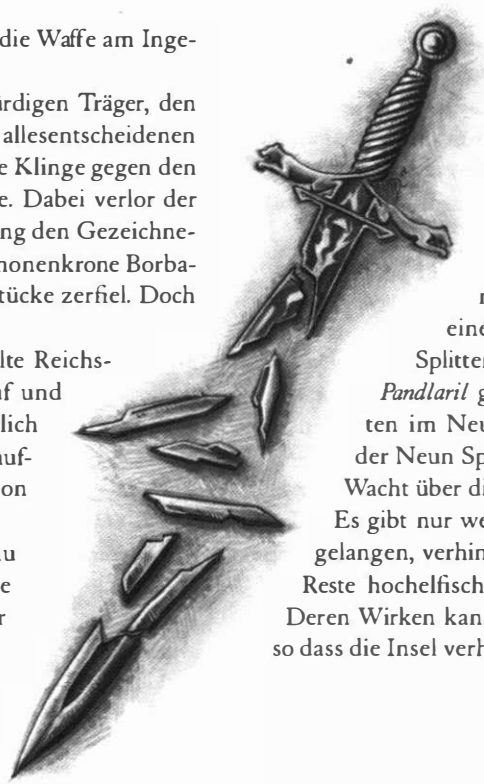
Gebräuchliche Namen: Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs, Siebenstreichhüter
Wappen/Symbol: kein Symbol
Wahlspruch: *"Erneut muss Siebenstreich vor den Augen der Menschen verborgen werden, bis die Götter sie im anbrechenden Zeitalter erneut offenbaren wollen."*
Herkunft: Mittelreich/Donnerbach (von Cuanu ui Benniain ins Leben gerufener Bund)

Persönlichkeiten: **Cuanu ui Bennain**, ehemaliger König Albernias, **Raxia vom Schwarzen Fluss**, Rabenhexe und Tochter der finsteren Yolana vom Rotwasser, **Golambes von Gareth-Streitzig**, halbelfischer Abenteurer, ehemals Landgraf der Trollzacken und Marschall Darpatiens, **Wulf Harkon von Weißenstein**, Krieger aus Weiden, **Pandlaril**, Fee und Herrin des Sees
Personen der Historie: -
Beziehungen: Ansehnlich (einzelne Personen des Bundes haben Kontakte zum Hochadel oder mächtigen Organisationen)
Finanzkraft: Hinlänglich (bei einigen Personen des Bundes groß, bei einigen anderen nur minimal)
Zitat: *"Unsere Aufgabe ist es, die Splitter vor allem Bösem zu beschützen. Selbst wenn es unsere Leben kostet!"*
—Cuanu ui Bennain
Bedeutende Niederlassungen: Ceàlan – die Vulkaninsel auf dem Neunaugensee
Besonderheiten: Die Insel kann nur durch eine Barke aufgesucht werden, die mittels eines Alicorn gerufen werden muss. Ein Alicorn für eben diesen Zweck befindet sich im Rondra-Tempel von Donnerbach, ein Weiteres in Cuanus Besitz.
Größe: Neun Träger, ungefähr ein Dutzend weitere Freunde, Helfer und Eingeweihte

Geschichte

Der Ursprung des Bundes liegt in nicht allzu ferner Vergangenheit, doch muss man zunächst einen Blick auf die legendäre Götterwaffe selbst werfen.
Siebenstreich, auch bekannt als die Klinge der Zwölfe, wurde der Legende nach von den Göttern selbst erschaffen: Auf Geheiß Praios' hin schmiedete Ingerimm dieses Meisterwerk, ehe Rondra sie in die Schlacht führte und um **1000 v.BF** *Geron dem Einhändigen* aushändigte, womit dieser sieben Heldentaten vollbrachte. Nach dem Tod Gerons trugen verschiedene Helden die Waffe, etwa *Leomar von Baburin* (**860 v.BF**), *Orozar Siebenhieb Thugardson* (**800 v.BF**) und *Hlûthar von den Nordmarken* (**568 v.BF**).
513 v.BF wurde Siebenstreich von Hesinde-Geweihten unter der Führung von *Basilius dem Großen* zu den Sieben magischen Kelchen eingeschmolzen, da es in den Dunklen Zeiten keinen würdigen Träger der Waffe mehr gab.
Erst nach *Borbarads Rückkehr* wurden die Kelche wieder zusammengetragen und erneut eingeschmolzen, um daraus wieder Siebenstreich zu erschaffen. Die *Sieben Gezeichneten* machten sich auf die Suche nach den einzelnen Kelchen und

fanden sie wieder, so dass die Götter selbst die Waffe am Ingerimmheiligtum Schlund wieder erschufen.
So gelangte sie **1021 BF** an den einzig würdigen Träger, den Schwertkönig *Raidri Conchobair*. In der allesentscheidenen Dritten Dämonenschlacht war er es, der die Klinge gegen den siebengehörnten Dämon *Shihayazad* führte. Dabei verlor der Schwertkönig auch sein Leben, aber es gelang den Gezeichneten, die Waffe zu bergen und damit die Dämonenkrone Borbarads zu zerschlagen, so dass sie in sieben Stücke zerfiel. Doch auch Siebenstreich zerfiel in neun Teile.
Nach dem Tod des Schwertkönigs sammelte Reichsbehüterin *Emer ni Bennain* die Splitter auf und verwahrte sie einige Zeit, bis sie schlussendlich ihren Vater *Cuanu ui Bennain* damit beauftragte, die Splitter in den Rondra-Tempel von Donnerbach zu überführen.
Während der Pilgerreise wurden Cuanu und seine Begleiter jedoch von der Sekte der Schnitter bedroht, einem Kult, welcher heimlich dem Orkgötzen Brazoragh huldigen und das Schwert für sich gewinnen wollte. Zwar konnte man die Schnitter aufhalten, doch zeigte sich, dass auch im Rondra-Tempel von Donnerbach die Splitter vor einem Verräter nicht sicher waren, denn einer der Anführer der Schnitter war der Waffenmeister von Donnerbach. So entschloss sich Cuanu, einen anderen Weg zu suchen, um die Splitter aufzubewahren. Mit Hilfe der Fee *Pandlaril* gründete er auf der Insel *Ceàlan* mitten im Neunaugensee den Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs und hält seitdem Wacht über die Bruchstücke des Schwertes.
Es gibt nur wenige Möglichkeiten, auf die Insel zu gelangen, verhindert doch Pandlarils Macht (und die Reste hochelfischer Magie), sie einfach aufzusuchen. Deren Wirken kann magischen Nebel aufziehen lassen, so dass die Insel verhehlt wird.



Die Siebenstreichhüter heute

Mittlerweile haben alle Splitter Siebenstreichs einen Träger gefunden. Noch immer treffen sich die Mitglieder des Bundes jährlich am 1. Travia, dem Tag der Heimkehr, um Rat abzuhalten und Cuanu von den Geschehnissen außerhalb der Insel zu berichten. Hierzu kommen auch wenige Eingeweihte, die die "Splitterritter" bei Ihrer Aufgabe unterstützen.
Hin und wieder kann es vorkommen, dass ein Bewahrer neu bestimmt wird (weil z.B. der vorherige Träger verstorben ist), ein einzelnes Splitterstück in falsche Hände gerät und man es wiederbeschaffen muss.
Bei den Elfen (aber auch einigen Menschen) der näheren Umgebung hat sich mittlerweile eine neue Legende gebildet: Mitten auf der Insel soll der *König Shathar'val* (Lichtklingen-Hüter) leben, der dort über geborstenen Stahl wacht.

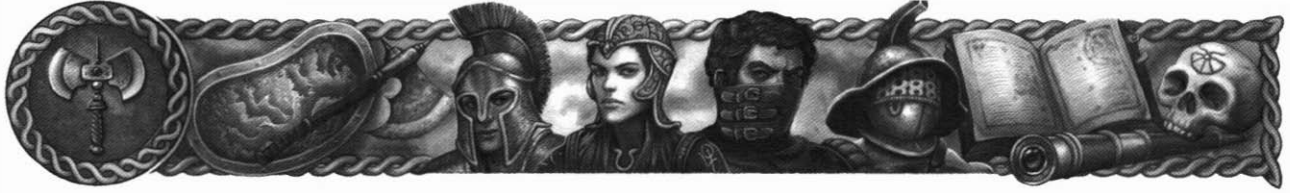
Feinde und Verbündete

Der größte Feind der Siebenstreichhüter sind alle Personen und Gemeinschaften, die Siebenstreichs Macht missbrauchen, ausnutzen oder brechen wollen. An erster Stelle stehen sicherlich *Borbaradianer* und *Paktierer* als Feinde der Götter und somit auch als Feinde der Hütergemeinschaft.
Dazu kommen aber auch noch geheime Kulte wie die *Schnitter*, welche dem stierköpfigen Brazoragh dienen und ebenfalls ein starkes Interesse an Siebenstreich haben (was aber auch für andere Kulte fremder und konkurrierender Götter zutreffend sein kann – z.B. Anhänger des Namenlosen). Nicht unerwähnt bleiben soll allerdings, dass auch so mancher, der mit lauteren Absichten nach den Splittern sucht, aufgehalten wird, da es noch nicht wieder an der Zeit ist, dass Siebenstreich erneut offenbart wird.

Die beiden größten Verbündeten der Hüter sind die *Rondra-Kirche*, speziell der Tempel zu Donnerbach, der eine spezielle Verbindung zur Insel Ceàlan besitzt, und die Fee *Pandlaril*, die

Erzfeinde des Bundes: Die Schnitter

Joran von Hexenhain (50, weiße Haare, groß, aristokratisch), ein weidener Ritter von scheinbar untadligem Ruf, ist der jetzige Anführer der Schnitter, die immer noch Siebenstreich erbeuten wollen. Seine Suche führte ihn schon nach Donnerbach, aber da er es nicht riskieren will, seine Tarnung aufzugeben, ist er sehr vorsichtig und plant seine Schritte in Ruhe. Joran glaubt, dass es möglicherweise eine elfische Zauberei gibt, die einen Weg zu der Insel öffnet. Und so sucht mit für einen Schnitter ungewöhnlich viel Geduld nach Hinweisen und lernt mehr über die Geschichte der Elfen und der Vergangenheit des Landes. Er selbst wurde während des Orkensturms von Orks gefangen und nahm nach Jahren der Gefangenschaft deren Glauben an. Seitdem ist er von der Überlegenheit der Schwarzpelze und ihrer Götter überzeugt.
Von eher orkischem Gemüt ist die Kriegerin Valeria Melorian (30, blond, narbige Oberarme). Sie ist die ausführende Hand Jorans, ihm treu ergeben und stets auf der Suche nach den Splitterträgern, um diese zu fangen, zu verhören und anschließend zu töten. Valeria wollte einst die Weihen der Rondra empfangen, wurde aber wegen ihres Jähzorns nicht erwählt. Seitdem zürnt sie Rondra und hat in Brazoragh einen Gott gefunden, der ihr weitaus näher steht.



ebenfalls die Bemühungen der Hüter unterstützt. Die Kirche versorgt Cuanu mit allem, was er braucht (Proviant, Werkzeuge), ist sie doch die einzige außer Cuanu selbst, die im Besitz eines Alicorn sind, mit welchem man die Barke rufen kann. Pandlaril hingegen schützt die Insel vor zufälligen oder böswilligen Besuchern und verhehlt diese.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Siebenstreichhüter verwenden keine Symbole. Da sie das Geheimnis von Siebenstreich bewahren wollen, versuchen sie lieber, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich auf den Bund bzw. die Splitter zu ziehen.
Der Bund will kein Aufsehen erregen, glauben seine Mitglieder doch so die Splitter besser beschützen zu können und nichts wäre da schädlicher, als dass man einzelne Mitglieder an einem Zeichen oder ihrer Gewandung erkennen könnte.
Für den Fall der Weitergabe eines Splitters an einen neuen Träger wurden geheime Erkennungssätze ausgemacht.

Struktur

Der alte, albernische König wacht über den Schwertgriff Siebenstreichs und lebt auf der Insel Ceàlan. Die Magie der Insel scheint ihn hierbei am Leben zu erhalten, ist er doch seitdem um keinen weiteren Tag gealtert.
Die übrigen Bewahrer sehen in Cuanu den Schutzherrn und Anführer des Bundes, sein Wort hat von allen am meisten Gewicht. Er führt den Bund an, seine Meinung hat mehr Gewicht als die der anderen und bei wichtigen Entscheidungen hat er das letzte Wort.
Die übrigen Bewahrer sind alle gleichgestellt und betrachten sich als Brüder und Schwestern im Geiste. Neue Mitglieder werden nur dann aufgenommen, wenn ein alter Bewahrer stirbt oder sich bereits aufgenommene Mitglieder für jemanden als Verbündeten aussprechen. Die letztendliche Entscheidung über eine Aufnahme trifft der Rat der Bewahrer, der bei wichtigen Entscheidungen, die den ganzen Bund betreffen (wie eben jene der Aufnahme neuer Mitglieder), im Felsendom auf der Insel Ceàlan abstimmt. Es sei aber auch erwähnt, dass auf Beschluss des ersten zusammengetretenen Rates ein jeder Splitterträger im Notfall (zum Beispiel, wenn er im Sterben läge) das Recht hat, selbst einen Nachfolger zu bestimmen und ihm das Geheimnis seines Splitters anzuvertrauen, auf dass keines der Bruchstücke verloren geht. Der Bund ist sich darüber klar, dass nicht immer alles nach Plan laufen kann, und entscheidend ist, dass die Splitter selten alle zugleich an einem Ort sind.
Neue Mitglieder werden nur dann aufgenommen, wenn ein alter Bewahrer stirbt. Dann entscheidet meist der Rat auf der Insel, wer den Platz einnimmt.

Die Helden als Siebenstreichhüter

Es ist durchaus möglich, dass einer der Helden zu einem der Splitterträger werden kann. Es werden offiziell nicht alle Träger namentlich genannt. Wenn ein Held der Gruppe diese ehrenvolle Aufgabe bekommt, so kann allein schon das Erringen des Splitters ein Abenteuer für sich sein.
So wäre es denkbar, dass der Held als Mentor einen früheren Splitterträger bekommt, der dann von dessen Erzfeind getötet wird und nun der Held der Bewahrer ist. Auch das Betreten der Insel könnte schwierig werden, vor allem wenn der neue Splitterträger den einfachsten Weg dorthin nicht kennt, und so muss sich der neue Bewahrer vielleicht erst vor Pandlaril als würdig erweisen. Doch nicht nur ein Held mag in die Geschehnisse verwickelt werden. Auch der Rest der Gruppe könnte involviert sein. Eine Erkundung der geheimnisvollen Insel wird fast jede Heldengruppe interessieren und auch die Schnitterwerden nicht nur die Splitterträger, sondern auch deren Freunde bekämpfen.
Es muss sich dabei auch nicht unbedingt um einen Kämpfer oder Rondragläubigen handeln. Auch ein entschlossener Magier oder ein mutiger Druide wären denkbar.

Die Siebenstreichhüter als Gegner

Auf den ersten Blick mögen die Siebenstreichhüter weniger als potenzielle Gegner und Feinde von Helden erscheinen. Allerdings ist es auch möglich, dass einer der Splitter in die Hände eines weniger ehrenhaften Trägers fällt, jemand, der die Macht Siebenstreichs für sich selbst gewinnen will. Und so kann es passieren, dass dieser einzelne Splitterträger zu einem Gegenspieler der Heldengruppe wird und sie seine finsteren Machenschaften aufdecken müssen. Zudem kann es passieren, dass sowohl Helden als auch ein Bewahrer unbeabsichtigt gegeneinander arbeiten, weil beide sich gegenseitig für eine potenzielle Bedrohung halten. Ein Hüter könnte auch denken, dass die Helden seinen Splitter wollen und so fälschlicherweise gegen sie agieren.
Und es ist ebenfalls möglich, dass eine nichtzwölfgöttergläubige Heldengruppe auch großes Interesse an dem Schwert entwickelt …

Was denkt/denken … über die Siebenstreichhüter

Die Schnitter: *"Wir müssen diese Splitter an uns bringen. Der große Stier will es haben, und was der große Stier will, bekommt er auch! Doch auf die Insel können wir nicht so einfach. Aber es gibt gewiss andere Wege."*
Eingeweihte Rondrianer: *"König Cuanu und die Bewahrer haben eine große Verantwortung auf sich geladen. Wir schließen sie in unsere Gebete ein. Möge die Leuin ihnen beistehen und uns unsere Schuld vergeben. Fast wäre die Götterwaffe durch unsere Unachtsamkeit in die falschen Hände geraten! Aber das wird nicht wieder vorkommen! Wer immer die Splitter haben will, muss zuerst an Rondras Dienern vorbei!"*
Ein Albernier: *"Irgendwann wird unser König Cuanu zurückkehren. Die Götter selbst haben ihn entrückt, damit er uns in unserer übelsten Stunde zur Seite stehen wird."*

Was denken die Siebenstreichhüter über…

Orks: *"Die Schwarzpelze waren schon immer die Feinde der Menschen und daran wird sich auch nichts ändern. Sie wollen die Macht der Götter schwächen und ihren Götzen Siebenstreich opfern. Vermutlich lässt der Aikar Brazoragh schon nach den Splittern suchen."*

die Schnitter: *"Wie können nur Menschen den Orkgöttern dienen? Das ist noch verwerflicher, als es die Orks ohnehin schon sind. Sie dürfen niemals herausfinden, wo sich die Splitter befinden. Fast wäre es ihnen damals gelungen, Siebenstreichs Macht zu missbrauchen. Wir müssen unter allen Umständen verhindern, dass so etwas noch einmal passiert."*

Borbaradianer, Paktierer, Namenlose Geweihte: *"Auch sie wollen die Splitter. Doch anders als die Schnitter wissen sie nicht, wo sie suchen sollen. Das verschafft uns einen großen Vorteil."*

die Rondra-Kirche: *"Die Donnerbacher wissen um die Wichtigkeit unserer Wacht. Und doch hat sich gezeigt, dass selbst die Kirche der Leuin nicht frei von Verrat ist. Hoffen wir, dass sich so ein Vorfall nicht noch einmal wiederholt."*

Pandlaril: *"Die Fee Pandlaril ist die Herrin des Sees. Wir alle stehen unter ihrem Schutz. Und auch wir müssen sie schützen und ihr bei Gefahr beistehen."*

Ritter des Alten Weges: *"Sie ehren Pandlaril und sind rechtschaffene Leute. Doch haben sie eine andere Aufgabe als wir."*

Die Siebenstreichhüter im Spiel

Der Bund der Bewahrer ist ein geheimer Orden, welcher auch Helden offen steht. Helden als Mitglieder mögen öfters vor der Schwierigkeit stehen, ihr Geheimnis zu bewahren, oder sind Zielscheiben für finstere Mächte wie die Schnitter. Auch das

Die Bewahrer

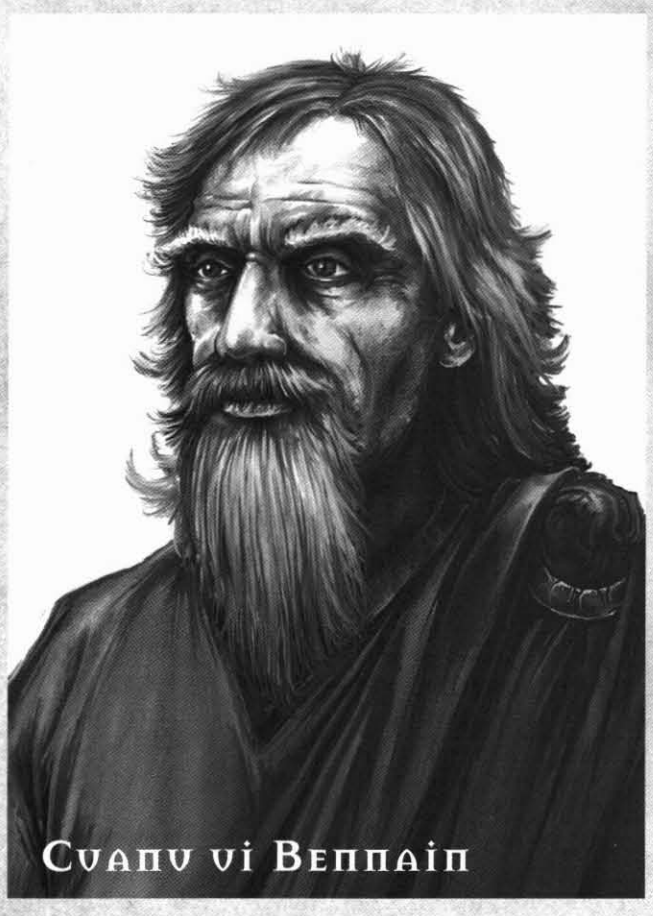
Neun Träger der Splitter umfasst der Bund. Bis auf die unten beschriebenen werden keine weiteren Bewahrer offiziell festgelegt.

Cuanu ui Bennain, der alte König von Albernia, hat mit der Wacht eine neue Aufgabe gefunden. Bevor er den Bund gründete, war er mutlos und ein Schatten seiner selbst, ein gebrochener Mann. Das änderte sich, als er sich der neuen Aufgabe (die er als die letzte in seinem Leben betrachtet) stellte und den Bund der Bewahrer gründete. Er glaubt daran, dass er einst derjenige ist, der Siebenstreich einem neuen würdigen Träger übergeben wird.

Cuanu selbst hat in den letzten Jahren von den Geschehnissen um das Jahr des Feuers gehört. Was mit seinen beiden Töchtern Invher und Emer passiert ist, hat ihn in Wut und Trauer versetzt. Fast war er geneigt, seine Wacht aufzugeben, hat sich aber dafür entschieden, dass seine Aufgabe hier zu wichtig ist. Er erhofft sich von Pandlaril einen Blick in seine Zulunft und die Siebenstreichs, glaubt er doch, dass es seine Aufgabe sein wird, dass Schwert an einen neuen Träger zu übergeben.

Raxia vom Schwarzen Fluss ist eine zierliche und drahtige Rabenhexe, deren Alter sich nur schwer bestimmen lässt. Sie ist die Tochter der finsteren Yolana von den Rotwassern, hat sich allerdings von finsterer Dämonologie abgewandt. Sie bewohnt eine von Luzelins Grotten und gilt sowohl als Kennerin der schwarzen Magie als auch als exzellente Hellseherin. Sie schweißt der Hass auf Yolana mit den anderen Mitgliedern des Bundes zusammen. In Pandlaril sieht sie eine Gleichgesinnte.

Golambes von Gareth-Streitzig, ein halbelfischer Abenteurer, hat in seinem Leben eine ungewöhnliche Karriere hinter sich. Als naher Verwandter des Kaiserhauses von Gareth (er ist Prinz Storkos Sohn) war er zunächst viele Jahre lang Landgraf der Trollzacken, bis er schließlich zum Marschall Darpatiens ernannt wurde. Heute jedoch hat er aller Ämter und Würden entsagt und durchstreift als wackerer Abenteurer Aventurien. Ihn führte eher der Zufall zu den Hütern, aber seitdem fühlt er sich berufen und will auch die Mysterien der Hochelfen auf der Insel erkunden.



Wulf Harkon von Weißenstein ist ein dunkelblonder, bärtiger Krieger aus Weiden, der kein Mann vieler Worte ist. Er gilt als ein wenig jähzornig, aber auch als gradlinig und rechtschaffen. Seit den furchtbaren Erlebnissen in der Dritten Dämonenschlacht wird er nächstens von Albträumen geplagt. Er soll unglücklich in eine Amazone verliebt sein. Dem Bund hat er sich aus Ehrgefühl und Pflicht angeschlossen und hofft, durch diese Aufgabe seinen Kummer zu vergessen (was ihm aber nicht gelingen will).

Erkunden der Vulkaninsel oder der Geschichte Siebenstreichs mag als Aufhänger für Abenteuer dienen, in denen nicht nur der Bewahrer, sondern die ganze Gruppe beteiligt ist.
Und auch wenn große Verantwortung auf einem Helden des Bundes liegt, kann er mit dem Rest seiner Gruppe weiter Abenteuer erleben, denn er ist keineswegs aus dem Spiel (sieht man davon ab, dass er eine *Verpflichtung* eingeht und jedes Jahr zu dem See zurückkommen soll).

Begegnungen

Den Siebenstreichhütern kann man in dem Szenario Des König letzte Reise begegnen (**AB 102**). In diesem Abenteuer wird der Bund der Siebenstreichhüter gegründet.

Ceàlan – Der Versammlungsort

Mitten im Neunaugensee erhebt sich die kleine Vulkaninsel Ceàlan, welche stets von einer dichten Nebelfront umgeben ist. Sie ist etwa drei Meilen groß und von annähernd kreisrunder Form. Sie wirkt zunächst wenig einladend und dunkel, denn Ceàlan besteht zu großen Teilen aus Granit und Basalt.
Um den mächtigen Vulkan herum gibt es auch Vegetation, vor allem Gräser und Büsche, jedoch keine Bäume. Im Norden liegt eine kleine künstliche Bucht, die für etwa drei Boote Platz bietet.
Doch nicht nur die Bucht sieht so aus, als wäre sie von einer früheren Zivilisation erschaffen worden. Die ehemaligen Gebäude und Statuen wurden durch mehrere Vulkanausbrüche zerstört, so dass nur noch Trümmer und Reste von Torbögen und imposanten Skulpturen zu finden sind.
Am Vulkan selbst verlief ein Pfad entlang, hinauf bis zu dem Schlund des Kraters, doch dieser ist nicht mehr begehbar und nur noch mittels einer gefährlichen Kletterpartie kann man bis zum Rand des Vulkans gelangen.
Besonders bemerkenswert ist ein im Westteil von Ceàlan gelegener Felsendom aus erkalteter Lava. Die Kuppel des Doms weist so gut wie keine Unebenheiten auf und besitzt Ein- und Ausgänge in alle vier Himmelsrichtungen. Oben befindet sich ebenfalls ein größeres Loch, durch welches man die Sterne beobachten kann. Im Inneren befindet sich ein "erstarrter", unregelmäßiger Tisch, auf welchem sich das Sternenlicht spiegelt.
Den Legenden zur Folge befindet sich am Schlund des Vulkans ein Eingang zu Mandalya, einer der sagenhaften sechs elementaren Hochelfenstädten.
Cuanu selbst hat sich mittlerweile eine kleine und bescheidene Hütte gebaut. Vom Festland aus wird er mit allem versorgt, was er braucht, doch hin und wieder fischt er selbst mit seinem Netz am Ufer des Sees.

Relikte der Hochelfen und Mandalya

Die Relikte auf der Insel sind tatsächlich hochelfischen Ursprungs. Für was einst der Felsendom gedacht war, ob es eine Sternwarte oder Kultort war, bleibt im Schleier des Vergessens verborgen. Allerdings ist es ohne weiteres möglich, dass die Helden auf der Insel noch das eine oder andere, von Lava umschlossene Artefakt der Hochelfen finden können (falls es ihnen gelingt, auf die Insel zu gelangen). Insbesondere wirken auf der Insel noch mehrere Elfenlieder, gespeist durch den mächtigen Nodix, der direkt über dem Vulkankrater liegt. Eines der Lieder sorgt für einen magischen Schleier (ähnlichen einem WIDERWILLE), der das Auffinden der Insel für Unbefugte selbst bei einem Überflug schier unmöglich macht, während ein anderes Lied das Altern selbst zu hindern scheint.
Wie Golambes und Raxia bereits feststellen konnten, scheinen insbesondere elfische Zauber, aber auch Zauber mit elementaren Erd- und Feuerkomponenten auf Ceàlan deutlich leichter von der Hand zu gehen.

Die Träger

Während Golambes ein aufrechter Streiter des Bundes ist, wird Raxia vom Schwarzen Fluss als ehemalige Schwarzhexe von mehr als einem Träger misstraurig beäugt. Fast scheint es, als würde man einen Verrat ihrerseits erwarten. Doch obgleich sie schon den verlockenden Klang der Macht hörte, befindet sich ihr Splitter in Sicherheit. Das kann man von jenem, den Wulf Harkon von Weißenstein hütet, nicht unbedingt sagen, kämpft der Krieger doch nach wie vor mit seinen inneren Dämonen und den psychischen Wunden, die die dritte Dämonenschlacht geschlagen hat. Möglicherweise ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis es in ihm bricht.

Die Fee und der König

In seiner Einsamkeit auf Ceàlan sucht Cuano immer wieder die Nähe der Fee Pandlaril und die beiden haben sich lange im Sternenschein unterhalten. Die strahlende Seelenkraft des Königs reizte Pandlaril und sie fand Gefallen an ihm, der seinerseits vom Wesen der Fee gebannt wurde. Obwohl Cuano sich zu alt für Rahjas Leidenschaft dünkt, gesundet sein Herz in der Gegenwart der Fee. Bei ihr von Liebe zu sprechen, erfasste Pandlarils fremdartiges Wesen nicht – als Verkörperung der Lebenskraft des Weidener Landes ist sie weit mehr als eine verspielte Fee.
Dennoch sind die beiden einander sehr gewogen und sowohl Cuano als auch Pandlaril können Helden bitten ein außergewöhnliches und würdiges Geschenk für den jeweils anderen zu finden. Ob Pandlaril dem Bund ihre Unterstützung entziehen wird, wenn der König stirbt, wird sich dereinst zeigen müssen.

Connetablia Criminalis Capitale

»Und damit die Mannen und Frauen der Connetablia Criminalis Capitale fortwährend für Unsere Sicherheit bürgen können, so gewähren Wir ihnen die folgenden, auch nach Unserem Ableben immer fortwährenden und unveräußerlichen Rechte, damit dies liebliche und vom Horas bevorzugte Land stets vor Feynden, inneren wie äußeren, geschützt sey:
Ad primo: Es ist das gute Recht aller Mannen und Frauen der Connetablia Criminalis Capitale, jederzeit und überall in Vinsalt ein jedes Haus auf der Suche nach Flüchtigen zu durchsuchen. Einzig die Tempel der zwölfgöttlichen Geschwister und die Räumlichkeyten der magischen Gilden seyen hiervon ausgenommen.
Ad secundo: Die Mannen und Frauen der Connetablia Criminalis Capitale besitzen innerhalb der Stadtmauern Vinsalts das Recht auf die Primäre Investigation. Es sey ihnen gestattet, eyne jede Investigation anderer Garden an sich zu nehmen, damit die Verbrecher zum Wohlgefallen des Herrn Praios rascher überführt werden. Damit dies geschehen mag, sind die Mannen und Frauen der Connetablia Criminalis Capitale befugt, gegenüber den Garden Order zu erteylen.
Ad tertio: Die Mannen und Frauen der Connetablia Criminalis Capitale sind befugt, eynen jeden zu arretieren, der einem Flüchtigen Unterschlupf gewährt oder auch nur in sein Heym lässt. Dieser Verstoß gegen die guten Sitten der Gastfreundschaft der Herrin Travia wird streng geahndet «
—Auszug aus der Gründungsurkunde der Connetablia Criminalis Capitale, Vinsalt 868 BF

Kurzcharakteristik

Die *Connetablia Criminalis Capitale* ist die für Kapitalverbrechen zuständige Behörde in Vinsalt. Ihre Mitglieder, im Volksmund die *Vinsalter Visitatoren* genannt, arbeiten nach den fortschrittlichsten Methoden und sind in der Bevölkerung berüchtigt, hängt ihnen doch hartnäckig der Ruf an, bei ihren Ermittlungen nicht gerade zimperlich vorzugehen.

Gebräuchlicher Name: Connetablia Criminalis Capitale
Wappen/Symbol: Adler mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen zwei Schwerter hält, deren Klingen nach oben deuten.
Wahlspruch: *"Sapientia Regit, Spada Tuetur" (bosp. "Die Weisheit regiert, das Schwert beschützt.")*
Herkunft: 868 BF von Prinzgemahl Salman gegründet
Persönlichkeiten: Horathio Ballurat, Daria Seriani, Sirlan Nautastes, Festo ya Corsi (erfolgreiche Ermittler mit besonderem Hintergrund)
Personen der Historie: Praiodorus ya Arcandia (gest. 875 BF, erster Präfekt)
Beziehungen: sehr groß (in Vinsalt, im restlichen Horasreich ansehnlich bis groß)
Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *"Im Namen des Horas – öffnet die Tür!"*
Bedeutende Niederlassungen: Vinsalt (Haupthaus)
Besonderheiten: Die Connetablia besitzt verschiedene Sonderrechte, nach denen sie als oberste Ermittlungsbehörde Vinsalts sämtliche Fälle an sich ziehen und jedes Haus innerhalb der Stadtmauern durchsuchen kann. Für ihre Arbeit stehen den Visitatoren zudem einige magische Artefakte zur Verfügung.
Größe: knapp 100 Personen

Geschichte

Im Jahre 868 BF gründete der Prinzgemahl und Comto Protector Salman während seiner blutigen Herrschaft die Connetablia Criminalis Capitale. Ihren Zweck sah Salman jedoch weit weniger in der Bekämpfung und Aufklärung von Verbrechen, sondern vielmehr als ein Instrument seiner Macht. Bereits in ihrer Gründungsurkunde sind die zahlreichen Sonderrechte der Connetablia niedergeschrieben. So ist es einem jedem Mitglied der Connetablia ohne Einschränkungen gestattet, jedes Haus (!) in Vinsalt zu durchsuchen. Niemand konnte mehr sicher sein und ein Klopfen an der Tür nach Einbruch der Dunkelheit galt zu jener Zeit als böses Omen. Einzig die Tempelanlagen und die Räumlichkeiten der Magierakademien waren davon ausgenommen und sind es immer noch.

Von den zahleichen Durchsuchungen, deren einziger Zweck die Verfolgung und gezielte Ausschaltung von vermeintlichen Verrätern und Abweichlern war, und auf offener Straße durchgeführten Leibesvisitationen stammt auch der Name, den die Mitglieder der Connetablia schnell vom Volksmund erhielten – die *Vinsalter Visitatoren*.

Nach dem Ableben Salmans blieb die Connetablia zwar erhalten, doch drohte sie in der Bedeutungslosigkeit zu versinken, da andere Herrscher andere Wege als den der Überwachung und des nächtlichen Terrors beschritten. Die geschickte Besetzung des Commandanten der Connetablia sorgte stets dafür, dass sich die Visitatoren ruhig verhielten und nur noch sehr selten von ihren Sonderrechten Gebrauch machten. Für viele Zeitgenos-

sen war es ein stetes Rätsel, zu welchem Zweck die Connetablia noch existierte, die Obrigkeit hüllte sich dazu in Schweigen.
Eine Neuorientierung erfuhr die Connetablia unter Amene III., die als *Amene die Große* in die Geschichte eingehen sollte. Nach der Ermordung ihres Sohnes Jaltek und der ergebnislosen Suche nach den wahren Tätern erkannte die Königin, dass die gewöhnliche Stadtgarde mit Kapitalverbrechen oftmals überfordert war. Durch die Einsetzung eines verdienten Ermittlers der Stadtgarde als Commandanten veränderte sich die Connetablia hin zu einer Organisation, deren Hauptaugenmerk von nun an in der Aufklärung und Bekämpfung von Kapitelverbrechen lag. Nicht zuletzt auf Grund ihrer Sonderrechte, die seit der Gründung immer noch in Kraft sind, ist es den Visitatoren ein leichtes, selbst in die Domizile des Adels einzudringen, um dort Spuren nachzugehen. Jedoch nutzen die Visitatoren ihr Recht zur Durchsuchung bei den Domizilen des Adels nur selten, würde doch ein übermäßiger und ungerechtfertigter Gebrauch auf die Krone zurückfallen – umso intensiver machen die Visitatoren bei Bürgerlichen von ihren Rechten Gebrauch. Von der einfachen Bevölkerung als auch vom Adel wurden die Visitatoren stets misstrauisch beobachtet, auch wenn sich niemand wirklich traut, seine Meinung über die Visitatoren laut zu äußern. Durch die Gültigkeit der Sonderrechte der Connetablia hängt ihr bis heute Ruf an, ein Unterdrückungsinstrument der Krone zu sein, auch wenn dies niemand jemals öffentlich kundtun würde.

Die Connetablia Criminalis Capitale heute

Die *Connetablia Criminalis Capitale* ist die für Kapitalverbrechen zuständige Behörde in Vinsalt. Neben Mordfällen gehören auch die Aufklärung von Brandstiftungen, Brunnenvergiftungen und Invokationen zum Arbeitsfeld der Connetablia. Dank ihrer Erfolge ist sie für andere Stadtgarden inzwischen eine weit über die Stadtgrenzen hinaus anerkannte Autorität auf ihrem Gebiet – die von den *Visitatoren* Verfolgten sehen dies natürlich in einem anderen Licht. Ihr guter Ruf führt die *Visitatoren* bisweilen in andere Städte, wenn sie Flüchtige verfolgen oder von Stadtgarden anderer Städte um Amtshilfe in besonders komplizierten Fällen gebeten werden. Flieht ein Verfolgter aus Vinsalt, nehmen die *Visitatoren* die Verfolgung auf, wobei sie allerdings auf die Unterstützung und den guten Willen der lokalen Büttel angewiesen sind. Im schlimmsten Fall können sie über ihre Vorgesetzten eine Vollmacht vom Comto Protector erbitten, die jedoch nur selten und mit höchster Vorsicht gewährt wird.
Markenzeichen der Connetablia sind vor allem all jene Verbrechen, die für die einfache Stadtgarde zu kompliziert sind oder besonderes Aufsehen erregen. Dazu gehören vor allem Verbrechen mit magischem Hintergrund und alle jene Verstöße gegen das Gesetz, bei denen die Obrigkeit involviert ist – sei es als Opfer oder gar als Täter. Nachdem der Adlerorden als Folge des Thronfolgekrieges wieder auf seine ursprüngliche Funktion als Hausorden der kaiserlichen Familie Firdayon reduziert wurde, stieg die Bedeutung der Connetablia, benötigt der *Comto Protector* nun mehr denn je eine loyale und wirksame Organisation, die ihm bei der Sicherung von Recht und Ordnung in der Hauptstadt des Reiches hilft.
Neben der Aufklärung brisanter Kapitalverbrechen widmet sich die Connetablia noch der Verfolgung Fahnenflüchtiger und geht Ungereimtheiten bei Duellen nach.

Feinde und Verbündete

Die klassischen Feinde der Connetablia als Hüter und Bewahrer von Recht und Ordnung sind zunächst all jene, die gegen das Gesetz auf eine derart niederträchtige Art und Weise verstoßen, dass sie die Aufmerksamkeit der Visitatoren erregen. Vornehmlich sind dies Mörder, Brunnenvergifter und Staatsverräter, aber auch Erpresser der Obrigkeit geraten schnell vor die Läufe der Balestrinas der Connetablia. Dies gilt im besonderen Maße für alle Mitglieder der Vinsalter Unterwelt, die sich zu Meuchlerbanden zusammenschließen.
Eher zwiespältig Verhältnis ist das Verhältnis der Connetablia zur *Stadtgarde Vinsalts*. Wenngleich beide sich der Sicherheit der Stadt und der Bekämpfung von Verbrechen verschrieben haben, könnten die Vorgehensweisen nicht unterschiedlicher sein. Wo die Stadtgarde sich dem gewöhnlichen Recht unterwerfen muss, kann die Connetablia auf ihre verbrieften Sonderrechte zurückgreifen. Eines, von dem die Visitatoren nicht selten Gebrauch machen, ist das der *Primären Investigation*. Mit der Billigung des Präfekten ist es gestattet, der Stadtgarde einen Fall ohne Nennung von Gründen zu entziehen. Dies trägt dazu bei, dass die Stadtgardisten die Visitatoren als durchweg arrogant ansehen und sie nur hinzugezogen werden, wenn sie die Laufarbeit für die Connetablia erledigen müssen. Einige Visitatoren wissen jedoch um das schlechte Verhältnis und die daraus mangelnde Kooperation der Stadtgarde und bemühen sich insgeheim um eine bessere Zusammenarbeit.
Auf Grund der aus der Vergangenheit stammenden Konkurrenz beäugt die Connetablia den *Orden vom Goldenen Adler* und dessen Ritter mit Argwohn, auch wenn in diesem Zusammenhang nicht von klassischer Feindschaft, sondern vielmehr von Rivalität die Rede sein kann. Bisweilen überschneiden sich die Aufgaben der Connetablia und der Adlerritter, so dass sich

beide Seiten in ihren Kompetenzen verletzt sehen. Die Adlerritter werden tätig, wenn die Sicherheit der kaiserlichen Familie bedroht ist oder der dem Orden vorstehende Geheimsiegelbewahrer Kunde von Hochverrat in den Reihen des Adels erhalten hat. In wirklich brisanten Fällen – deren Anzahl allerdings an einer Hand abgezählt werden kann - arbeiteten Visitatoren und Adlerritter erfolgreich zusammen.
Gute Kontakte pflegen die Visitatoren zur *Connetablia Vetera*, der für die Sicherheit der Kronstraßen im ganzen Land zuständigen 'Schwester-Einheit'. Amtshilfe zwischen den beiden Organisationen ist häufig und durch die enge Kooperation immer wieder von Erfolg gekrönt.

Mit Hesindes Gaben Verbrecher überführen – Die Zusammenarbeit mit dem Anatomischen Institut zu Vinsalt

Einzigartig in Aventurien dürfte wohl die ständige und enge Kooperation der Connetablia mit einer Magierakademie sein. Gemeinsam mit den Adepten und Magistern des *Anatomischen Instituts zu Vinsalt* lösen die Visitatoren komplizierte Fälle, was sich nicht zuletzt auch in ihrem hohen Erfolg in der Aufklärung seltsamer Verbrechen niederschlägt.
Im Zuge ihrer Zusammenarbeit verlassen die Magier regelmäßig die Akademie und suchen mit den Visitatoren die Tatorte persönlich auf, um sich ein besseres Bild des zu lösenden Verbrechens machen zu können. Im Gegenzug sind häufig Visitatoren anwesend, wenn die Magier die Leichenöffnung an einem Opfer durchführen, um die Kenntnisse aus erster Hand zu erhalten und sich noch etwas neues Wissen anzueignen, das nützlich sein kann.
Unterstützung erfährt die Connetablia nicht nur von den Magiern der Akademie, sondern auch von den übrigen dort tätigen Medici und Anatomen, so dass stets eine Expertise zu einem Todesfall gewährleistet ist. Dazu stehen den Vinsalter Magiern Mittel zur Verfügung, von denen einfache Medici oder Wundärzte nur träumen können: CALDOFRIGO-Artefakte kühlen die Körper im Leichenkeller der Akademie, um deren Verwesung aufzuhalten.
Neben der Ermittlung von Todesursachen ist besonders das Wissen um erklärliche Veränderungen des Leibes für die Visitatoren von besonderem Nutzen, wenn ein Flüchtiger sein Antlitz magisch verändert hat.
In den Ermittlungen besitzen die Vertreter der magischen Zunft offiziell nur eine beratende Funktion, doch folgen die Visitatoren in der Regel den Empfehlungen und Ratschlägen der Magier. Die Unterstützung der Visitatoren seitens der Magier basiert auf Freiwilligkeit und inzwischen gilt es im Anatomischen Institut als besondere Ehre, von der Connetablia eine Anfrage als Berater bei der Verbrechensbekämpfung zu erhalten.

Struktur

Wie es sich für eine Ermittlungseinheit mit besonderen Vollmachten gehört, weist die Connetablia Criminalis Capitale eine durchgehende und auf größtmögliche Effizienz bedachte Struktur auf.

An der Spitze der Connetablia steht der *Commandant*, der von der *Comtessa Connetable* (derzeit Erlgard von Firdayon-Bethana, die Gattin des Comto-Protectors) vorgeschlagen und offiziell vom Kronkonvent eingesetzt wird. Beim *Commandanten* handelt es sich stets um eine gut beleumundete Person aus der Oberschicht, die den hochdotierten Verwaltungsposten bekommt. Obwohl vom Kronkonvent eingesetzt, ist der *Commandant* in seinem Vorgehen nur der *Comtessa Connetable* Rechenschaft schuldig. Die Stellvertreter des *Commandanten* – den *Rittmeister* und den *Untersuchungsrichter* – bestimmt die *Comtessa Connetable* allein. Zwar kann die Comtessa einen Kandidaten für das Amt des Commandanten vorschlagen, der Kronkonvent kann ihr die Zustimmung jedoch verweigern, weshalb alle Beteiligten sich häufig auf Kompromisskandidaten einigen, die allen Seiten gerecht werden.
Der *Commandant* ist ein regelmäßiger Gast bei einer Vielzahl der gesellschaftlichen Anlässe Vinsalts, bei denen er stets von zwei *Konstablern* in ihren charakteristischen Ledermänteln begleitet wird. Um die einzelnen Ermittlungen kümmert sich das Oberhaupt der Connetablia nur sehr selten, vielmehr ist es seine Aufgabe, die Kontakte zur Obrigkeit zu pflegen und dabei selbige zu beobachten.
Für heikle Rechtsfragen stehen zwei hauseigene *Advocaten* mit insgesamt vier *Referenten* zur Verfügung, die sich um die Jurisprudenz kümmern und eine ständige beratende Funktion einnehmen. Um den Schriftverkehr der Behörde kümmern sich die *Niederen Magistralen* (vulgo: Amtsschreiber). Für die sichere Verwahrung der Akten ist der *Konservator* zuständig, zu dessen Aufgaben noch Aufbewahrung und Katalogisierung von Beweisstücken gehören.
Ausschließlich im Innendienst tätig ist ein zwergischer *Mechanicus*, der zusammen mit seinen beiden menschlichen Gehilfen allerlei Nützliches für die im Außendienst tätigen Ermittler erfindet und sich um die Ausrüstung der Visitatoren kümmert. Seine neueste Erfindung soll eine Balestrina-ähnliche Torsionswaffe sein, mit der ein an ein dünnes Seil befestigter Bolzen verschossen werden kann ...
Die Mehrheit der Connetablia ist im Außendienst aktiv. Das Volk bezeichnet alle Mitglieder der Connetablia gemeinhin als *Vinsalter Visitatoren*, was jedoch nicht richtig ist. Die allseits gefürchteten Ermittler, die gut an ihren schwarzen Ledermänteln zu erkennen sind, bekleiden in Wahrheit 'nur' den Rang eines *Konstablers* oder einer *Konstablerin*. Bei ihnen handelt es sich größtenteils um bewährte und somit kampferprobte Veteranen liebfeldischer Regimenter, die ihre Loyalität bewiesen haben. Hinzu kommen erfahrene Stadtgardisten und Inspectoren des früheren Staatsorden des Goldenen Adlers.
Die fast ausschließlich im Innendienst tätigen Ermittler haben den Rang eines *Inspectors* inne. Dabei handelt es sich um Medici, Alchimisten und Gelehrte. Auch die wenigen Magier, die der Connetablia fest angehören, sind *Inspectoren*. Bevorzugt werden dabei Absolventen aus dem Horasreich treue Akademien, die sich auf dem Gebiet der Magica clarobservantia (vulgo: Hellsicht) ausgezeichnet haben.
Die eigentlichen *Visitatoren* stehen im Rang noch über den Konstablern und Inspectoren. Als freigestellte Ermittler besitzen sie das Vorrecht, auf eigene Faust Untersuchungen an-

strengen zu dürfen, und sind zudem von der Kleiderordnung der Connetablia entbunden, wobei auch sie gerne zum schützenden und praktischen Ledermantel samt Meuchlerkragen greifen, wenn Gefahr für Leib und Leben absehbar ist. Von ihnen sind stets einige im Horasreich unterwegs, um als Amtshilfe zu fungieren.

Einige *Visitatoren* besitzen latente magische Fähigkeiten, die ihnen zu wichtigen Erkenntnissen verhelfen. Doch nicht jeder *Visitator* hat sein Amt durch Leistung erworben. Bisweilen helfen gute Kontakte zur Obrigkeit und die geschickte Einforderung von Gefallen in Form von Belobigungen, welche eine Beförderung mit sich bringen. Innerhalb der *Visitatoren* gibt es keine weiteren Rangunterschiede, wobei das Dienstalter und Erfolge bei Ermittlungen dazu beitragen, dass sich eine informelle Hierarchie herausgebildet hat.

Der Dienst als *Visitator* bringt einige Annehmlichkeiten mit sich: Neben der Befreiung von allen Abgaben steht jedem *Visitator* nach dem Ausscheiden aus dem Dienst eine Invaliditäts- und nach 15 Dienstjahren eine Alterspension zu.

Die Anwerbung neuer *Konstabler* ist von Fall zu Fall unterschiedlich. Neben Belobigungen und Auszeichnungen können es auch vermeintlich kleine Taten sein, welche die Aufmerksamkeit der Connetablia auf sich ziehen. Da die Zahl der *Konstabler* und *Visitatoren* begrenzt ist und die Auswahl der Kandidaten strengen Richtlinien obliegt, hat der *Commandant* immer ein Auge auf potentielle Kandidaten, damit im Bedarfsfall nicht eine schnelle und womöglich unüberlegte Personallösung getroffen wird. Für die Rekrutierung stehen dem *Commandanten* unter anderem die Personallisten des Militärs zur Verfügung, was jedoch ein gut gehütetes Geheimnis ist. Nur wer Horathi auch sicher schriftlich beherrscht, kann hoffen, einmal den Mantel der Visitatoren zu tragen.

Die Beobachter

Die Aufgaben der *Konstabler* sind klar umrissen und jedes Mitglied muss jederzeit jeden Auftrag bewältigen können. Dennoch haben sich im Lauf der Zeit Spezialisten herausgebildet, die besondere Aufgaben übernehmen.

Die jüngste und kleinste Gruppe (ein knappes Dutzend Mitglieder) sind die *Beobachter*, die von der Comtessa Connetable höchstselbst ins Leben gerufen wurden. Trotz ihrer machtvollen Position und ihrer starken Abneigung gegenüber Duellen und Fehden kann die Comtessa diese nicht einfach verbieten, zu stark ist der Einfluss der Rondra-Kirche und konservativer Offizierskreise. Deshalb bleibt ihr nichts anderes übrig, als Vergehen gegen die existierenden Regeln gnadenlos verfolgen zu lassen – und das dazu existierende Instrument sind die Beobachter. In der Regel beobachten sie nur und verhindern auch keine Verstöße. Sie warten beharrlich auf Regelbrüche und Verstöße, um diese zu ahnden. Dazu bedienen sich die *Beobachter* zahlreicher Spitzel aus dem Militär. Beim Militär und der Geweihtenschaft der Rondra sind die *Beobachter* daher nicht gut gelitten. Selbst Geweihte können von den Beobachtern kurzzeitig festgesetzt werden, falls ihnen im komplizierten Duell- und Fehderecht ein Fehler unterläuft. Dies geschieht angesichts der Brisanz allerdings nur in äußerst schwerwiegenden Verstößen oder wenn bedeutende Persönlichkeiten involviert sind.

Erscheinungsbild und Symbole

Berühmt wie gleichermaßen berüchtigt ist die kennzeichnende Kleidung der *Konstabler*, die bei ihrem Vorgehen – sofern nicht phexgefällige Verschwiegenheit gefordert ist - wenig Subtilität an den Tag legen: Ein langer, schwarzer Ledermäntel mit Meuchlerkragen und an der Seite ein Rapier oder einen Kusliker Säbel. Einige Mitglieder tragen zusätzlich einen passenden schwarzen Hut, der das einschüchternde Bild noch verstärkt. Glaubt man den Gerüchten des Volkes, so besitzen die Mäntel zahlreiche verborgene Taschen, in denen auch Balestrinas Platz finden und verdeckt abgefeuert werden können. Die meisten Visitatoren sind bis an die Zähne bewaffnet, wenn sie sich in die zwielichtigeren Viertel Vinsalts begeben – ein (verborgenes) Arsenal von Dolchen, Schlagringen und Trickwaffen ist keine Seltenheit.

Einige *Visitatoren* verzichten auf den schwarzen Ledermantel und bevorzugen stattdessen die gängige Tracht des Bürgertums, so dass sie in der Menge nicht zu erkennen sind. Zu offiziellen Anlässen ziehen sie den Ledermantel entweder über oder geben sich durch ihr Abzeichen als Mitglied der Connetablia zu erkennen.

Das Abzeichen der Connetablia, das sich seit ihrer Gründung nicht verändert hat, zeigt einen Adler mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen zwei Schwerter hält, deren Klingen nach oben deuten.

Bedeutende Mitglieder

Die Connetablia ist für ihre Erfolge weithin bekannt und nicht ganz zu Unrecht bei Freund und Feind gefürchtet. Dies hat sie unter anderem den folgenden Personen zu 'verdanken':

Horathio Ballurat: Der *Visitator* kann bereits auf eine lange und erfolgreiche Karriere als Inspector zurückblicken. Stets in schwarz gekleidet, entspricht sein Äußeres dem bekannten Erscheinungsbild der Connetablia. Lediglich seine wohl klingende Stimme überrascht Außenstehende immer wieder und brachte ihm den Spitznamen 'Der Sanfte' ein. Kaum ein anderer Visitator kann eine ähnliche hohe Aufklärungsquote in Morddelikten aufweisen, so dass Horathio sich nur noch um die wirklich brisanten Fälle kümmert. Regelmäßig ist er daher in anderen Städten aktiv, in denen die Connetablia um Amtshilfe gebeten wird.

Daria Seriani: Als Veteranin der Horaslegion ist Daria eine geübte Kämpferin, die meisterlich mit Linkhand und Degen umzugehen weiß und schon mehr als einen Flüchtigen in Borons Hallen geschickt hat. Häufig unterschätzen ihre Gegner die schlanke *Konstablerin* mit dem langen, haselnussbraunen Haar und den Sommersprossen im Gesicht, die nicht mehr als fünf unddreißig Sommer zählt – zumeist ist dies auch der letzte Fehler für eine lange Zeit oder gar der ihres Lebens. Glaubt man den Gerüchten, so legt die Visitatorin ihren schwarzen Mantel selbst im Schlaf nicht ab. Ihr Vorgehen ist immer noch von militärischer Gradlinigkeit geprägt. Einen besonderen Eifer legt Daria an den Tag, wenn sie einen fahnenflüchtigen Soldaten aufspüren soll.

Sirlan Nautastes: Sirlan ist ein eifriger *Beobachter*, der als Kind mit ansah, wie sich sein Vater mit einem adelsstolzen Gutsbesitzer wegen einer Bagatelle duellieren musste. Er trug eine langwierige Verletzung davon, die es ihm unmöglich machte, weiter als Soldat zu dienen. Fortan verabscheute Sirlan Duelle und schwor sich, den Adligen eines Tages zur Rechenschaft zu ziehen. Dies und seine unverhohlene Abneigung gegenüber Offizieren machen ihn für die Comtessa Connetable zum perfekten Instrument ihrer Politik für eine strikte Kontrolle des Duellwesens. Dessen ist sich Sirlan bewusst, doch solange es seinem Ziel dient, ist er mehr als bereit, der Comtessa ohne Einschränkung zu dienen.

Magister Vespalius Naghiri: Der hagere Mittfünfziger gehört dem *Anatomischen Institut* zu Vinsalt an und ist einer jener *Magier*, der regelmäßig für die Leichenöffnung zuständig ist. Seine spinnenhaften Hände scheinen für seine Arbeit wie geschaffen zu sein, seine Erkenntnisse gibt er üblicherweise wortreich und bosparanisierend weiter. Sein Glaube an die Gerechtigkeit des Praios ist stärker als der an Boron, so dass der Magister die regelmäßigen Leichenöffnungen auch Kritikern gegenüber vertreten kann.

Der Visitator **Festo ya Corsi** wird in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas** beschrieben.

Die Arbeitsweise der Visitatoren

Stadtgarden gibt es viele in Aventurien, doch keine kann eine auch nur annähernd hohe Aufklärungsquote in ihren Fällen vorweisen wie die Connetablia Criminalis Capitale. Dabei liegt es nicht nur an den Sonderrechten, denen die Connetablia ihren Erfolg zu verdanken hat. Vielmehr sind es ihre fortschrittlichen Ermittlungsmethoden, die sie zu einem Vorbild für ähnliche Einrichtungen wie die Garether Criminal-Kammer werden ließ. Dazu gehören unter anderem die Absperrung von Tatorten und deren systematische Durchsuchung, die anhand eines schriftlich festgehaltenen Musters geschieht.

Die Visitatoren fertigen zudem einen kurzen Bericht zu jeder Untersuchung an, der vom Konservator anschließend sicher verwahrt wird. Auf diese Weise stellt die Connetablia sicher, dass weder Spuren übersehen noch Hinweise zu einem späteren Zeitpunkt vergessen werden. Die magische Begutachtung eines Tatortes durch die Magier des Anatomischen Instituts oder die wenigen magischen Spezialisten der Einheit gehört ebenso zur Ermittlungsroutine wie der Einsatz versierter Alchimisten, die den Tatort auf mögliche Spuren untersuchen und diese schon vor Ort auswerten. Da der Einsatz alchimistischer Materialien recht kostspielig ist, geschieht dies nur bei spektakulären Verbrechen.

Die Befragung von Zeugen geschieht – wenn möglich – in der Gegenwart eines Schreibers, der das Gespräch protokolliert. Das Protokoll ist vor Gericht als Beweisstück zugelassen und ist ein wesentlicher Bestandteil der Ermittlungsunterlagen. Für den Fall, dass Zeugenaussagen auf einen konkreten Verdächtigen hinweisen, fertigt der im Innendienst tätige Zeichner präzise Steckbriefe an, was die Fahndung nach dem Flüchtigen erheblich erleichtert

Was denkt ... über die Connetablia Criminalis Capitale

ein Stadtgardist aus Vinsalt: *"Arrogant und rücksichtslos im Vorgehen. Vor allem tun sie immer so, als hätten wir von nichts eine Ahnung."*

ein Magier des Anatomischen Instituts zu Vinsalt: *"Deren Feind möchte ich nicht sein, aber Hesinde sei Dank stehen wir auf derselben Seite. Erfreulich ist ihr großes Interesse an den Gaben Hesindes, auch wenn dies wohl nicht ganz uneigennützig ist."*

Volkes Stimme: *"Die Visitatoren? Um die mache ich stets einen großen Bogen, wenn ich auch nur einen auf der Straße entdecke. Ehe man sich versieht, haben die einen schon am Wickel und man weiß gar nicht, was man angestellt hat."*

Was denkt die Connetablia Criminalis Capitale über...

Vinsalter Stadtgardisten: *"Bemüht sind sie ja, das muss ich ihnen lassen. Mehr aber auch nicht. Die wirklich wichtigen Fälle überfordern sie einfach – die sind etwas für uns. Vor dem Horas spielt ja schließlich auch nicht irgendein Straßenmusicus..."*

Magier des Anatomischen Instituts zu Vinsalt: *"Für Magier sind sie umgänglich und ihr enormes Wissen hilft uns immer wieder weiter."*

Die Connetablia Criminalis Capitale im Spiel

Der Connetablia können die Helden unter drei Gesichtspunkten in Abenteuern begegnen: als Mitglieder, Verbündete oder gar als Feind.

Helden als Visitatoren

Die strengen Verpflichtungen und das auf das Horasreich beschränkte Einsatzgebiet macht es sehr schwierig, dass ein Held aus einer reisenden Gruppe angesichts zahlreicher *Verpflichtungen* der Connetablia Criminalis Capitale dauerhaft angehört. Da die Connetablia nur erfahrene Veteranen oder Ermittler aufnimmt, scheidet die Mitgliedschaft für einen unerfahrenen Helden ohnehin aus. Auf Grund der begrenzten Anzahl der Visitatoren werden neue Mitglieder nur nach eingehender (auch magischer) Überprüfung aufgenommen. In der Regel kommen Helden während ihrer Reise das ein oder andere Mal mit der Obrigkeit in Konflikt, was die Aufnahme zu einem späteren Zeitpunkt zusätzlich erschwert. Wahrscheinlicher ist daher eine zeitlich begrenzte Mitgliedschaft, in welcher ein Held in den Rang eines Sonderermittlers versetzt wird. Zwar kommen dafür nur vertrauenswürdige Individuen in Frage, dafür wird aber über bisherige Vergehen großzügig hinweggesehen und im Zweifelsfall kann der Commandant das Versagen auf die Helden abschieben.

Bei einer reinen Themengruppe bieten sich der *Stadtgardist*, der *Spitzel* (in den Varianten *Geheimagent* und *Nanduriat*), der *Soldat* als Basis für einen Visitator an, doch auch *Medici*, *Magier* und *Gelehrte* stehen in den Diensten der Truppe. Der Vorteil *Veteran* hebt die bisherige Erfahrung noch hervor.

Die Connetablia als Verbündeter

Selbst wenn die Helden auf derselben Seite wie die Connetablia Criminalis Capitale stehen, ist sie kein einfacher Verbündeter. Die zahlreichen Sonderrechte, von welchen die Helden dann profitieren können, machen die Connetablia zu einem gleichermaßen wert- wie machtvollen Alliierten. Damit eine wirkliche Zusammenarbeit zustande kommen kann, muss entweder ein Verbrechen epischen Ausmaßes geschehen sein oder der Commandant erhält die Weisung für eine Zusammenarbeit von ganz oben. Im Regelfall erleichtert die weit verbreitete Arroganz der Visitatoren eine Zusammenarbeit nicht, so dass die Helden selbst dann mit der Einmischung der Connetablia rechnen sollten, wenn sie der Vinsalter Stadtgarde behilflich sind.

Auf der Flucht – Die Connetablia als Feind

So machtvoll die Connetablia Criminalis Capitale als Verbündeter ist, so gnadenlos ist sie, wenn die Helden als Bedrohung für das Horasreich und somit als Staatsfeinde angesehen werden. Trotz ihrer Arroganz arbeiten die Visitatoren gleichermaßen effizient wie methodisch, so dass der Vorsprung der Helden schnell schmelzen wird, da die Visitatoren bei der Verfolgung von ihren Sonderrechten ohne mit der Wimper zu zucken Gebrauch machen. Doch trotz ihrer Weisungsbefugnis der Stadtgarde gegenüber und ihren zahlreichen Zuträgern findet auch die Connetablia bei weitem nicht jeden Flüchtigen, bietet Vinsalt doch einen schier unerschöpflichen Vorrat an Verstecken. Einzig als Staatsfeinde deklarierte Verdächtige sollten auf der Hut sein, denn dann greift die Connetablia auf magische Hilfe bei der Verfolgung zurück …

Begegnungen

Wie es sich für eine gute Sonderermittlungsbehörde gehört, tritt die Connetablia Criminalis Capitale in Abenteuern bislang nur selten offen in Erscheinung. Einzig in **Hinter dem Thron** konnten die Helden bislang auf die Visitatoren treffen, wenn Teile der horasischen Obrigkeit auf der Suche nach den Helden sind.

Das Hauptquartier der Connetablia Criminalis Capitale

Am *Alhonsoplatz*, in unmittelbarer Nähe zum Sandsteinbau des Anatomischen Instituts, steht ein dreistöckiger Bau, der einst als Gästehaus für Gesandte fungieren sollte und nun als Hauptquarier der *Connetablia Vetera* (Zuständig für den Schutz der Kronstraßen) und vor allem der *Connetablia Criminalis Capitale* dient.

Die Fassade ist mit einer heiteren Reiterprozession geschmückt, jedoch kann auch sie nicht über die ernsten und blutigen Angelegenheiten hinwegtäuschen, die in den zahlreichen Schreibstuben und Verhörzimmern des weitläufigen Hauses behandelt werden. Zum rückwärtigen Hof hin stehen Küche, Fechtboden, Pferdestall und Wohnstuben für alleinstehende oder reisende Vinsalter Visitatoren zur Verfügung.

Das Innere des Hauses ist geschmackvoll eingerichtet, denn nicht wenige Bestandteile des Mobiliars stammen aus dem Inventar längst Verhafteter, deren Haushalte nach ihrer Inhaftierung aufgelöst wurden. Im Erdgeschoss neben der Bibliothek ließ der *Commandant* ein *Kabinett des Grauens* einrichten, in dem erlesene Besucher der Obrigkeit bizarre Mordwerkzeuge und Beweisstücke berühmter Verbrechen besichtigen können.

Der Keller der Villa ist weitläufig ausgebaut: Dazu gehören neben einigen Zellen für 'Befragungen' die Asservatenkammer und Zugänge zur Kanalisation und zu einem Geheimgang, der in einer Seitenstraße mündet. So können Zeugen und Festgenommene in das Hauptquartier gelangen, ohne dass Außenstehende sie sehen können.

Das Archiv

Das Archiv, wie es von den Visitatoren genannt wird, ist der Aufbewahrungsraum für die Beweisstücke und Akten der Connetablia und erstreckt sich über das gesamte Dachgeschoss. Das Dokumentenlager ist voller Buch- und Pergamentregale, in denen sich allerlei Notizen, Protokolle und zahllose Dossiers über Verdächtige stapeln. Die Visitatoren erkennen in dem Wust aus Beweisstücken und Folianten keine Ordnung, jedoch benötigt der für das Archiv zuständige Konservator nur kurze Zeit, um entsprechende Dokumente oder Beweisstücke zu finden. Gesichert ist die schwere Eingangstür des Archivs durch ein kompliziertes Schloss zwergischer Machart, und nur der Konservator und der Commandant besitzen einen Schlüssel.

Kleinere Geheimnisse der Connetablia Criminalis Capitale

Die *Konstabler* wie die *Visitatoren* gelten als unbestechlich, doch die Phex-Kirche hat nicht ganz Unrecht, denn (fast) jeder hat seinen Preis. Auf Grund der guten Bezahlung lockt so manchen Ermittler weniger das Geld als die Obrigkeit, die er beobachtet und in der er sich bei seinen Aufträgen bewegt. Gefälligkeiten bedeuten viel im Horasreich, und dies ist auch den wachsamen *Visitatoren* bewusst. So mancher drückt für einen Gefallen schon mal ein Auge zu, wenn ein Mitglied des Hochadels in einem Bericht lieber doch nicht erwähnt werden möchte.

Nicht jeder *Visitator* hat die Geduld, einen Fall aufzuklären – oder die Zeit, wenn der Commandant auf dem schnellstmöglichen Weg Ergebnisse sehen will. Vereinzelt werden Beweise manipuliert oder Verdächtigen geschickt untergeschoben, um einen unliebsamen Verdächtigen hinter Gitter zu bringen. Fliegt das Ganze jedoch auf, drohen dem Manipulator schwere Strafen, von denen die unehrenhafte Entlassung die mildeste ist.

Visitatoren

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 12, CH 12, FF 12, GE 13, KO 13, KK 12

Kusliker Säbel oder Rapier: **INI** 12+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 32 **AuP** 22 **MR** 5 **RS** 0 **GS** 8

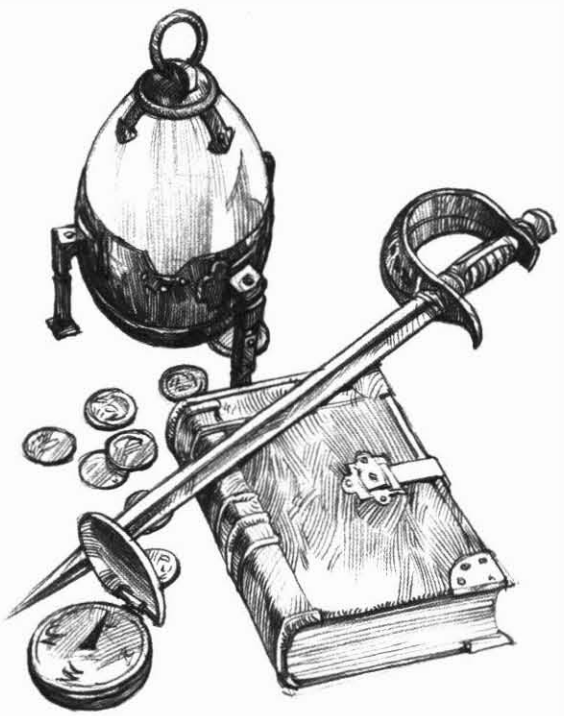
Vor- und Nachteile: (**öfters** Begabung Sinnenschärfe) / Arroganz 7, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte

Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 10

Erfahrener Visitator: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Visitator wird versuchen einen Ausfall einzuleiten und dadurch den kampf für sich zu entscheiden. Üblicherweise zieht er sich zurück, sobald seine LeP auf unter die Hälfte gefallen ist.



Qabalya: Überblick

Was ist eine Qabalya?

Der Begriff Qabalya (Mehrzahl: Qabalyim) ist tulamidischen Ursprung und bezeichnet eine geheime Gemeinschaft. Heute wird der Begriff für die Magierzirkel in Aranien verwendet, die sich nach dem *Aranischen Exodus* (595 BF) herausgebildet haben. Die Grenze zu älteren Zauberersekten und Zirkeln außerhalb Araniens ist dabei fließend.

Die Gründung der Qabalyim

Die meisten aranischen Qabalyim wurden kurz nach dem **Magierkriegen** gegründet. Nach den Verwüstungen, die die Magier jener Zeit verursacht hatten, war es um ihren Stand schlecht bestellt, insbesondere in Aranien. Die meisten Zauberschulen des Landes wurden aufgelöst und die Magier verloren ihren gesonderten Rechtsstatus und ihr Ansehen. Sie wurden von vielen verachtet und von noch mehr Menschen gefürchtet. Einzig der Zauberschule des Seienden Scheins gelang es bestehen zu bleiben, galten ihre Angehörigen doch schon immer eher als Unterhalter und Illusionisten (und damit als vergleichsweise friedlich) und nicht als gefürchtete Dämonenbeschwörer oder machtgierige Zauberer.

Die überlebenden Magier des Krieges flohen zu großen Teilen aus Aranien, einige jedoch blieben und zogen sich in den Untergrund zurück. Sie bildeten kleinere Zirkel und widmeten sich weiterhin ihren Forschungen. Da sie jedoch einen weitaus schwereren Stand hatten, blieben sie im Verborgenen und im Laufe der Zeit wurden sie zu mysteriösen Organisationen, über die die Menschen nicht mehr als Gerüchte kannten.

Die Qabalyim heute

Da sich in Aranien im Laufe der Jahrhunderte bis heute nicht viel am Status der Magier geändert hat, existieren die Qabalyim noch immer im Verborgenen. Die Gesellschaft des Landes weiß so gut wie nichts über sie, allenfalls Gerüchte über obskure Zirkel. Doch durch ihre Heimlichkeit ist es ihnen gelungen, sich bislang jeder Entdeckung zu entziehen. Zwar wurden einige Qabalyim bereits in der Vergangenheit enttarnt, doch ihre Strukturen verhindern, dass man sie gänzlich aufdeckt. Erstens mag es sein, dass die Obrigkeit nur einige wenige Mitglieder zu fassen bekommt, zweitens sind die einzelnen Qabalyim vollständig eigenständig und wissen auch nur wenig über die anderen Gruppen.

Die Anforderungen einer Mitgliedschaft

Ähnlich wie bei einem Magierorden oder einer Akademie haben auch die Qabalyim Anforderungen an ihre Schüler. Diese sind meist der Natur dieser Geheimbünde geschuldet und sorgen für das Mysterium, welches die Qabalyim umgibt.

Die wichtigsten Anforderungen der Gemeinschaft seien hier kurz genannt:

Loyalität und Verpflichtungen

Eines der wichtigsten Grundprinzipien aller Qabalyim ist die Loyalität zur Gruppe und den Oberen. Alle Schüler werden stets so ausgebildet und erzogen, dass sie in allen anderen Mitgliedern Brüder und Schwestern sehen. Zwar gab es auch schon Gruppen, wo die Machtgier einzelner Mitglieder die Loyalität in Frage stellte, doch hatten solche Qabalyim meist nur eine kurze Zeit bestand, da sie sich entweder durch die internen Machtkämpfe schwächten und schließlich auflösten oder durch Verrat entdeckt und bekämpft wurden. Die heutigen Qabalyim existieren unter anderem deshalb schon so lange, weil ihre Loyalität ungebrochen blieb.

Viele Qabalyim haben nicht nur eine ganz pragmatische Einstellung zur Frage der Loyalität, sondern diese auch zu einem spirituellen Ziel erhoben. Ihre fürsorgliche Geschwisterlichkeit wurde dabei zu einem Ideal, das alle Magier anstreben

Heimlichkeit

Fast noch wichtiger als die Loyalität ist die Geheimhaltung. Die Zirkel wurden im Geheimen gegründet und konnten ihre Macht eben nur durch diese Geheimhaltung erlangen. Es ist verboten, mit einem Außenstehenden über die Qabalya zu sprechen, und meistens ist die Strafe für ein solches Vergehen der Tod.

Der Nutzen einer Mitgliedschaft

Zwar wird von den einzelnen Mitgliedern einer Qabalya einiges abverlangt, doch haben sie nicht nur Pflichten zu erfüllen, sondern genießen auch eine Reihe erheblicher Vorteile aus ihrer Mitgliedschaft.

Die Unterstützung der Gemeinschaft ist dabei ein wichtiges Instrument, um einzelne Zauberer für die Ziele der Zirkel zu begeistern.

Schutz und Hilfe

Jedes Mitglied steht unter dem Schutz der Qabalya. Wird es von Feinden angegriffen, setzt sich die gesamte Qabalya dafür ein, die potenzielle Bedrohung aus der Welt zu schaffen, den Feind einzuschüchtern oder zumindest ihrem Mitglied zu helfen, indem sie es aus der Schussbahn schaffen.

Ging der Konflikt von dem Mitglied aus, so wird die Qabalya weitaus weniger gerne helfen – denn immerhin wurde dabei meist gegen das Gebot der Geheimhaltung verstoßen.

Wissen

Die Qabalyim unterstützen ihre Mitglieder zudem mit dem Wissen, welches die Gruppe in de letzten Jahrhunderten an-

gesammelt hat. Egal ob es sich dabei um ein weltliches oder magisches Projekt handelt – das Mitglied kann sich normalerweise sicher sein, dass es auf die Ressourcen der Gemeinschaft zugreifen kann, sofern die Forschungen dem Sinn und Zweck der Gemeinschaft dienen. Soll das Wissen für private Vorhaben genutzt werden, so muss das Mitglied meist erst die Oberen der Qabalya davon überzeugen.
Viele Qabalyim hüten tatsächlich eine spezielle Art von Geheimwissen, welches sie nicht ohne Grund einsetzen.

Ressourcen

Ob eine Qabalya ihren Mitgliedern mit Gold, Ausrüstung und anderen gewöhnlichen Ressourcen helfen kann, kommt sehr auf die jeweilige Qabalya an. Während einige Zirkel unglaublich reich sind, so trifft dies auf andere Gruppen nicht zu. Deren Ressourcen sind begrenzter.
Jede Qabalya wird einem unverschuldet in Not geratenen Mitglied mit mildtätigen Gaben unter die Arme greifen, die nach Lage als Geschenk oder Leihgabe gemeint sind. Doch die reicheren Qabalyim sind auch bereit, ihren Mitgliedern finanziell bei deren eigenen Projekten zu helfen: Je eher dieses Vorhaben den Zielen der Qabalya dient, umso größer die Unterstützung. Ähnliches gilt schließlich für die magischen Ressourcen, die nirgendwo üppig gesät sind. Allerdings kann man durchaus davon ausgehen, dass jede Qabalyim das eine oder andere Artefakt in ihrem Besitz hat und sich einige der Mitglieder auf die Kunst der niederen und höheren Alchimie verstehen. Die Mitglieder können sich bei Bedarf die entsprechenden Dinge ausleihen, allerdings nicht für den persönlichen Gebrauch, sondern es muss klar der Qabalya dienen.

Die Mysterien

Anders als viele der gewöhnlichen Magierorden umgibt eine Qabalya immer ein Hauch des Verbotenen und Geheimen. Jeder Uneingeweihte glaubt (meist zu Recht), dass die Zirkel das Geheimnis zahlreicher Mysterien der Vergangenheit kennen.

Geheimlehren

Die Qabalyim besitzen esoterisches und okkultes Geheimwissen. Dabei kann es sich um Prophezeiungen und kosmologische Aufzeichnungen, längst vergessene Formeln der Alchimie oder Zauberzeichen handeln.
Der Großteil der geheimen Lehren ist jedoch eher wenig nützlich, sondern dient eher den Ritualen und Zeremonien, um die Gemeinschaft zu stärken, und hat keinen echten Nutzen. Es ist ein Brauchtum, der sich im Laufe der Zeit etabliert hat und den Qabalyim zu ihrem mysteriösen Ruf verholfen haben.

Mysteriöse Anführer

Jede Qabalya wird von einem geheimen Oberen (oder einem kleinen, inneren Kreis) geleitet. Die Identität der Anführer ist selbst den einfachen Mitgliedern nicht immer geläufig. In den seltensten Fällen offenbaren sich die Oberen den Initiaten. Die Oberen lenken die Qabalya und verfolgen Ziele, die manchmal bereits seit Jahrhunderten bestehen. Zudem sind sie die Hüter des Geheimwissens der Qabalya.

Ehrwürdige Tradition

Nicht jede Qabalya ist nach den Magierkriegen entstanden. Einige sind weitaus älter und ihre Tradition lässt sich bis in die Zeit des Diamantanen Sultanats oder der Magiermogule vom Gadang zurück verfolgen. So oder so versucht eine Qabalya, ihre Mysterien zu bewahren und einen Nimbus der Geheimnisse um sich zu erschaffen.
Besonders beliebt ist auch die Verehrung einer berühmten Persönlichkeit der Vergangenheit (z.B. Bastrabun, Sultan Sheranbil oder Niobara), die Legenden zufolge ein Gründungsmitglied der Qabalya war oder ihr sehr nahe stand. Manchmal wird den Mitgliedern von den Oberen gar suggeriert, dass die Gründer immer noch leben und ihr Wissen weiter fortbesteht.

Zeremonien und Aufnahmerituale

Wie auch bei den Gildenmagiern kennen die Magier einer Qabalya Aufnahmerituale. Diese könnten unterschiedlicher nicht sein und sind bei jedem Zirkel anders. Meist beinhalten sie eine Initiation und eine Prüfung der Befähigung, zu der Qabalya zu gehören.
Außerdem haben die Qabalyim zusätzlich eine Vielzahl von Zeremonien entwickelt, an denen die Mitglieder teilnehmen müssen. Diese Zeremonien dienen der gemeinsamen Bindung für die Ziele der Qabalya und können durchaus auch gemeinsame Gebete oder magische Rituale umfassen, ebenso gut aber reinen okkulten Charakter haben. Mitunter sind die Mitglieder bei diesem Treffen zeremoniell maskiert. Natürlich kennen derartige Qabalyim auch eine Fülle von Losungsworten und Parolen, die oft aus halb vergessenen Sprachen entlehnt wurden und manchmal noch vom internen Weihegrad des Mitgliedes abhängen.

Der Einsatz der Qabalyim im Spiel

Nachfolgend finden Sie einige Hinweise zum Einsatz von Qabalyim. Schließlich sind sie weder Orden noch Akademien oder Zauberschulen, sondern besitzen einige charakteristische Merkmale.

Mysterien sind alles!

Bewahren Sie die Mysterien der Qabalyim! Eine Qabalya tritt niemals öffentlich auf, versucht alles, um nicht aufzufallen. Ihre Mitglieder zelebrieren seltsame Bräuche, die für einen Außenstehenden oft nicht zu begreifen sind. Die wahren Ziele der Oberen sind für die niederen Initiaten oftmals unbekannt. Je mehr von der Qabalya verschleiert wird, desto spannender ist sie zu Beginn für die Spieler. Sobald sie enttarnt wird und mehr und mehr Geheimnisse gelüftet werden, umso weniger mysteriös wird sie erscheinen.

Weniger ist mehr!

Lassen Sie nicht zu viele Qabalyim auf einmal auftreten! Zwar kann es überaus reizvoll sein, mehr als nur einen dieser Zirkel in ein Abenteuer einzubauen und so für Verwicklungen, Täuschung und Intrigen zu sorgen, aber wenn die Zahl der Akteure und Gruppen unüberschaubar wird, so werden die Spieler schnell die Lust daran verlieren.

Eine eher antagonistische Gruppe und eine, welche den Helden eher neutral oder wohlgesonnen ist, reichen meist völlig aus. Bedenken Sie, dass eine Qabalya immerhin eine machtvolle Organisation ist, die fast ausschließlich aus Magiern besteht!

Wiedererkennung ist wichtig!

Jeder hat sein Markenzeichen! Auch eine Qabalya. Lassen Sie jede Qabalya mit ihren Symbolen arbeiten, sie können während des Abenteuers häufiger auftauchen, so dass die Spieler immer wieder eine Verbindung zu der mysteriösen Organisation aufbauen, der sie nicht so richtig habhaft werden können.

Wichtige Qabalyim

Es ist nicht festgelegt, wie viele Qabalyim existieren. Zwei von ihnen werden Ihnen hier in dieser Publikation ausführlich vorgestellt, es handelt sich dabei um die Erben der Gräber und die Töchter Niobaras:

- Die Erben der Gräber sind eine Gruppe von Zauberern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, alte Gräber zu erforschen und das dortige Wissen zu archivieren. Sie stehen jedoch auch in dem Ruf, Nekromanten zu sein und nach der Unsterblichkeit zu suchen.
- Die Töchter Niobaras folgen der Lehre der berühmten Sterndeuterin. Die Qabalya setzt sich ausschließlich aus weiblichen Mitgliedern zusammen und versucht, die Prophezeiungen Niobaras zu erfüllen.

Auch einige andere wichtige Qabalyim sollen Ihnen hier kurz vorgestellt werden:

- Die Nachtwinde wollen die Magie, die sie für eine gefährliche Waffe halten, von der Welt tilgen. Zauberei ist ihnen ein Gräuel, sie setzen sie dennoch für ihre eigenen Zwecke ein, um andere Magie und Qabalyim zu bekämpfen. Sie sind sowohl Feinde der anderen Qabalyim, die sie erbittert bekämpfen, als auch Gegner von anderen Magiern und Zauberern, die sie allesamt ausrotten wollen. Dabei schrecken sie auch nicht vor Mordanschlägen zurück. Ihr Vorgehen ist dabei vor allem durch gute Planung gekennzeichnet. Die Nachtwinde sind zudem nicht auf Aranien beschränkt, auch wenn hier ihr Wirken am größten ist.
- Bei den Ilaristen handelt es sich um eine Qabalya, die in der Tradition der Sekte von Ilaris steht. Sie glauben daran, dass die Götter nur mächtige, aber nicht verehrungswürdige Wesen sind (man muss jedoch davon ausgehen, dass es außer der Qabalya noch weitere Gruppen in Aventurien gibt, die sich als Ilaristen bezeichnen). Ihre Riten sind teilweise uralt und sehr obskur. Innerhalb der Qabalya gibt es unzählige Parteiungen, die teilweise ihre eigenen Ziele verfolgen. Bei den Ilaristen gibt es sowohl gemäßigte Forscher, welche nur ihre Experimente vorantreiben wollen, als auch skrupellose Fanatiker, die ihrer Philosophie durch Gewalt Ausdruck verleihen wollen.
- Obwohl der Name Beni Asharan eher nach einem novadischen Stamm klingt, so handelt es sich dabei um eine Gruppe, die aus magiebegabten Meuchlern besteht. Die Beni Asharan haben sich dabei auf die Verbesserung ihrer körperlichen Stärke und Beweglichkeit und auf die Kampfzauberei spezialisiert. Sie dienen treu ihrem jeweiligen Auftraggeber und sind mindestens ebenso mysteriös und gefürchtet wie die Hand Borons und der Zweite Finger Tsas.

Kleinere Qabalyim könnten sich mit dem Erbe der Magiermogule beschäftigen oder sich auch dem Sturz des aranischen Königshauses verschrieben haben. Andere wiederum sind vielleicht noch nicht so alt und wollen das Erbe der Mhoguli von Oron bewahren oder unter Sultan Hasrabals Einfluss für die Errichtung eines Gorischen Großreiches sorgen.

Helden als Mitglieder einer Qabalya

Es ist generell denkbar, dass ein Held irgendwann ein Mitglied einer Qabalya wird. Anders als bei Magierakademien nehmen Qabalyim nicht nur Zöglinge im Kindesalter auf, sondern auch Erwachsene.

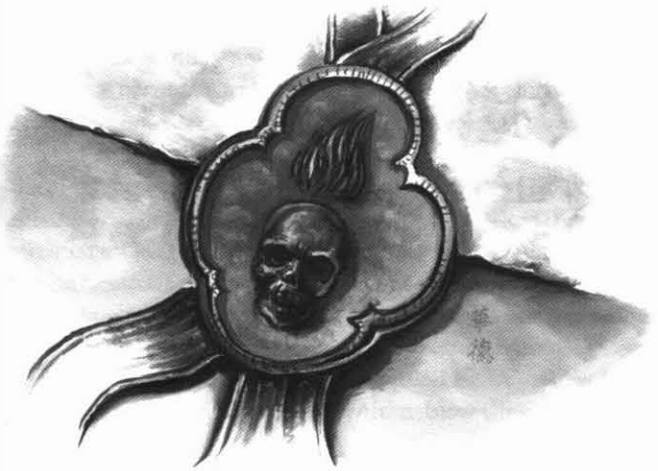
Wichtig sind dabei die Eignung und der Nutzen, den die Oberen in einem Magier sehen. Der Kontakt findet meist erst nach einem langen Beobachtungszeitraum statt und ist zudem an eine Art Prüfung gebunden. Sofern die Qabalya den Kandidaten für würdig hält, wird er anschließend zu den Aufnahmeriten eingeladen und erfährt so seine Initiation.

Die Erben der Gräber

Nicht immer gelangen die Seelen der Toten über das Nirgendmeer in die Hallen Borons. Manchmal verweilen sie, getrieben von einem letzten Wunsch oder einem unerfüllten Ziel, weiterhin in unserer Welt. Unschätzbar ist das, was wir von ihnen lernen können. Das Wissen unserer Ahnen uns anzueignen, ist unsere Pflicht.
Viele alte Riten, die Mumifizierung und der Erhalt der Seele, wie sie bereits die alten Echsen betrieben, bergen ebenfalls Geheimnisse der Unsterblichkeit. So ist es ebenfalls unsere Aufgabe, diese Geheimnisse zu lüften und für alle Zeiten zu bewahren.
Und wir haben die Langlebigen, die Elfen und Drachen, die scheinbar dem Tod getrotzt haben. Unser Weg soll es sein, all jene Mysterien begreifbar und nutzbar zu machen.
— Murak al'Katarach, Gründer der Qabalya, 903 BF

Kurzcharakteristik

Die Erben der Gräber sind eine Qabalya, die sich ganz dem Studium und der Erforschung der Labyrinthe und Katakomben der Vergangenheit verschrieben hat, um dadurch Wissen und Macht zu erlangen.
Von ihren Mitgliedern erwarten sie eine Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten und das Streben, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden. Eine ihrer wichtigsten Aktivitäten neben dem Hüten ihrer Schriftensammlung und dem Bewachen von potenziellen Fundorten ist daher das Erkunden der Ruinen selbst.
Vorgeblich zum Schutz vor den untoten Bewohnern uralter Grüfte und Katakomben, sowie zur Rückgewinnung von verschollenem Wissen, studiert die Qabalya die Nekromantie, auch wenn die unteren Ränge nur gelegentlich mit dieser Richtung in Berührung kommen; und diese Beschäftigung erklärt auch, warum die Qabalya auf strengster Geheimhaltung besteht.



Gebräuchlicher Name: Die Erben der Gräber
Wappen/Symbol: stilisierter Totenkopf, über dem eine Flamme schwebt (wobei das Symbol nur selten benutzt wird)
Wahlspruch: *"In der Vergangenheit liegt das Wissen unserer Zukunft."*
Herkunft: Aranien, recht junge Qabalya, welche aus einer älteren hervorging und vor etwa 100 Jahren gegründet wurde
Persönlichkeiten: **Rafan ibn Hamach** (Großkophta, alt und körperlich gebrechlich), **Nischut al'Korum** (Meister der Mysterien, machtgierig), **Tamura Mirhabosunya** (lasziv-morbide Schönheit, Alchimistin und Wahrsagerin in Zorgan)
Personen der Historie: Murak al'Katarach (gest. 913 BF, Brabaker Nekromant und Gründer der Erben der Gräber)

Beziehungen: Ansehnlich (viele Mitglieder sind angesehene Mitglieder der aranischen und tulamidischen Gesellschaft)
Finanzkraft: groß (durch ihre Ausgrabungen hat die Qabalya sehr viele profane und magische Schätze gesammelt)
Zitat: *"Wir können vieles von unseren Ahnen lernen. Sie wissen stets einen Rat. Und ihr Wissen sollten wir uns aneignen."*
—Tamura Mirhabosunya
Bedeutende Niederlassungen: Zorgan (Aranien), Baburin (Aranien), Fasar (Mhanadistan)
Besonderheiten: Die Qabalya ist wegen der Ausgrabungen nicht nur durch viele Schätze sehr reich geworden, sie kann auch auf eine größere Zahl von magischen Artefakten zurückgreifen.
Größe: etwa 30 Mitglieder, sowie deren uneingeweihte Diener

Geschichte

Die Geschichte der Qabalya beginnt um das Jahr **900 BF**. Damals begann sich der junge Abgänger der Dunklen Halle der Geister *Murak al'Katarach* für die alten Mysterien der Magiermogule und ihre Kunst der Mumifizierung zu interessieren. In seiner alten Heimat Aranien geriet er durch seine Forschungen in die Hände einer Gruppe von Magiern, einer Qabalya, die sich zur Aufgabe gemacht hatte, die Gräber der Mogule zu beschützen. Zwei Jahre lang war er Gefangener der Gruppe, es gelang ihm jedoch durch sein großes Charisma, einige unzufriedene Mitglieder der Qabalya von seinen Absichten zu überzeugen, und so kam es zu einem Putsch innerhalb des Kultes, an dessen Ende nur einige wenige Mitglieder übrig blieben. Murak und die übrigen beschlossen, nun das Wissen der alten Gruppe zu benutzen, um hinter das Geheimnis der Unsterblichkeit zu gelangen. Die Organisation nannte sich fortan die *Erben der Gräber* und begann sich neu zu ordnen.
Im Laufe der nächsten Jahre gelang es, weitere Magier für die Qabalya zu gewinnen, doch verriet man nur den wenigsten die

genauen Absichten, sondern nutzte weiterhin den Deckmantel *des Schutzes und der Erforschung von* Gräbern.

913 BF wurde Murak während einer Ausgrabung, an der er persönlich teilnahm, von einer Gruppe von Söldnern unter der Führung eines Boron-Geweihten aus Rashdul, welcher ihm auf die Schliche gekommen war, getötet. Die Qabalya war jedoch in sich so gefestigt, dass es den übrigen Mitgliedern gelang, Muraks Tod zu verkraften und ganz in seinem Sinne weiterzuarbeiten, einen neuen Anführer zu bestimmen und in den Untergrund abzutauchen, so dass niemand mehr etwas von ihnen hörte.

Die Erben der Gräber heute

Heutzutage geht die Qabalya den gleichen Zielen nach wie vor über 100 Jahren. Man erforscht staubige Bibliotheken nach den Geheimnissen des Lebens, lässt geheimnisvolle Anlagen ausgraben, erkundet uralte Tempel aus urtulamidischer Zeit oder versucht die Kenntnisse der Mumifizierung und Nekromantie zu erweitern.

Nur die Mitglieder des Inneren Kreises, des sogenannten Hohen Rats, sind in die tatsächlichen Absichten der Qabalya eingeweiht. Die niederen Mitglieder wissen kaum etwas über die Forschungen der Nekromantie, sondern sehen sich eher als Forscher und Geschichtskundler.

Feinde und Verbündete

Andere Qabalyim werden von den Erben der Gräber teilweise als Feinde und Konkurrenten betrachtet. Die *Töchter Niobaras* oder auch die *Ilaristen* gelten als Störenfriede, da deren Interessen sich manchmal mit denen der Erben überschneiden. Die *Nachtwinde*, eine Qabalya, die andere Zauberer verfolgt und vernichten will, werden als Feinde betrachtet und bekämpft, sofern man auf sie trifft.

Ein weiterer großer Gegner ist unter den Zwölfgöttlichen Kirchen zu finden. Durch ihre Entweihung von Gräbern, das Stören der Totenruhe und ihre nekromantischen Experimente stellt die *Kirche des Boron* einen Feind der Qabalya da, der gegen sie vorgeht. Durch ihre Verschwiegenheit ist es bislang der Kirche aber nicht aufgefallen, dass eine größere Organisation hinter den gelegentlichen Einbrüchen in alte Grabkammern steckt.

Allerdings haben die Erben der Gräber auch manche Verbündete. So sind *verschiedene Machthaber* (tulamidische Potentanten, Erhabene Fasars, Beyroune Araniens) ihre Unterstützer, die entweder ein Interesse an der Vergangenheit oder an der Unsterblichkeit haben. Unter dem Deckmantel der Verschwiegenheit arbeitet die Qabalya auch oft mit der *ODL* oder der *Hesinde-Kirche* zusammen und nutzt deren Erkenntnisse.

Erscheinungsbild und Symbole

Wie es sich für eine Qabalya gehört, kann man nicht von der Kleidung eines Mitglieds auf die Organisation schließen. Bei ihren Zeremonien verwenden sie meist dunkle und schwarze Gewänder, ähnlich denen der Borongeweihtenschaft. Oftmals benutzen sie auch Masken, die den Totenmasken alter Gräber ähneln.

Als Symbol haben sich die Gründer einen stilisierten Totenkopf erwählt, über dem eine Flamme schwebt (welche für Erkenntnis stehen soll). Das Zeichen wird verwendet, wenn sich die Mitglieder gegenseitig Briefe schreiben, und wird gut versteckt in Ornamenten auf dem Brief verborgen.

Struktur

Die Erben der Gräber haben eine sehr gut ausgebildete Hierarchie entwickelt. An oberster Stelle steht der *Archomagus*, dessen Anrede zu Ehren des Gründers auch einfach nur *Al'Katarach* ist. Er ist das Oberhaupt, dessen Entscheidungen sich alle anderen beugen müssen. Zum Großkophta wird man auf Lebenszeit durch den Hohen Rat gewählt. Die Mitglieder des *Hohen Rats*, deren Zahl schwankend ist, werden von dem Archomagus ernannt. Meist sind es zwischen vier und sieben Mitglieder. Sie dienen als Berater des Archomagus und gelten den übrigen Mitgliedern als die Oberen des Ordens. Sie sind es auch, die in die geheimsten Forschungen eingeweiht sind, und fast immer auch Spezialisten der Nekromantie. Ihre Titel sind sehr prahlerisch, etwa Erzarchivbewahrer, Meister der Mysterien oder Wächter der Erkenntnis.

Die übrigen Mitglieder sind streng in drei Stufen der Erkenntnis eingeteilt. Die niedrigste Stufe ist die der *Unwissenden*. Dies sind neue Mitglieder, denen man kaum eines der wichtigeren Geheimnisse anvertraut hat. Die *Ahnenden* gehen einen Schritt weiter. Sobald der Rat glaubt, dass ein Unwissender vertrauenswürdig genug ist, wird er zu einem Ahnenden berufen. Somit ist er nun ein vollwertiges Mitglied, trägt bereits größere Verantwortung und hat Zugang zu den meisten Bibliotheken der Gruppe. Erst nach ein paar Jahren kann man zu der Stufe der *Erkennenden* aufsteigen. Diese Handlanger des Rates führen dessen Befehle aus, sind für Ausgrabungen verantwortlich und leiten die übrigen Mitglieder an. Sie sind zudem auch die Ausbilder der übrigen Mitglieder.

Mitglied wird man dadurch, dass der Hohe Rat einen geeigneten Kandidaten auswählt und zu einer der Zeremonien mitnimmt. Das Alter und das Geschlecht des Kandidaten spielt keine Rolle, nur magisch begabt muss er sein.

Was denkt/denken ... über die Erben der Gräber

... die **Töchter Niobaras:** *"Sie versuchen, die Vergangenheit zu begreifen, wir die Zukunft. Solange sie uns nichts tun, tun wir ihnen auch nichts."*

... die **Nachtwinde:** *"Sie müssen ausgemerzt werden. Ihre Forschungen versuchen, übelste Magie heraufzubeschwören!"*

... **Geweihte des Boron (welche Gerüchte über die Qabalya gehört hat):** *"Wenn sie nur Wissen archivieren würden, wären sie Freunde. Doch sie stören die borongewollte Totenruhe! Und sie sollen Nekromanten sein. Das macht sie zu Frevlern, nicht viel besser als Paktierer. Sie sollen lebendig eingemauert werden und Boron möge ihre Seelen im Nirgendmeer ertränken."*

... **Volkes Stimme:** *"Wer?"*

Was denkt die Erben der Gräber über...

... andere Qabalyim: *"Es kommt ganz auf deren Ziele an, einige sind Freunde, andere Feinde, die meisten interessieren uns nicht."*
... die Kirche des Boron: *"Sie verstehen uns nicht. Mögen sie auch an ihren Gott und Ruhe nach dem Tod glauben. Wir wollen leben und die Geheimnisse der Unsterblichkeit finden. Wenn sie uns davon abhalten wollen, werden wir sie wohl oder übel bekämpfen müssen!"*
... die Kirche der Hesinde: *"Sie verstehen wenigstens unseren Forscherdrang. Leider erachten sie unsere Forschung als verbotenes Wissen."*
... die Kirche der Tsa: *"Schade, dass sie nur wenige Aufzeichnungen über die Wiedergeburt besitzen ..."*

Die Erben der Gräber im Spiel

Die Erben der Gräber bieten sich als vorzügliche Auftraggeber oder Rivalen an, wenn es um eine Erforschung eines uralten Gräberkomplexes geht. In dieser Hinsicht sind sie durchaus auch als Qabalya geeignet, die Helden aufnimmt.
Dennoch hat auch diese Gemeinschaft ein düsteres Geheimnis. Unter den geheimen Oberen herrscht die Überzeugung, dass man durch die richtigen Techniken der Mumifizierung und Nekromantie sein eigenes derisches Dasein unendlich verlängern und Golgari ein Schnippchen schlagen kann. Für sie ist die Vervollkommnung der Nekromantie das eigentliche Ziel und die Suche nach alten Gräbern nur ein Mittel auf dem Weg dorthin.

Die Erbe der Gräber als Feinde der Helden

Am ehesten werden die Erben als Gegner auftauchen, wenn es darum geht, ein Grab zu erforschen und man in Konkurrenz mit der Qabalya gerät. Dann werden die Erben der Gräber aber auch nicht vor gewaltsamen Mitteln zurückschrecken, falls sie die Anlage oder deren Geheimnisse als wichtig erachten.
Außerdem können die Helden natürlich auch auf der Suche nach einem Nekromanten sein, der sich als Mitglied des Rates herausstellt, und so in Konflikt mit allen anderen Erben der Gräber geraten.

Die Erben der Gräber als Verbündete der Helden

Andererseits sind die Erben auch immer wieder an Helden interessiert, die gemeinsam mit ihnen alte Grüfte erkunden, und sind somit als Auftraggeber sehr dienlich. Die untersten Ränge wissen auch nichts von den Absichten der Oberen, so dass diese Unternehmen wie ganz normale Erforschungen für einen Magier oder sonstigen Forscher aussehen mögen.
Einige Mitglieder (wie Tamura) sind auch gute Alchimisten oder Wahrsager, so dass auch hier die Helden mit ihnen in Kontakt kommen können und eher ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen können.

Ein Held als Mitglied der Erben der Gräber

Die Qabalya eignet sich auch als eine Organisation für Helden. Die eigentlichen Absichten werden dem Magier zunächst verborgen bleiben und außer dass man sich geheimnistuerisch gibt, unterscheidet die Qabalya sich kaum von einem Magierorden. Forschungen in alte Ruinen und Gräber mögen ein guter Anreiz sein, oder aber auch das Entdecken alter Geheimnisse und alten Wissens. Sobald der Held allerdings hinter die wahren Ziele der Qabalya kommt, könnte er möglicherweise in einen Konflikt mit seinem Gewissen geraten.

Begegnungen

In der **Sieben Gezeichneten-Kampagne** in **Bastrabuns Bann** kann man den Erben der Gräber begegnen.

Die Qabalya und ihre Mitglieder

Die Qabalya besteht aus ungefähr 30 Mitgliedern, wovon etwa 4 bis 7 dem Hohen Rat angehören. Die meisten sind Ahnende und Unwissende, nur wenige gehören dem Stand der Erkennenden an. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

- **Rafan ibn Hamach** ist der derzeitige Großkophta der Erben. Es ist alt und gebrechlich. Er sehnt sich nach einem neuen Körper und ist deshalb sehr bestrebt darauf, noch vor seinem Tod eine Möglichkeit zu finden, sein Leben zu verlängern oder zu erhalten.
- **Nischut al'Korum** ist das wichtigste Mitglied des Rates und trägt den Titel des Meisters der Mysterien. Er versucht am meisten von allen Rafan zu beeinflussen. Ihm geht es weniger um die Erkenntnisse der Zauberei als um schnödes Gold. Er liebt den Reichtum und das Gefühl der Macht über andere Menschen.
- **Tamura Mirhabosunya** ist eine dunkelhäutige Schönheit. Ganz in schwarz gehüllt, betreibt sie in Zorgan ein alchimistisches Labor und ist auch als Wahrsagerin tätig. In Zukunft wird die Erkennende vielleicht einen Platz im Hohen Rat erhalten, da ihre Fähigkeiten außerordentlich sind. Dann wird sie vermutlich eine große Konkurrentin von Nischut werden, den sie jetzt schon nicht ausstehen kann (mehr zu ihr siehe **Erste Sonne 154**).

Der Plan des immerwährenden Lebens

Eins der Geheimnisse Rafans, von dem selbst der Hohe Rat nichts weiß, ist die Existenz eines alten, aus der Zeit der Echsen stammenden Steingolems. Dieser besitzt die Macht, als Körper eines Geistes zu dienen. Mit den richtigen Zauberformeln kann ein Zauberer sich somit für einige Stunden in den Golem transferieren. Rafan ist es gelungen, diese alten Formeln zu entdecken, und sieht in dem Golem die größte Chance zu überleben, allerdings ist es ihm bis heute nicht vergönnt, den Zustand dauerhaft herzustellen. Er wird alle Mittel nutzen, um dieses Ziel zu erreichen. Helden mögen den Golem finden oder Zeuge von Rafans Ritual werden, und daraus kann sich ein Abenteuer ergeben.

Erbe der Gräber

Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 14, CH 14, FF 14, GE 12, KO 12, KK 11

Dolch: **INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+1	**DK** H	
Raufen: **INI** 9+1W6	**AT** 12	**PA** 11	**TP** 1W6(A)	**DK** H	
LeP 27	**AsP** 43	**AuP** 30	**WS** 6	**RS** 0	**MR** 7	**GS** 8

Vor- und Nachteile: Affinität (Geister) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Zauberkontrolle Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6

Zauber: ARMATRUTZ 10, BLITZ DICH 12 , DUPPLICATUS 7, FORMAMEN 8, GARDIANUM 11, INVOCATIO MINOR 6

Erfahrener Erbe: AT/PA +2/+1, LeP +2, AsP +7, AuP +2, Aufmerksamkeit, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeitswerte, verschiedene magische SF

Kampfverhalten: Erben der Gräber sind sehr individuell. Einige werden eher fliehen und jeden Kampf scheuen, andere greifen gezielt mit ihren Zaubern an.

Die Garether Criminal-Cammer

»Meine werten Ratsmitglieder! Wie ich heute auf das Ausführlichste dargelegt habe, entscheiden wir heute über die Zukunft der Criminal-Cammer. Wenn wir nicht den Mut aufbringen, die Criminal-Cammer von der Stadtgarde abzutrennen, ist sie dem Untergang geweiht. Die Criminal-Cammer hat zu wenige Ermittler – noch heute gibt es Fälle, die mehrere Jahre weit zurückreichen und nicht aufgeklärt sind. Die Garether strafen die mutigen Männer und Frauen der Criminal-Cammer mit Missachtung und fordern ihre Auflösung. Die Criminal-Cammer droht zu einem stumpfen Instrument von Praios' göttlicher Gerechtigkeit verkommen. Ich jedoch bin der festen Überzeugung, dass die Criminal-Cammer zu ihrer alten Stärke zurückfinden kann. Dazu bin ich bereit, einen Teil des Wiederaufbaus mit den aus mir für mein Amt zur Verfügung stehenden Geldern zu tragen. Wer nun für meinen Vorschlag ist, der hebe seine Hand!«
—Auszug aus der Rede des Garether Gerichtsherrn vor dem Stadtrat, Praios 1031 BF

Kurzcharakteristik

Die *Garether Criminal-Cammer* ist die für Schwerverbrechen zuständige Behörde innerhalb der Stadtmauern Gareths. Inzwischen von der Stadtgarde losgelöst, leidet sie zwar immer noch unter den Auswirkungen aus dem *Jahr des Feuers*, führt aber unbeirrt ihren Kampf gegen das Verbrechen fort. Erste Erfolge führen dazu, dass sich der Ruf der Einheit langsam wieder verbessert.

Gebräuchlicher Name: Garether Criminal-Cammer
Wappen/Symbol: Ein stilisierter Greif mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen eine ausbalancierte Waage hält.
Wahlspruch: *"Treue, Mut und Sicherheit für Gareth"*
Herkunft: 982 BF auf Geheiß von Kaiser Reto gegründet
Persönlichkeiten: **Gerhalla Isenbrook** (amtierende Hauptfrau und Geweihte des Nandus), **Gishelm Bachenthaler** (Inspector), **Nella Tannhauser** (Rechtswahrerin, Magierin)
Personen der Historie: **Hane Ehrenwaldt** (erster Hauptmann)
Beziehungen: ansehnlich (in Gareth, sonst gering)
Finanzkraft: minimal, kurz vor ansehnlich
Zitat: *"Was haben wir denn hier? Hm... Sieht nach Tod durch einen Stich mit einem Dolch in den Rücken aus. Leider haben wir gerade dringendere Fälle aufzuklären. Wir werden uns aber baldmöglichst des Falles annehmen."*
Einzige Niederlassung: Gareth
Besonderheiten: Einigen ausgewählten Inspectoren stehen Artefakte aus dem Bereich der Hellsicht zur Verfügung, die Hauptfrau führt eine persönliche Fehde gegen den Anführer der Almadaner, einer garethischen Diebesbande.
Größe: nominell 50, tatsächlich keine zwei Dutzend mehr

Geschichte

Im Zuge der Reichsgrundreform von 982 BF verfügte Kaiser Reto, dass sich innerhalb der Garether Stadtgarde eine spezielle Abteilung um alle jene Verbrechen kümmern sollte, die von besonderer Brutalität waren. Erst kurz zuvor hatte eine Mordserie die Garether Bürger erschüttert. Doch nicht die Stadtgarde, sondern reisende Glückritter konnten den geheimnisvollen Täter stellen. Um kein zweites Mal eine derartige Schmach erleiden zu müssen, rief Reto diese besondere Abteilung namens *Criminal-Cammer* ins Leben.

Als Vorbild der Abteilung diente die Vinsalter *Connetablia Criminalis Capitale*, deren Erfolge auch im Kaiserreich von sich reden machten. Die Männer und Frauen der Criminal-Cammer erhielten die Bezeichnung *Inspectoren*. Diese klingt zwar wenig garethisch, verdeutlicht aber den starken Einfluss des Vinsalter Vorbilds, der sich auch im Sprachgebrauch niederschlug.

Zur Gewährleistung der Unabhängigkeit der Criminal-Cammer bei ihren Ermittlungen unterstellte Reto sie dem Garether Gerichtsherrn, der zudem die Leitung des Stadtgerichts innehat. Dies führte zu einigen Unstimmigkeiten, da sich der für die Stadtgarde zuständige Waffenherr in seinem Aufgabenfeld beschnitten sah, da nun ein anderes Ratsmitglied über einen Teil 'seiner' Stadtgarde verfügen konnte. Mit der Zweiteilung machte Reto die Ausrichtung der neu geschaffenen Abteilung schnell deutlich: Während die herkömmlichen Gardisten der Stadtgarde Verbrechen verhindern sollten, oblag es der Criminal-Cammer begangene Verbrechen schnellstmöglich aufklären. Um den konkreten Aufbau der Abteilung kümmerte sich ein verdienter Veteran der Stadtgarde namens Hane Ehrenwaldt. Mit der Unterbringung im ehemaligen Hotel *Tobrischer Hof* erhielt die Criminal-Cammer ein repräsentatives Gebäude, das entsprechend den Vorgaben des neuen Hauptmannes umgebaut wurde.

Retos Nachfolger beachteten die Criminal-Cammer nicht weiter und ließen die Inspectoren ungestört ihre Arbeit erledigen. Beflügelt durch die Nichteinmischung der Politik stieg die Anerkennung für die geleistete Arbeit der Inspectoren in Gareth. Die erfolgreiche Aufklärung von Schwerverbrechen machte die Criminal-Cammer auch über die Stadtgrenzen hinaus berühmt. Als einzige Stadtgarde des Mittelreiches, die über

Die Garether Criminal-Cammer im Spiel der Mächte

Die Veränderungen innerhalb der Stadtgarde blieb auch der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur nicht verborgen. Eine Eingliederung der Criminal-Cammer, wie sie Answin von Rabenmund im Zuge der Neugründung der KGIA vorschlug, lehnte Reto entschieden ab. Für den Kaiser gehörte diese Abteilung fest zur Stadtgarde und er wollte keine Gardisten seinem Spitzeldienst unterstellen.

In seinen späteren Jahren als Leiter der KGIA beäugte Dexter Nemrod die Criminal-Cammer mit zunehmendem Interesse. Dem Oberhaupt der KGIA war es wichtig, im Bedarfsfall über die Vorgänge innerhalb der Criminal-Cammer auf dem Laufenden zu sein und in Ermittlungen eingreifen zu können. Denn wer konnte schon wissen, ob die Criminal-Cammer im Zuge einer Untersuchung nicht irgendwann in Reichsangelegenheiten hineingeraten würde?

Zudem erwies sich die Criminal-Cammer als wirksames Instrument innerhalb der Stadtmauern Gareths, das es zu nutzen galt. Mehr als nur einmal wiesen sich Agenten der KGIA als Inspectoren der Criminal-Cammer aus und führten Operationen innerhalb von Gareth aus. Anders als uniformierte Stadtgardisten fielen die in bürgerliche Kleidung gehüllten Inspectoren nicht auf und konnten auf die Autorität und Befugnisse der Stadtgarde zurückgreifen.

eine derartige Abteilung verfügte, erbaten andere Reichs- und Provinzstädte angesichts besonders schrecklicher oder komplizierter Verbrechen Hilfe. Gegen hohe Zahlungen für den Garether Stadtsäckel wurden einige Inspectoren abgeordnet, um in 'beratender Funktion' den Fall aufzuklären. Ein Teil der Zahlungen kam direkt der Criminal-Cammer zugute, deren eigene finanzielle Mittel mit der Zeit stetig anwuchsen.

Der Angriff der Fliegenden Festung Galottas 1027 BF hatte schwerwiegende Folgen für die Criminal-Cammer. Mehr als die Hälfte der Inspectoren kam während und unmittelbar nach dem Angriff der Fliegenden Festung ums Leben. Weitere quittierten in den Folgejahren traumatisiert ihren Dienst. Das Hauptquartier überstand den Absturz der Fliegenden Festung nahezu unbeschadet, doch trog der Schein, da eilig aufgebrochene Inspectoren bis heute unbearbeitete Anfragen und Fälle hinterlassen haben.

Die Garether Criminal-Cammer in der Gegenwart

Nach dem *Jahr des Feuers* stand die Criminal-Cammer kurz vor ihrer Auflösung. Vakante Stellen wurden angesichts stark beschnittener Finanzmittel nicht mehr besetzt, so dass sie ihren Auftrag – die Aufklärung von Schwerverbrechen und die Übergabe der Täter an die städtische Gerichtsbarkeit – nicht mehr erfüllen konnte. Im Garether Stadtrat wurde bereits über die Auflösung beraten, als 'Hilfe' von unerwarteter Seite kam. Die verstärkten Aktivitäten der Garether Diebesbanden, hier seien vornehmlich die *Almadaner* unter der Führung ihres 'Magnaten' *Alrik Ragather* genannt, im Gift- und Rauschkrauthandel sowie die Durchführung von zahlreichen Meuchelmorden führten dem Stadtrat schnell vor Augen, wie wichtig der Fortbestand der Criminal-Cammer war, sofern man den Gesetzlosen nicht das Feld überlassen wollte.

Im Praios 1031 BF schlug der Gerichtsherr der Stadt Gareth vor, die Criminal-Cammer aus der Stadtgarde zu lösen und sie als eigenständige Einrichtung seinen Weisungen zu unterstellen. Als 'Entschädigung' bot der Gerichtsherr an, einen Teil des Wiederaufbaus der Criminal-Cammer aus dem eigenen Haushalt zu bezahlen. Eine Bedingung knüpfte der Stadtrat jedoch an seine Zustimmung: Die alte Praxis, Inspectoren gegen Bezahlung anderen Reichsstädten 'auszuleihen', wird solange eingestellt, bis die Criminal-Cammer ihre alten Fälle aufgebarbeitet hat. Die Abstimmung fiel schließlich mit großer Mehrheit für den Vorschlag des Gerichtsherrn aus, lediglich der Waffenherr enthielt sich.

Inzwischen hat der Wiederaufbau der Criminal-Cammer erste Früchte getragen. Zwar sind die Inspectoren angesichts der Flut von Delikten immer noch mit Arbeit überlastet, aber erste Inspectoren wurden wieder eingestellt, so dass sich die Criminal-Cammer wieder um mehr Fälle – alte wie neue – kümmern kann.

Feinde und Verbündete

Naturgemäß zählen die Garether Unterweltbanden sowie alle anderen, die gegen die Ordnung verstoßen und dabei ein Schwerverbrechen verüben, zu den Gegnern der Criminal-Cammer. Das Hauptaugenmerk der Inspectoren gilt den *Tobiern* und vor allem den *Almadanern:* Handeln die *Tobrier* mit verbotenen Giften, die oftmals für Morde eingesetzt werden, so schrecken die *Almadaner* auch vor Meuchelmord nicht zurück. Vor allem *Alrik Ragather*, der Anführer der Almadaner, ist Gerhalla Isenbrook ein Dorn im Auge, doch hat sie bislang noch keinen legalen Weg gefunden, den Schurken dingfest machen zu können. Alrik Ragather seinerseits belächelt die Versuche der Criminal-Cammer, gegen ihn zu ermitteln, doch im Geheimen setzt er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel wie Erpressung, Bestechung und Morddrohungen ein, damit die Criminal-Cammer ihre alte Stärke nicht wieder gewinnt.

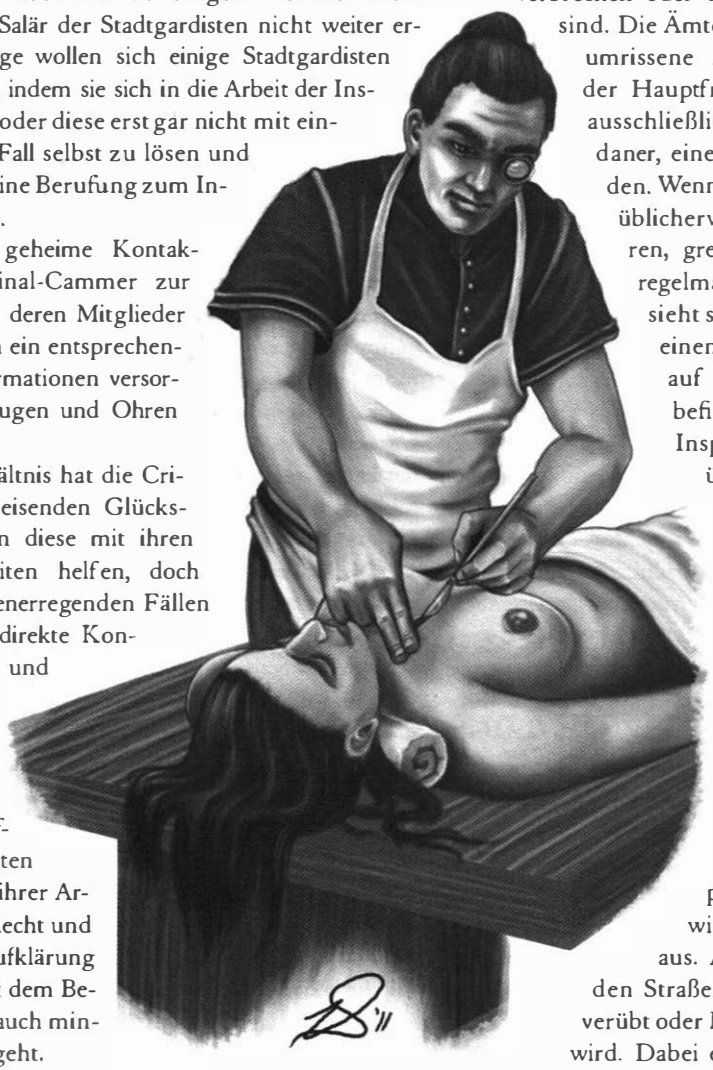
Den Verbrechen von *Einzeltätern* gehen die Inspectoren zwar nach, doch nur dann mit größerer Anstrengung, wenn es sich um besonders aufsehenerregende Verbrechen handelt und der Druck von der Obrigkeit zu groß oder die Bevölkerung Gareths unruhig wird.

Die *Stadtgarde* steht ihren ehemaligen Kameraden positiv gegenüber. Immerhin handelt es sich um ehemalige Waffen-

brüder und -schwestern, mit denen man bis vor kurzem noch gemeinsam Dienst leistete. Die inzwischen deutlich bessere Bezahlung der Inspectoren lässt bei einigen Gardisten Neid aufkommen, da das Salär der Stadtgardisten nicht weiter erhöht wurde. Als Folge wollen sich einige Stadtgardisten besonders profilieren, indem sie sich in die Arbeit der Inspectoren einmischen oder diese erst gar nicht mit einbeziehen, um einen Fall selbst zu lösen und sich somit selbst für eine Berufung zum Inspector zu empfehlen.

Gute, wenn auch geheime Kontakte pflegt die Criminal-Cammer zur Garether *Bettlergilde*, deren Mitglieder die Inspectoren gegen ein entsprechendes Entgelt mit Informationen versorgen oder aktiv die Augen und Ohren aufhalten.

Ein gespaltenes Verhältnis hat die Criminal-Cammer zu reisenden Glücksrittern: Zwar können diese mit ihren besonderen Fähigkeiten helfen, doch bei besonders aufsehenerregenden Fällen können sie sich als direkte Konkurrenten erweisen und die Criminal-Cammer unfähig erscheinen lassen, wenn diese nicht zuerst den Fall aufklärt. Vor allem halten sich Glücksritter bei ihrer Arbeit nicht immer an Recht und Gesetz, so dass die Aufklärung eines Verbrechens mit dem Begehen anderer, wenn auch minderer Verstöße einhergeht.



Struktur

Die Criminal-Cammer ist dem *Gerichtsherrn* von Gareth unterstellt, der das Stadtgericht leitet und die ausgesprochenen Bußen einsammeln lässt. Er ernennt mit der *Hauptfrau* die eigentliche Leiterin der Einheit. Ihr steht ein Stellvertreter im Range eines *Leutnants* zur Seite steht. Dieser Posten ist momentan jedoch unbesetzt. Um die tägliche Korrespondenz sowie übergeordnete juristische Feinheiten kümmert sich der *Amtsschreiber* der Hauptfrau.

Die Soll-Stärke der Einheit liegt bei 50 *Inspectoren*, die derzeit jedoch nicht erfüllt wird. Insgesamt versehen knapp zwei Dutzend Personen in der Criminal-Cammer ihren Dienst. Die Inspectoren teilen sich in sieben *Ämter* auf, wobei es sich nicht um unabhängig agierende Einheiten handelt, sondern alle erst auf Geheiß der Hauptfrau aktiv werden. Jedem Amt steht zudem ein *Amtsschreiber* zu Verfügung, der den Inspectoren bei der Anfertigung von Berichten zur Seite steht. Jedem Amt steht ein *Rechtswahrer* vor, der seine Anweisungen unmittelbar von der Hauptfrau oder ihrem Stellvertreter erhält.

Die Ämter III bis VI sind keinen speziellen Aufgabenbereichen zugewiesen, sondern kümmern sich um jeweils ein Verbrechen oder solche, die miteinander verbunden sind. Die Ämter I, II und VII hingegen haben fest umrissene Aufgabengebiete. Auf Anordnung der Hauptfrau beschäftigt sich Amt I derzeit ausschließlich mit der Bekämpfung der Almadaner, einer der drei garethischen Diebesbanden. Wenngleich die Rechtswahrer ihre Ämter üblicherweise nach eigenem Ermessen führen, greift Hauptfrau Gerhalla Isenbrook regelmäßig in die Führung von Amt I ein, sieht sie im Anführer der Almadaner doch einen persönlichen Feind. Nicht zuletzt auf Grund der Brisanz ihres Auftrages befinden sich in Amt I nur erfahrene Inspectoren, denen die Hauptfrau darüber persönlich vertraut.

Die Aufarbeitung alter Fälle obliegt den Inspectoren von Amt II, die sich mühsam durch das ungeordnete Archiv der Criminal-Cammer arbeiten und bemüht sind, möglichst viele der alten Fälle aufzuklären.

Amt VII genießt die größte Unabhängigkeit aller Ämter, kümmert es sich nur um Schwerverbrechen mit einem magischen Hintergrund. Dies schließt Disziplinverstöße von Magiern kategorisch wie gildeninterne Angelegenheiten aus. Amt VII wird erst aktiv, wenn auf den Straßen Gareths ein Mord mittels Magie verübt oder Magie zur Durchführung eingesetzt wird. Dabei ermitteln die Inspectoren von Amt VII sowohl auf magischem als auch auf profanem Weg, da eine magische Beweisführung vor Gericht nicht zulässig ist. Auf Grund der Besonderheit von Amt VII ist es ausschließlichen verbrieften Gildenmagiern vorbehalten. Wie alle Ämter ist jedoch auch Amt VII derzeit nicht voll besetzt, so dass mitunter die Hilfe reisendender 'Spezialisten' für besondere Fälle in Anspruch genommen wird. Da die Mitglieder von Amt VII auf Grund ihres absolvierten Studiums an einer Akademie einen höheren Lohn als die Inspectoren bekommen, kommt es durchaus zu Spannungen zwischen den Ämtern. Dies liegt nicht zuletzt auch am durchaus arrogant zu nennenden Verhalten einiger Magier gegenüber ihren nichtmagischen Kollegen.

Die *Inspectoren* rekrutieren sich in erster Linie aus der Garether Stadtgarde, doch es finden sich auch einige Mitglieder aus anderen Stadtgarden des Kaiserreichs in ihr wieder. Einige von ihnen verfügen über besondere Talente, andere wurden auf Grund besonderer Empfehlung aufgenommen. In der Regel beruft die Hauptfrau alleine neue Inspectoren, außer die Ernennung eines bestimmten Inspectors wird von einflussreicher Stelle angeordnet.

Die Auswahlkriterien für einen Magier sind ungleich strenger. In Frage kommen nur Absolventen einer dem Kaiserreich zugehörigen Akademie und solche, deren Fähigkeiten für die *Criminal-Cammer* von Nutzen sind. Besonders gefragt sind Abgänger des Informationsinstituts zu Rommilys, besitzen diese neben ihrer Reichstreue vor allem eine entsprechende Ausbildung. Auch examinierte Adepten der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth finden sich in Amt VII wieder. Dabei ist es das Bestreben der Hauptfrau, die bestmöglichen Kandidaten für eine Laufbahn bei der Criminal-Cammer zu gewinnen. Für gewöhnlich schlagen jedoch jene Abgänger den Weg eines *Inspectors* ein, deren Prüfungsergebnisse nicht ausreichten, um als Militärberater zu fungieren oder denen die Beziehungen fehlen, Leibwächter einer hochgestellten Persönlichkeit zu werden.

Erscheinungsbild und Symbole

Anders als herkömmliche Gardisten verzichten die Mitglieder der *Criminal-Cammer* auf jedwede Uniformen. Stattdessen tragen sie die Kleidung des Bürgertums, so dass sie sich unauffällig in Gareth bewegen können. Als Seitenwaffen dienen bürgerliche Waffen wie Säbel und Rapier, ein wattiertes Wams oder eine Brigantina sorgen für den notwendigen Körperschutz. Unter den dienstälteren Inspectoren befinden sich erfahrene Straßenkämpfer, die stets verborgene Dolche und Schlagringe mit sich führen. Bei gefährlicheren Einsätzen oder bevorstehenden Verhaftungen treten die Inspectoren stets in Begleiter einer kleinen Abordnung regulärer Stadtgardisten auf, die entsprechend gerüstet sind.

Die der *Criminal-Cammer* angehörenden Magier sind immer an die Kleidungsvorschriften des Codex Albyricus gebunden und halten diese auch ein. Im Alltag und bei den allermeisten Fällen dominiert das Reisegewand.

Das seit der Gründung der Criminal-Cammer unveränderte Wappen zeigt einen stilisierten Greif mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen eine ausbalancierte Waage hält. Dieser ist auch auf den Amuletten der Criminal-Cammer abgebildet, mit denen sich die *Inspectoren* zu erkennen geben.

Bedeutende Mitglieder

Die Criminal-Cammer ist auf Grund ihrer alten, aber auch neuen Erfolge in Gareth stadtbekannt. Dies hat sie unter anderem den folgenden Personen zu 'verdanken':

Gerhalla Isenbrook: Die Hauptfrau der *Criminal-Cammer* (* 982 BF) wirkt stets übernächtigt und die schlaflosen Nächte haben im Aussehen Gerhallas erste Spuren hinterlassen: Im Haar finden sich zunehmend graue Strähnen und die Sorgenfalten nehmen zu. Von der Überanstrengung unangetastet ist der wache Geist Gerhallas, der ihr hilft, die täglichen Arbeiten zu koordinieren. In ihrer Jugend absolvierte die wissenshungrige Gerhalla ein Noviziat und ist seit dessen Vollendung eine Geweihte des Nandus. Über ihren Weihegrad ist nichts weiter bekannt. Wenn es ihr die wenige Zeit gestattet, versinkt Gerhalla in Gebeten, um neue Kraft zu erhalten, oder sie misst sich im Übungskampf, bei dem sie ein für eine Geweihte erstaunliches Geschick mit dem Säbel an den Tag legt. Die derzeitige Situation der Criminal-Cammer sieht sie als eine ihr von Nandus auferlegte Prüfung an, so dass sie all ihre Kraft einsetzt, um diese zu bewältigen. Ihr Status als Geweihte schützte sie bislang von direkten Angriffen, dennoch trägt Gerhalla immer einen Gambeson unter ihrer Robe.

Gishelm Bachenthaler: Gishelm wurde kurz vor dem *Jahr des Feuers* zum *Inspector* berufen. Erschüttert durch den Angriff auf Gareth und den Verlust seiner Ehefrau ist der Enddreißiger (* 995 BF) zu einem Sinnbild des verbitterten Ermittlers geworden. Seine Alkoholsucht konnte Gishelm nur dank der Hilfe einiger Kameraden in den Griff bekommen. Dem Neuanfang der Criminal-Cammer steht der zu einem Zyniker gewordene Gishelm skeptisch gegenüber. Auf den Straßen ist er gefürchtet, geht ihm doch der Ruf voraus, bei seinen Ermittlungen äußerst rücksichtslos vorzugehen und auch vor körperlicher Gewalt bei Befragungen nicht zurückzuschrecken. Derzeit ist er Amt I zugewiesen. Die Gewaltausbrüche sind der Hauptfrau bekannt, aber solange Gishelm regelmäßige Erfolge vorweisen kann, erhält er von seiner Vorgesetzten mehr Spielraum als jeder andere Inspector.

Nella Tannhauser: Der Maga aus Rommilys und Absolventin der örtlichen Akademie (* 986 BF) stand eine bemerkenswerte Karriere bevor, die Nella jedoch aus unerfindlichen Gründen aufgab. Darüber, warum sie schließlich in Gareth der Criminal-Cammer beitrat, kursieren viele Gerüchte. Das hartnäckigste spricht von einer auferlegten Buße für einen begangenen Fehltritt. Auf Grund ihrer Ausbildung und Fähigkeiten stieg Nella schnell zur Rechtswahrerin von Amt VII auf und leitet 'ihr' Amt mit strenger Hand.

Die Arbeitsweise der Criminal-Cammer

Die Arbeitsweise der *Criminal-Cammer* orientiert sich an ihrem Vinsalter Vorbild. In den meisten Fällen sind Stadtgardisten als erste vor Ort, so dass es an ihnen ist, den Tatort abzusperren. Obwohl den Gardisten immer wieder eingeschärft wird, mit den ersten Untersuchungen auf das Eintreffen der Inspectoren zu warten, halten sich nicht alle Stadtgardisten an diese aus ihrer Sicht unnötige Weisung.

Ebenfalls nach dem Vinsalter Beispiel fertigen die Inspectoren kurze Berichte über ihre jeweiligen Untersuchungen an. Angesichts der enormen Auslastung der *Inspectoren* sind viele Berichte in Wahrheit nur kurze Notizen, die achtlos in das Archiv gelegt werden. Dies soll sich künftig wieder ändern, legt der Gerichtsherr doch erhöhten Wert auf angemessene Berichte.

Die Hilfe von Magie bei nicht-magischen Untersuchungen ist die Ausnahme. Stattdessen verlassen sich die Inspectoren auf ihre Erfahrungen, Kontakte zu Informanten und herkömmliche Ermittlungsarbeiten wie der Vernehmung von Zeugen. Hierbei ist es jedem Inspector selbst überlassen, in welchem Umfang er sich Notizen über die Aussagen macht. Dies führt bisweilen dazu, dass relevante Informationen mit der Zeit vergessen werden. Die professionelle Anfertigung von Streckbriefen wird wenig genutzt, nur in wirklich wichtigen Fällen fertigt ein dann extra angestellter Zeichner ein Bild eines Verdächtigen. Bei Verbrechen mit magischem Hintergrund übernimmt automatisch Amt VII die weiteren Ermittlungen. Die magisch

begabten Inspectoren vollziehen dieselben Ermittlungsschritte wie ihre mundanen Kollegen, setzen jedoch gezielt Magie ein, um Kenntnisse zu erlangen, die auf normalem Wege nicht zugänglich wären. Offiziell untersagt sind Verhöre, bei denen ein Verdächtiger mittels Magie beeinflusst oder zur Aussage gezwungen wird.

Was denkt ... über die Criminal-Cammer

... ein Stadtgardist aus Gareth: *"Hat sich viel geändert in letzter Zeit. Auch wenn die Inspectoren nun nicht mehr zur Stadtgarde gehören, so sind sie dennoch unsere Kameraden. Aber wir einfachen Gardisten hätten auch gerne mehr Lohn. Man sieht doch an der Criminal-Cammer, dass Geld da ist ..."*

... ein Garether Schlagetod: *"Hah, dass ich nicht lache! Vor denen muss doch niemand mehr Angst haben. Und selbst wenn die mal einen von uns schnappen sollten, dafür gehen ihnen gleichzeitig mindestens ein Dutzend anderer durch die Lappen. Aber ich habe gehört, dass die jetzt gezielt Jagd auf die Almadaner machen. Mal sehen, wie lange das gutgeht ..."*

... Volkes Stimme: *"Die Criminal-Cammer? Was soll man da sagen? Die sind doch jetzt eigenständig geworden. Mal sehen, ob das was bringt. Vielleicht lösen die jetzt mal wieder mehr Verbrechen. Sollte das nicht besser werden, kann die doch aufgelöst werden."*

Was denkt die Criminal-Cammer über...

... einen Stadtgardist aus Gareth: *"Unsere alten Kameraden aus der Garde. Sie brauchen uns für verzwickte Fälle, mit denen sich sonst niemand beschäftigen möchte. Aber langsam kommt bei einigen doch etwas Neid auf, weil wir jetzt mehr Lohn bekommen. Naja, wenn die sehen würden, was ich sehe, dann würden sie den Unterschied verstehen."*

... Garether Diebesbanden: *"Lichtscheues Gesindel, das die Situation hier in Gareth ausnutzt. Am schlimmsten sind die götterverfluchten Almadaner! Stolzieren herum, als wenn ihnen die Straßen gehören würden. Wenn wir ihrem Anführer doch nur etwas nachweisen könnten ... Vielleicht muss man da irgendwann einmal nachhelfen ..."*

... kritische Stimmen aus Volk und Oberschicht: *"Es ist einfach, uns mit Schimpf und Schande zu versehen. Dabei wissen die wenigsten, was wir tagtäglich an Elend und namenlosen Schandtaten sehen! Vielleicht sollten sich das mal einige der höheren Damen und Herren ansehen, dann würden die nichts mehr sagen."*

Die Criminal-Cammer im Spiel

Der Criminal-Cammer können die Helden unter drei Aspekten begegnen: als Mitglieder, Verbündete oder gar als Feind.

Helden als Inspectoren

Die Leitung der Criminal-Cammer ist bestrebt, die vakanten Posten wieder zu besetzen. Fähige Helden, die der Stadt Gareth und dem Kaiserreich treu sind – in genau dieser Reihenfolge – und untadelig sind, kommen durchaus als Inspector in Frage. Mit einem dauerhaften Beitritt muss ein Held jedoch sein Reisedasein aufgeben, verpflichtet er sich doch der Stadt Gareth, und zudem ist sein Wirkungsbereich auf Gareth beschränkt. Auch wenn die Criminal-Cammer bemüht ist, möglichst alle Fälle selbst aufzuklären, nimmt sie in besonders verzwickten Fällen die Hilfe Außenstehender an. Reisende Abenteuer werden dann zu 'Inspectoren mit besonderen Aufgaben auf Zeit' ernannt. Dass dafür ebenfalls nur der Stadt Gareth treue Helden in Frage kommen, die über einen entsprechenden Leumund verfügen, versteht sich von selbst. Immerhin soll der sich langsam wieder verbessernde Ruf der Criminal-Cammer nicht erneut geschmälert werden. Auch ein kurzfristiges Engagement als 'Berater in außergewöhnlichen Angelegenheiten' ist möglich. So kann ein nivesischer oder mohischer Held beispielsweise als Übersetzer dienen oder Sachverhalte erkennen und erklären, die auf einen speziellen kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind.

Die Criminal-Cammer als Verbündeter

Die Criminal-Cammer steht reisenden Abenteuern üblicherweise positiv gegenüber, konnten die Inspectoren in der Vergangenheit doch schon öfters von den außergewöhnlichen Fähigkeiten profitieren. Dies gilt unter zwei Bedingungen:

Der Inspector im Spiel

Die regeltechnische Basis der garethischen Inspectoren bildet der *Stadtgardist*, bei dem die gesellschaftlichen und einige Wissenstalente verstärkt gesteigert werden sollten. Dies verdeutlicht den Unterschied zum 'herkömmlichen' Stadtgardisten. In den Reihen der Inspectoren finden sich auch einige wenige *Soldaten* wieder, für deren Talente das eben Gesagte gilt. *Magier* aus Amt VII erhalten ihre Ausbildung an einer dem Kaiserreich zugehörigen Akademie, wobei Abgänger des Informationsinstituts zu Rommilys und der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth bevorzugt berücksichtigt werden. Aber auch Abgänger der Schule der Austreibung zu Perricum sind auf Grund ihres Wissens über den menschlichen Geist gerne gesehen, da sie Zeugen wie Verdächtige besser verhören und einschätzen können.

Zum einen führt die Criminal-Cammer die Verhaftung durch und bekommt somit die Anerkennung für die Aufklärung des Verbrechens zugesprochen, zum anderen halten sich die Helden an das Gesetz. Sollten sich die Helden nicht an Absprachen halten, kann die Criminal-Cammer sie schnell als Bedrohung für die eigene Arbeit einstufen.

Im Falle einer Zusammenarbeit können den Helden Einblicke in Fallakten gewährt werden, es ist sogar möglich, dass sie im Archiv der Criminal-Cammer nach Verweisen zu anderen Verbrechen suchen können. Darüber hinaus stehen die Inspectoren den Helden bei Bedarf mit ihrer langjährigen Erfahrung und genauen Ortskenntnis zur Verfügung.

Die Criminal-Cammer als Feind

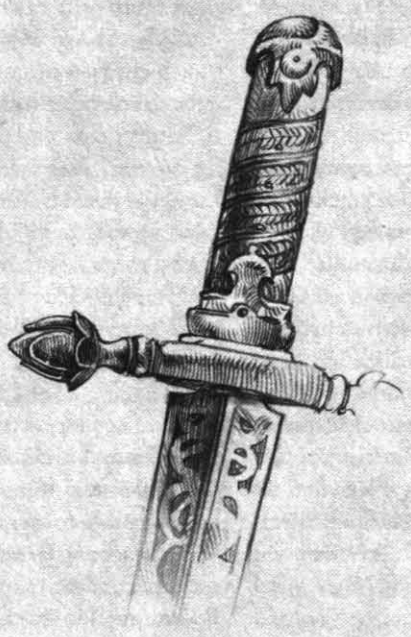
Als Feind können sich Helden die Criminal-Cammer eigentlich nur dann machen, wenn man sie des Mordes beschuldigt oder eine Fährte legt, die auf die Helden hinweist. Angesichts der vorhandenen Arbeitsüberlastung der Inspectoren und der Größe Gareths dürfte es erfahrenen Helden nicht schwer fallen, ihren Häschern zu entkommen. Eine Flucht erscheint der Stadtgarde jedoch als ein Schuldeingeständnis, das regeltechnisch mit dem Nachteil *Gesucht* verbunden ist. Wirklich in Bedrängnis können die Helden geraten, wenn ihnen ein Mord an einem Stadtgardisten oder gar Inspector angelastet werden sollte, denn in einem solchen Fall wird nicht nur mit Hochdruck nach ihnen gesucht, Inspectoren wie Gardisten sind dann mehr als nur bereit, bei einem Kontakt mit den Helden Waffengewalt einzusetzen. Trotz der zahlreichen Fluchtmöglichkeiten in Gareth merken die Helden bei einer konzentrierten Suche der Criminal-Cammer, dass die Einheit immer noch über ihre alten Fähigkeiten verfügt, die sie einst so berühmt machten.

Sollte die Criminal-Cammer sie als Bedrohung für ihre eigenen Ermittlungen ansehen, wird sie den Helden schnell deutlich machen, dass ihre Einmischung unerwünscht ist. So ist es möglich, die Helden bei fortwährender Intervention als Kumpane des Täters zu deklarieren und diese selbst oder von der Stadtgarde festsetzen zu lassen.

Geheimnisse der Criminal-Cammer

- Das Hauptfrau Gerhalla Isenbrook den 'Magnaten' der Almadaner als einen persönlichen Feind ansieht, ist weithin bekannt. Nur zwei der Hauptfrau vertraute Inspectoren kennen den wahren Grund: Gerhalla macht Alrik Ragather verantwortlich für die Ermordung eines Familienangehörigen vor über zehn Jahren. Seit jener Zeit ist sie darum bemüht, ihn der Gerechtigkeit zu überfiihren. Gerhalla ist sich bewusst, dass der Mord an ihrer Schwester kaum noch aufgeklärt werden kann, weshalb sie inzwischen alle Möglichkeiten ausschöpft, dem Bandenführer ein neues Verbrechen nachzuweisen. Aus diesem Grund erscheint Gerhalla häufig erschöpft, wenn sie nächtelang Akten durchwälzt und an einem Diagramm mit Querverweisen zwischen Alrik Ragather und begangenen Verbrechen arbeitet.

- Dexter Nemrods Interesse an der Criminal-Cammer und ihren Fällen war so groß, dass er einen Agenten dauerhaft in die Abteilung einschleuste. Agent *Straßenwacht* ist seit fast zwei Jahrzehnten als Inspector aktiv und fertigt bis heute geheime Berichte über die Vorgänge innerhalb der Criminal-Cammer an. Die Berichte lässt er über geheime KGIA-Verstecke Drego von Angenbruch zukommen, den er als legitimen Nachfolger Nemrods und somit als seinen Vorgesetzten ansieht. Wer genau Agent *Straßenwacht* ist, bleibt Ihnen als Meister überlassen, jedoch gehört er nicht Amt VII an.



Die Hand Borons

"Ob es die Hand Borons war? Das kann niemand mit Sicherheit sagen. Wir werden es wohl nie erfahren, wenn die Hand es nicht will."
—oft gehörte Worte nach dem Fund einer Leiche in Al'Anfa

"In der Hand eines Dieners Borons wird jedes Mittel zu einem Schlüssel zu Borons Reich."
—Leitsatz der Agenten über die Anwendung ihres Handwerks

Kurzcharakteristik

Die Hand Borons ist eine legendäre Organisation von Meuchlern, deren erklärtes Ziel es ist, den borongefälligen Status Quo des Imperiums von Al'Anfa zu erhalten. Ihre Motivation rührt aus ihrem Glauben an Boron heraus. Dabei dient sie den politischen Führern Al'Anfas als Meuchler, Agenten und Diplomaten. Während sie sich scheinbar aus den internen Machtkämpfen der Stadt heraushalten, verteidigen sie die Interessen der Stadt gegen alle äußeren Feinde. Ihre Aufgaben führt sie oftmals weit über die eigentlichen Grenzen der Stadt und des Imperiums hinaus und so übernimmt die Hand auch die Funktion eines alanfanischen Geheimdienstes.

Gebräuchlicher Name: Die Hand Borons, Die Hand
Wappen/Symbol: Fünfgliedrige Hand aus Obsidian (bei Opfern zu finden, wenn die Hand darauf besteht, mit der Tat in Verbindung gebracht zu werden), ansonsten verzichtet die Hand Borons eigentlich auf jede Symbolik
Wahlspruch: *"Jeder Tod ist Borons Wille – und die Hand Borons vollstreckt seinen Willen."*
Herkunft: Al'Anfa, gegründet zur Zeit der Priesterkaiser. Als Vorbilder dienten die *Schwarzen Klingen von Al'Bor*, eine ebenfalls religiöse Meuchlergilde aus Mengbilla.
Persönlichkeiten: **Die Schwarze Witwe**, legendäre Anführerin der Hand (angeblich seit mehr als 500 Jahren der Kopf der Hand Borons), **Amira Honak** (langjährige Vorsteherin der Hand Borons), **Der Skorpion** (ein ehemaliges, weibliches Mitglied, welches sich von der Hand verraten fühlt, in die alanfanische Unterwelt abgetaucht ist und nun gejagt wird), **Donna Fiorella Salmoranes y Comio** (einst Tempelvorsteherin von Tuzak)
Personen der Historie: **Westana Riemstein** (wichtigste Verbindungsfrau im Horasreich, gest. Phex 1028 BF), **Isbaard Grom** (erfahrener Meuchler, verwickelt in das Attentat auf Prinz Jaltek Firdayon, gest. Peraine 1028 BF), **Ysabella Yazira Mechilljah** (Agentin der Hand, der es gelungen ist, den Golgaritenorden zu unterwandern, gest. Tsa 1026 BF), **Neb-Hotep** (Gewürzhändler in Khefu und wichtigster Agent und Verbindungsmann der Hand in Trahelien, gest. 1027 BF)

Beziehungen: sehr groß (in Al'Anfa – je weiter weg von der Stadt und dem Imperium, desto geringer)
Finanzkraft: sehr groß (die Hand hat Zugriff auf die Ressourcen der Stadt des Schweigens – und somit auch auf die der Alanfanischen Boron-Kirche)
Zitat: *"In der Hand eines Dieners Borons wird jedes Mittel zu einem Schlüssel zu Borons Reich."*
—Leitsatz der Agenten
Bedeutende Niederlassungen: Die wichtigsten Tochtergruppen außerhalb des Imperiums sind in Mengbilla, Thalusa, Punin, Rashdul, Sinoda, Kuslik und Vinsalt zu finden
Besonderheiten: Die Hand unterhält ein Ausbildungslager im Labyrinth von Al'Anfa. In jedem Boron-Tempel des Alanfanischen Ritus gibt es mindestens einen Kontaktmann, der für die Hand arbeitet.
Größe: etwa 30 ausgebildete Meuchler, etwa die gleiche Anzahl von Schülern und Ausbildern, 500 Zuträger und Handlanger in Al'Anfa; eine unbestimmte Zahl weiterer Helfer in den Niederlassungen und verstreut über den Kontinent. Dabei befinden sich die meisten Mitglieder der Hand außerhalb Al'Anfas in Südaventurien, dem Horasreich und Maraskan.

Geschichte

Die organisierten Meuchler Al'Anfas bezeichnen sich selbst als die Hand Borons. Sie wurden inspiriert von den *Schwarzen Klingen von Al'Bor* (einer Meuchlergilde aus Mengbilla) und entstand zur Zeit der Priesterkaiser. Bis heute lassen sie sich von ihrer religiösen Überzeugung leiten – vergleichbar mit den *Schattenkriegern* von Fasar oder der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* auf Maraskan.

Die Hand soll ursprünglich aus fünf Mitgliedern bestanden haben, religiösen Visionären, die mit ihren Attentaten den Willen Borons vollstrecken wollten. Durch ihre Disziplin und ihr Talent gelang es ihnen, trotz der Anfangs sehr begrenzten Mittel, die Aufmerksamkeit der Boron-Kirche auf sich zu ziehen. Bereits nach einigen Jahren standen sie mehr und mehr in deren Dienst, denn die Boronis schätzten die Meuchler als

eine sehr effektive Waffe, um ihre eigene Macht zu festigen. Im Laufe der Zeit konnte die Hand auf immer mehr Ressourcen zurückgreifen, vergrößerte sich und bildete immer neue Agenten aus.
In ihrer etwa 500-jährigen Tradition war die Organisation erstaunlich stabil und blieb von großen Veränderungen im Imperium unberührt. Stets dienten sie den Machthabern Al'Anfas und der Boron-Kirche des Alanfaner Ritus. Ihre Methoden passten sie zwar im Laufe der Zeit an, perfektionierten sie und dadurch, dass sie größer und einflussreicher wurden, übernahmen sie langsam aber sicher auch die Rolle eines Geheimdienstes und von Agenten. Solange das Imperium an dem Ritus Borons festhält, solange kann es sich auch der stillen Loyalität der Hand sicher sein.

Die Hand Borons heute

Neben dem maraskanischen *Zweiten Finger Tsas* zählt die Hand Borons zu den berüchtigtsten Meuchlergruppierungen Aventuriens. Seit Jahrhunderten bringt man jedes ungeklärte Attentat mit diesen legendären Attentätern in Verbindung. Herrscher wie König Mizirion, Kalif Malkillah und Fürst Ras Kasan leben oder lebten in ständiger Angst vor ihnen. In der Schwarzen Perle selbst herrschen diffuse Vorstellungen von der Allgegenwart der alanfanischen Meuchelmörder. Kein Mond vergeht, in dem nicht jemand, der gegen den Patriarchen oder die Granden gesprochen hat, tot aufgefunden wird. Und noch ehe der Körper erkaltet ist, haben sich schon die Gerüchte in Häusern und Gassen verbreitet – die Hand Borons hat wieder zugeschlagen. Tatsächlich kümmern sich die Meuchler kaum um solche unbedeutenden Nebensächlichkeiten – ihre Aufgaben führen sie zumeist weit über die Stadtgrenzen hinaus. Ihnen selbst ist es weitgehend egal, dass ihr Name für eine furchtsame Aura der Ordnung sorgt.
Die Aufgaben der Hand sind sehr vielfältig. Nicht nur Attentate auf ausländische Würdenträger oder Feinde fallen in ihren Zuständigkeitsbereich, sondern auch das Auskundschaften von Geheimnissen und manchmal sogar die Rolle eines Diplomaten (der sich natürlich nicht als Mitglied der Hand zu erkennen gibt).

Feinde und Verbündete

Der erklärte Gegner der Hand Borons sind alle Mächte, die dem Status Al'Anfas schaden können. Hier sind in erster Linie ausländische Staaten wie das *Horasreich*, *Brabak* und *Trahelien* gemeint, aber auch die *Schwarzen Lande* in ihrer Gesamtheit als dämonische Gefahr, die vor allem auf religiöser Ebene einen Feind darstellen. Ebenfalls sind auch die für alanfanische Sichtweise *ketzerischen Boronkulte* aus Punin, in geringerem Maße auch die aus Trahelien und Mengbilla eine potenzielle Bedrohung, gegen die man vorgeht.
Der größte Verbündete der Hand ist die *Alanfanische Boron-Kirche*. Sie unterstützt die Meuchlerorganisation mit Ressourcen und Informationen, ja in allen Tempeln des Alanfanischen Ritus ist zumindest ein Geweihter Verbindungsmann der Hand. Aber auch die *Granden* Al'Anfas sehen in der Hand ein Instrument, ihre Macht zu festigen. Ein stillschweigendes Übereinkommen verbietet es den Granden, die Hand gegen einen anderen Granden einzusetzen (sonst könnte man ja selbst der Nächste sein!), dies gilt aber natürlich nicht für andere Ziele. Und so dienen die Agenten den Mächtigen in so mancher brisanten Situation als Geheimpolizei oder Attentäter.
Die offizielle Kontrolle über die Meuchlergruppe hat der **Vorsteher** der Hand inne. Dennoch scheint selbst der Vorsteher nicht in alle Geheimnisse der Organisation eingeweiht zu sein. Oftmals operieren die Agenten auch ohne dessen Wissen, manchmal parallel oder gar gegen seine Anweisungen.

Erscheinungsbild und Symbole

Als heimliche Meuchler tragen die Agenten der Hand immer die passende Kleidung für ihre Aufgabe. Wollen sie als lautlose Diebe und Meuchler in ein Haus eindringen, so bevorzugen sie dunkle, enganliegende Gewandung und färben sich die Haut schwarz, um schlechter gesehen zu werden. Sind sie in einer diplomatischen Angelegenheit unterwegs, mag eine passendere, edlere Kleidung weniger störend sein …
Generell hat die Hand Borons kein wirklich einheitliches Symbol. Als Meuchler verzichten sie auch gerne darauf, da sie gar nicht wollen, dass man alle ihre Taten zurückverfolgen kann, oder dass beim Tod eines Mitglieds Rückschlüsse auf dessen Herkunft gezogen werden können – was bei einem Symbol wie einer Tätowierung oder einem Siegelring nur allzu leicht passieren könnte.
Falls es im Interesse der Hand ist, dass man eine rituelle Tötung auf sie zurückführen kann, wird eine *fingergliedgroße Hand aus Obsidian* zurückgelassen oder das Opfer mit handförmigen Brandeisen markiert. Bei besonders prominenten Opfern kommt es vor, dass der Kopf des Gegners – unmissverständlich in Seide und Edelholz, den Schätzen Al'Anfas, verpackt – an den politischen Gegner gesandt wird.
Die *Sternenleere* zwischen dem Sternbild der Stute und des Greifs wird manchmal von den Al'Anfanern als ein Symbol für die Hand Borons betrachtet – sie soll die Allwissenheit und Allgegenwart der Meuchler symbolisieren. Unsichtbar für das Auge soll sich dort ein Attentäter hinter der Sternenleere verbergen, ganz so, wie die Hand unsichtbar für die Menschen ist. Innerhalb der Organisation selbst jedoch genießt dieses Symbol keine Verehrung, da sie im Dienste Borons steht und die Sternenleere als das Zeichen des Namenlosen gilt – und dieser ist ein erklärter Feind Borons.
Bei den Riten zu Ehren ihres Gottes spielt das Rauschkraut *Sankt Nemekath* eine wichtige Rolle. Es verursacht intensive Träume, die als von Boron gesendet gelten und den Anführern der Hand offenbaren sollen, ob ein Auftrag auch borongefällig ist oder das Missfallen des Gottes erregt.

Struktur

Organisation

Über die Organisation ist praktisch nach außen hin nichts bekannt. Die Hand besitzt sicher mehr als zwei Dutzend aktive Attentäter und umfasst, mit Schülern, Ausbildern und Anführern, nicht viel mehr als fünfzig bis sechzig Personen. Über die Mitglieder oder auch die Existenz eines Oberhaupts ist nichts bekannt. Die seit 500 Jahren gerüchteweise erwähnte *Schwarze Witwe* ist vermutlich nur die Beste unter den Meuchlerinnen. Es scheint jedoch einen Kreis von Oberen in der Organisation zu geben, vermutlich fünf an der Zahl und dementsprechend von Eingeweihten auch der *Ring der Fünf* genannt (die Fünf ist die heilige Zahl Borons, vermutlich daher die Festlegung). Sie entscheiden gemeinsam über jegliches Vorgehen und sind auch die Kontaktleute zum offiziellen Vorsteher der Hand Borons.

Die auszubildenden Agenten selbst werden von älteren Ausbildern trainiert und müssen meist eine jahrelange Ausbildung absolvieren. Dabei spielt der Stand oder der Reichtum keine Rolle, wichtig ist allein die Befähigung und dass der Agent während seiner Zeit im Labyrinth zu Boron findet.

Kontaktaufnahme

Während man in jeder größeren Stadt Aventuriens einen Halsabschneider für wenige Dukaten anheuern kann, steht es in der Stadt des Totengottes jedem frei, um ein Eingreifen der Hand Borons zu bitten. Angeblich muss man Zugang zur Stadt des Schweigens finden, wo in einem der Säulengänge ein unauffälliger Schrein mit einer Hand aus rotem Achat steht. Hier muss man Boron ein Opfer bringen – mindestens 20 Dublonen – und halblaut, aber deutlich seinen Wunsch formulieren. Sollte der Gott den Bittsteller erhören, gibt es kurz darauf einen Toten zu beklagen. Sollte der Opfernde jedoch binnen eines Tages eine schwarze Orchideenblüte in Bett oder Sänfte finden, hat er mit seinem Wunsch das Missfallen Borons erregt.

Was das zur Folge hat, bleibt diversen Gerüchten überlassen. Unausgesprochen ist es den Granden auch klar, dass man besser keine Mordversuche an anderen Granden äußert. Wenn Boron einmal damit begänne, wieso sollte er dann in einigen Jahren beim heutigen Auftraggeber Halt machen und davor fürchten sich die Mächtigen.

Der Patriarch oder andere Granden haben zudem auch noch die Möglichkeit, den Vorsteher der Hand darum zu bitten, direkt Kontakt aufzunehmen, insbesondere dann, wenn die Interessen der Stadt, des Imperiums oder der Kirche als Ganzes vertreten werden müssen oder in Gefahr sind. Dies erfolgt dann über den Ring der Fünf in einem sicheren Bereich des Labyrinthes.

Aufgaben und Verbindungen

Die Existenz als halbkäufliche Meuchlergilde ist nur eine Nebenaufgabe der Hand Borons. Vor allem ist sie der strafende Arm der Boron-Kirche und ihre Morde dienen vor allem dem Erhalt des gottgewollten Status quo. An den Machtstreitigkeiten der Granden untereinander scheint sie sich nicht zu beteiligen.

Die Hand Borons verfolgt die Interessen der Stadt Al'Anfa und arbeitet eng mit den Geweihten des Boron-Tempels, den Granden und den Söldnerkontingenten zusammen. Dabei agiert ein Angehöriger der Hand Borons nicht nur als Meuchelmörder, sondern ebenso als Agent, Dieb oder Diplomat (bisweilen kam es schon vor, dass eine Agentin der Hand sich als Gesellschafterin in die höhere Gesellschaft des Horasreiches eingeschlichen hat – um Informationen zu sammeln). Ein solcher Geheimdiplomat tut alles, um das Bild Al'Anfas in Aventurien zu beeinflussen und zu verbessern. Er besticht Würdenträger in ganz Aventurien damit sie zugunsten der Stadt sprechen, bezahlt Gerüchteschmiede, Volksredner und Barden für Lobeshymnen und Heldenlieder und verschickt exquisite Geschenke an Herrscher Aventuriens.

Schutz des Handels und der Monopole

Die Hand Borons ist auch die letzte und wichtigste Instanz, um Al'Anfas wirtschaftliche Monopole zu bewahren. Das beginnt mit gezielter Desinformation. Die Agenten säen etwa falsche Gerüchte über Ursprung und Transport von Seide und Diamanten. In den wenigen Fällen, in denen Räuber mit den Waren oder auch Informationen darüber entkommen und wo auch die Schwarze Armada sie nicht stellen konnte, ist es die Hand Borons, die sich auf die Spur der Delinquenten setzt – und im Notfall eher alle Beute zerstört, als sie in fremde Hände fallen zu lassen.

Techniken und Methoden

Ist die Hand Borons schon in Friedenszeiten gnadenlos, so schlägt sie im Krieg stets an den empfindlichsten Punkten zu. Im Krieg gegen Brabak im Jahre 944 bis 947 BF fielen ihr *König Peleistons* Gattin und sein ältester Sohn sowie drei Mitglieder der Audienza zum Opfer, während die *Harani von Sylla* ein Attentat nur knapp überlebte.

Bei dem Konflikt gegen die Kemi und dem Krieg gegen das Kalifat gelang es, die beiden Töchter *Königin Peris III.* zu entführen und sie damit zur Kapitulation zu zwingen. Auch das Manöver, mit dem *Chanya Al'Mourt'pekeret*, die kemische Oberbefehlshaberin, in alanfanische Dienste gepresst wurde, trug die Handschrift der Organisation – ebenso die Tötung *Pydilyons*, des erstgeborenen Sohns des Herzogs von Pailos. Auch bei dem Tod des horasischen *Kronprinz Jaltek* soll die Hand ihre Finger im Spiel gehabt haben.

Fürstprotektor Refardeon II. redet im Bett regelmäßig mit seinen Mätressen, die in Wahrheit für die Hand arbeiten. In Chorhop gelang es dem regierenden Phex-Hochgeweihten *Adnan Zeforika* bislang, drei alanfanische Agenten zu entlarven – dennoch ahnt er nichts von der Identität seines eigenen Schreibers – ein weiteres Mitglied der Hand. Und wer glaubt schon, dass *König Mizirions* Barbier – bis zu seiner Enttarnung – ebenfalls ein Agent war? In den letzten Jahren hat die Hand aber auch einige Verluste zu beklagen und ist vorsichtiger geworden mit dem Einsatz ihrer Agenten.

Die Hand Borons lebt vor allem von ihrem Informationsnetz, das sich weit über Südaventurien hinaus erstreckt. In jedem Boron-Tempel des Alanfaner Ritus gibt es Geweihte, die über Mittelsmänner regelmäßig Berichte in die Hauptstadt abschicken, und häufig einen weiteren, der vor seiner Weihe Söldner oder Gladiator in Al'Anfa war und jederzeit einen Mord begehen würde.

Schriftliche Berichte wie auch Anweisungen werden durch Boten, Händler, leitende Agenten, häufig aber durch Kapitäne der Schwarzen Galeeren transportiert.
Was die Techniken angeht, Opfer zu beseitigen, können die Meuchler auf ein enormes Repertoire zurückgreifen. Erklärtes Ziel der Ausbildung ist, dass so die Verantwortlichen *"in der Hand eines Dieners Borons jedes Mittel zum Schlüssel zu Borons Reich"* werden. Ein ausgebildeter Kämpfer der Hand Borons kann mit einer Armbrust ebenso töten wie mit einer Feile, mit Hruruzat ebenso wie mit Kukris, mit einer Liane ebenso wie mit einer Schlange.
Sollten Personen gefesselt werden, wird der Mengbiller Würgeknoten verwendet, der jeden Befreiungsversuch verbietet, da er sich bei der kleinsten Bewegung spürbar um den Hals zusammenzieht.

Die Hand Borons außerhalb Al'Anfas

Maraskan

Die Hand Borons pflegt auch intensiven Kontakt zu den Exilmaraskanern. Langfristiges Ziel ist die komplette Befreiung der Insel und die Installation eines Mirhamionettenkönigs – um die Annektion Maraskans vorzubereiten, damit Al'Anfa zur unumstrittenen Herrscherin des Perlenmeers und des Südmeers wird. Auf der Insel selbst hat die Hand einige ihrer Agenten stationiert, die von Sinoda aus auch in den anderen Städten operieren. Den Dschungel wird meist wegen seiner Gefährlichkeit gemieden, auch gibt es dort nicht viel Lohnenswertes (sieht man von der berühmten Enduriummine ab). Zudem besteht dort schon eine alteingesessene Meuchlerorganisation, der Zweite Finger Tsas. Und diese sind starke Konkurrenten für die Hand

Südaventurien

Egal ob in Trahelien, Brabak, Ghurenia oder den Siedlerstädten des Südens: Die Hand Borons hat versucht, bei allen Nachbarn des Imperiums einen gewisse Kontrolle zu erlangen, und wegen der Nähe zu Al'Anfa ist dieses auch um vieles leichter. Man hat hier mehr Kontakte als beispielsweise in nördlicheren Gefilden.

Horasreich

Das Horasreich ist nicht nur eine potenzielle Bedrohung für die Interessen Al'Anfas, sondern zeitgleich auch ein wichtiger Handelspartner, denn hier können alanfanische Waren gewinnbringend verkauft werden. Aus diesem Grund ist das Horasreich auch von großem Interesse für die Hand und es wundert nicht, dass die Organisation hier schon viele Jahre lang aktiv ist. Im Horasreich gibt es einen *Metropoliten*, einen von allen Kleidungs- und Verhaltensvorschriften entbundenen Hochgeweihten des Al'Anfaner Ritus, der seine Befehle (meist über Mengbilla) vom Patriarchen (über die Vorsteherin) erhält. Ihm unterstehen die *Residenten* als Leiter der einzelnen geheimen Tempel (meist ebenfalls Geweihte).

Restliches Aventurien

Je weiter nach Norden man kommt, desto geringer wird der tatsächliche Einfluss der Organisation, denn umso geringer wird ihr Netz von Agenten. Dennoch verfolgt auch mancher Diener der Hand in den Tulamidenlanden, dem Mittelreich oder gar dem Bornland Ziele – auch wenn dies eher selten der Fall ist.

Was denkt ... über die Hand Borons:

... ein Boron-Geweihter des Alanfanischen Ritus: *"Die Hand Borons ist das Instrument des Herrn, um seinen Willen zu erfüllen. Die Hand schützt die Stadt und das Imperium."*

... ein Boron-Geweihter des Punischen Ritus: *"Allein Boron bestimmt, wann es für jemanden Zeit ist, seine Hallen zu betreten. Die alanfanischen Häretiker nehmen sich heraus, selbst darüber entscheiden zu können. Die Hand erfüllt nicht den Willen Borons, sondern nur den der Granden!"*

... ein Grande: *"Würde es die Hand Borons nicht geben, so hätten uns vermutlich schon die Syllaner und Brabaker alles abgenommen und die Trahelier überrollt. Sie erfüllt ihren Zweck vortrefflich. Gepriesen sei die Hand, gepriesen sei Boron."*

... Fana: *"Kenne nur Gerüchte über sie. Sie sollen für den Tod von manchem Würdenträger aus Brabak verantwortlich sein. Niemand kann sie sehen, wenn sie es nicht wollen. Wer weiß, vielleicht vollstrecken sie tatsächlich den Willen Borons."*

... ein Nordaventurier: *"Die Hand Borons? Jaja, dass sind diese Meuchler aus dem verderbten Al'Anfa. Bösartige, frevlerische Schurken. Genaues weiß ich nicht über sie ..."*

Was denkt die Hand über ...

... die Alanfanische Boron-Kirche: *"Sie und wir sind untrennbar miteinander verbunden. So wie wir die Hand Borons sind, so ist sie die Stimme des Herren."*

... die Punische Boron-Kirche: *"Sie will die Stimme sein, doch sie erkennt nicht die wahre Absicht Borons."*

... den Zweiten Finger Tsas: *"Der Name sagt schon alles. Wir sind eine Hand, sie nur ein Finger."*

Die Hand Borons im Spiel

Die Hand Borons als Feind der Helden

Oftmals werden die Helden der Hand Borons als Gegner begegnen. Dabei werden die Agenten versuchen, besonders effektiv vorzugehen. Sie kennen unzählige Methoden, sich ihrer Feinde zu entledigen, und eines sollte eine Begegnung mit einem Mitglied der Hand eigentlich nie sein: eine nebensächliche Begegnung. Die Agenten verlassen sich nicht alleine auf ihre Kampfkünste oder ihr Geschick, oftmals können sie durch ihre Verbindungen die Helden wesentlich mehr zum Schwitzen bringen, als dies eine gewaltsame Auseinandersetzung tun würde.

Die Hand Borons als Verbündete der Helden

Der Ruf der Hand und ihr Gewerbe scheinen eigentlich eher großes Bedrohungspotenzial für eine typische Heldengruppe zu bieten als die Chance, in ihr Verbündete zu finden. Doch auch wenn die Helden vermutlich öfters der Hand als Gegner begegnen werden, kann es auch vorkommen, dass sie auf der gleichen Seite stehen. Insbesondere falls die Helden selbst Al'Anfaner sind oder sich ihre Ziele mit denen der Hand decken (z.B. dämonische Mächte oder das Namenlose), mögen sie als Mittelsmänner von der Hand angeworben werden. Oder auch in Regionen, wo die Hand auf Hilfe angewiesen ist, so z.B. in den Schwarzen Landen, kann die Hand als verbündete Organisation auftreten. Dabei wird sie aber eher indirekt handeln und nur selten wird sich ein Mitglied den Helden vorstellen und zu erkennen geben.

Ein Held als Mitglied der Hand Borons

Die strenge Verpflichtung gegenüber Boron und der Organisation macht es eher unwahrscheinlich, dass ein Mitglied einer Heldengruppe auch ein Mitglied der Hand Borons ist. Zudem werden die Agenten oft jahrelang ausgebildet und können so kaum auf eine Abenteuerreise ausziehen (und wenn doch, so werden sie fast unweigerlich *Verpflichtungen* gegenüber der Hand Borons haben). Sollte es dennoch vorkommen, so wird auch ein Agent der Hand sich fast nie seinen Freunden offenbaren. Er wird in seiner Rolle bleiben, sei es als Gewürzhändler, Schneider oder Boron-Geweihter. Trotz seiner verwerflichen Methoden mag er auf der richtigen Seite stehen, besonders dann, wenn es gegen Feinde seines Gottes geht.

Aus der Meuchlerwerkstatt

Drehbare Tische

In Al'Anfa sind nicht wenige Tische auf dem Silberbergoder einigen Schenken rund und drehbar. So werden manchmal die eigenen Getränke vergiftet und so leichter (nach einer einen Ablenkung) dem Gegenüber zugedreht ...

Das alanfanische Messer

Ein weiterer Trick ist das vergiften eines Messers, aber nur auf einer Klingenseite. So kann man einen vergifteten und einen sauberen Apfelteil haben und wird nicht verdächtig, wenn man selbst das ungiftige Stück ist. Meist kommt dabei Mengbiller Kukris (siehe **WdS 149**) zum Einsatz.

Die vergiftete Liane

Manchmal lassen Meuchler der Hand auch eingeritzte Mirhamer Seidenlianen von einer Öffnung in der Decke zu ihrem schlafenden Opfer hinunter. So rinnt dann Kukris in Nase, Ohr und Mund des Opfers. Oft schläft das Opfer einfach weiter, da es keine direkten Schmerzen spürt und erwacht erst, wenn tödliche Krämpfe einsetzen. Diese Technik ist auch als Liane des Todes bekannt.

Begegnungen

Helden konnten Mitgliedern der Hand bereits in einigen Publikationen begegnen, so etwa als Feinde in **Hinter dem Thron**, **Stunden des Schweigens (Pfade des Lichts)**, **Die unsichtbaren Herrscher**, **Die Herren von Chorhop**, **Die Stunde des Todes (Questadores)**, **Bishdariels Fluch** oder **Hinter dem Horizont**. Eher als Verbündete der Helden (oder zumindest mit dem gleichen Ziel) treten einige Agenten in **Süße Träume (Wahl der Waffen)** auf.

Die Schwarze Witwe

Die Gerüchte um die legendäre Anführerin der Hand Borons, die sogenannte Schwarze Witwe, sind wahrer, als manch einer sich vorstellen mag. Hinter der Bezeichnung Schwarze Witwe steckt jedoch nicht eine einzige Person, sondern viele Generationen.

Die Gründerin der Hand war eine borongläubige Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen namens **Jesabella Erabenas**.

Ihre magischen Kräfte verliehen ihr in der Gründungszeit ungeahnte Fähigkeiten, die sich allesamt als sehr nützlich für ihre Berufung erwiesen und sie dazu befähigten, die Anführerin der Meuchler Al'Anfas zu werden. Die ebenso skrupellose wie ehrgeizige Jesabella schaffte es mit der Unterstützung der Boron-Kirche, ein Netzwerk aufzubauen, das bis heute Bestand hat.

Seit der Gründung ist das traditionelle Oberhaupt eine Frau, die Jesabellas Ehrentitel *Schwarze Witwe* trägt und weiterverwendet. Jede neue Schwarze Witwe wird von ihrer Vorgängerin ausgewählt und persönlich viele Jahre lang ausgebildet (oder falls dies nicht möglich ist, von den Oberen der Hand bestimmt).

Der Titel Schwarze Witwe ist nicht daran gebunden, dass die Anführerin tatsächlich der Schwesternschaft angehört. Die wenigsten Oberhäupter der Hand waren des Zauberns mächtig (doch gab es durchaus ein paar weitere "echte" Schwarze Witwen in ihren Reihen). Heute ist es meist eine begnadete Meuchlerin mit großem Weitblick und Verstand, welche die Leitung der Hand übernimmt. Grundvoraussetzung ist insbesondere eine tiefe Frömmigkeit gegenüber Boron, und so verwundert es nicht, dass manche Schwarze Witwe sich auch dem Totengott weihen ließ.

Schön öfters hat die Schwarze Witwe Anweisungen der Vorsteherin missachtet und spinnt ihre eigenen Pläne. Dass es eine Schwarze Witwe gibt, weiß außer dem **Ring der Fünf** und wenigen anderen Eingeweihten niemand, nicht einmal die Agenten oder die Vorsteherin der Hand.

Der Ring der Fünf

Die Mitglieder des Rings sind jeweils für einen Aspekt der Organisation verantwortlich: Ausbildung, Attentate, Diplomatie, Handel und Kontakte. Die Identität der Ringmitglieder ist nicht genau festgelegt, so dass Sie sie verwenden können, wie es Ihnen beliebt. Sie bieten sich als zentrale Schurken an, die es auszuschalten gilt, ohne die Hand Borons in ihrer Gesamtheit zu bezwingen.

Die Achathand

Das Geheimnis der Achathand ist recht profaner Natur. Es hält sich immer einer der Agenten der Hand in der Nähe des Schreins auf und belauscht den Bittsteller bei der Botschaft, manchmal gut verborgen hinter einer nahen Säule. So gelangen sowohl die Information als auch das Gold zu den Oberen der Hand, die dann entscheiden, ob der Bitte Folge geleistet wird oder nicht.

Agent der Hand Borons (meist noch in Ausbildung)

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 13, FF 14, GE 14, KO 12, KK 12

Kurzschwert: **INI** 15+1W6	**AT** 16	**PA** 14	**TP** 1W6+2	**DK** HN
Dolch: **INI** 15+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** H
Leichte Armbrust: **INI** 15+1W6		**FK** 18	**TP** 1W6+6	
Raufen: **INI** 14+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6(A)+1	**DK** H

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

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (5) / Arroganz 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellziehen

Talente: Körperbeherrschung 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 12

Erfahrene Agenten (mit vollendeter Ausbildung): AT/PA +3/+3, FK +5, LeP +2, AuP +2, Kampfgespür, Meisterschütze, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente und weitere SF

Kampfverhalten: Agenten der Hand Borons kämpfen notfalls bis zum Tod. Sie versuchen meistens jeden Vorteil zu nutzen und setzen vor allem Finten (bis zu +4) ein.

Anmerkungen: Waffen sind oft mit Kukris (siehe **WdS 149**) oder anderen Substanzen vergiftet.

Das Handelshaus Stoerrebrandt

"Muss ich euch tatsächlich erklären, was das Handelshaus Stoerrebrandt ist? Reich wie Könige, die übrigens erzittern, wenn die Stoerrebrandts einen 'Wunsch' äußern. Leben jetzt in Gareth und haben in jeder größeren Stadt ein Kontor. Im Süden sollen ihm ganze Inseln und Städte gehören. Und von einer dieser Inseln, da stammt dieser Pfeffer her, den ich günstig in Ferdok erworben habe. Was denkt ihr den? Dass der feine Herr Stoerrebrandt zu euch hier in euer feines Dörfchen Gôrnel kommt? Nein, das machen solche Kiepenkerle wie ich. Einst hab ich ja auch mal davon geträumt, so reich wie der Stoerrebrandt zu werden, aber ich bin zufrieden!"
—der Kiepenkerl Bredo Bentho, zeitgenössisch

Kurzcharakteristik

Das größte aventurische Handelshaus mit zahlreichen Niederlassungen fast überall auf dem Kontinent. Besitzt eine eigene Flotte, einen großen Fuhrpark aus verschiedenen Karren und Monopole auf den Handel mit verschiedenen Gütern. Obwohl man sich um gute Gewinne bemüht, besitzt man eine gewisse Moral und scheint durch Phex gesegnet. Früher war das Handelshaus einer der größten Förderer riskanter Unternehmungen und Forschungsexpeditionen.

Gebräuchlicher Name: Das Handelshaus Stoerrebrandt
Wappen/Symbol: auf Rot ein silberner Falke
Wahlspruch: *"Man muss alles bezahlen, aber nicht zu jedem Preis."*
Herkunft: Entlaufener bornischer Leibeigener, der eine kleine Stellmacherei gründete.
Persönlichkeiten: **Emmeran Stoerrebrandt** (Vorsteher des Handelshauses), **Stover Regolan Stoerrebrandt** (Familienpatriarch im Ruhestand), **Melwyn Stoerrebrandt** (Kaiserlicher Hofmagus), **Arvid Stoerrebrandt** (Verwalter der bornischen Geschäfte), **Najescha Stoerrebrandt-Borsow** (Spektabilität des Stoerrebrandt-Kollegs), **Chrysallia Stoerrebrandt** (Hesinde-Geweihte in Gareth), **Peranka Stoerrebrandt** (Leiterin der Silberfalken), **Tjeika Selwine Stoerrebrandt** (Kontorleiterin in Lowangen), **Vibart Stoerrebrandt** (Kontorleiter in Kannemünde und neuerdings Admiral der Stoerrebrandtschen Handelsflotte)
Personen der Historie: **Gero Stoerrebrandt** (Gründer), **Ardo Stoerrebrandt** (Organisierte und vergrößerte das Handelshaus zu Lande), **Vikko Stoerrebrandt** (desgleichen zur See),
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Zitat: "Ein Mann ohne Gold ist wie ein Wolf ohne Zähne" —Emmeran Stoerrebrandt
Bedeutende Niederlassungen (Auswahl): Gareth (Haupthaus), Festum (Gründungshaus), Khunchom (Maraskan-Kontor), Kannemünde (Salzhandel), Port Stoerrebrandt (Gewürze), Ferdok (Handel auf dem großen Fluss und mit Zwergenwaren), Perricum (Waren des Nördlichen Araniens), Beilunk (Seehandel tobrische See und südöstliches Mittelreich), Havena (Seehandel mittlere Westküste), Lowangen (Waren des Svelltschen Bundes), Riva (Nordlandwaren), Vinsalt (Hauptkontor Horasreich), Kuslik (Handelswaren Horasische Küste), Rethis (Zyklopenwaren), Punin (Tulamidenwaren)
Besonderheiten: Sehr gute Beziehungen zu zahlreichen Adelshäusern, eigene Flotte von 17 Schiffen, eine eigene Magierakademie, ist de facto Herr über die Stadt Port Stoerrebrandt, weitere Geschäftszweige sind: Stellmacherei (Gareth), Werft (Festum), der Botendienst der Silberfalken, zahlreiche weitere Geschäftszweige (Festumer Kaufmannsschule, Schmieden, Zeughäuser, Gerbereien).
Größe: Insgesamt 3000 bis 5000 Angestellte aventurienweit (Kontoristen, Rollkutscher, Verwalter, Arbeiter, Offiziere der Flotte, Matrosen, Arbeiter, fluktuiert je nach Bedarf)

Geschichte

Kaum jemand weiß, dass Stovers Urgroßvater Elko ein entlaufener leibeigener Störbrenner, also Fischröster, aus Sewerien war. In den Gerichtsarchiven Festums liegt heute noch eine Klage der Herren von Brinbaum von 873 BF, der zufolge der entlaufene Leibeigene Elko sich nicht - wie vorgeschrieben - Jahr und Tag in Festum aufhielt, ehe er als Freier anerkannt wurde, sondern für sieben Tage nach Brinbaum ans Totenbett seiner Mutter zurückkehrte. Zwei Generationen später hatte *Gero Stoerrebrandt* es bereits zu einer erfolgreichen Krämerei gebracht. Er war derart tüchtig, dass er die einzige Tochter des Reeders Elshorn heiratete und darauf in die Festurner Gilde aufgenommen wurde. War die Mitgift schon ein Vermögen, setzte Elshorn auch noch seinen Schwiegersohn zum Erben ein - nicht seinen unfähigen Bruder. (Dieses Testament wurde mehrfach vom Bruder wie von seinen Nachfahren angefochten, und bis heute hält sich die üble Verleumdung, Gero habe seinem sterbenden Schwiegervater die Hand geführt oder das Testament gar selbst geschrieben.)
Seinen Söhnen hinterließ Gero fünf kleine Koggen und Kutter. *Ardo* wurde mit der Alleinerbin eines Stellmachers und Schiffsausstatters verheiratet. Vikko mit der eines Reeders. Ardo übernahm den Ausbau der Befestigungen der Amazonenburg Drachenstein und ergatterte dafür das Monopol auf den Kurkumer Safranhandel.
Vikko vergrößerte indessen ebenso risikofreudig seinen Frachtraum: "Das Schilf ist nicht überladen, es schwimmt doch noch."

951 BF wurde sein Sohn Stover geboren. Die Gewürzkrämerei ließ Vikko seine Flotte verdreifachen. Das seit Jahrhunderten dahindämmernde Kannemünde blühte auf: Vikko kaufte sich vom Marschallsamt das Wappenrecht. So konnte er 966 BF das Falkenbanner auf Iltoken hissen. Ardo wurde berühmt, weil er den eingeborenen Miniwatu für einigen Ramsch die halbe Insel abkaufte. Port Stoerrebrandt wurde gegründet. Ardo eröffnete Handelsrouten nach Maraskan und bis ins Liebliche Feld (Reisebericht *Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988*). Er starb ohne rechtmäßigen Erben und vermachte seine Rollkutscherei seinem Neffen Stover.

Gero Stoerrebrandts jüngster Sohn *Storko* wurde beim Griff in die Handelskasse erwischt, ging nach Mendena ins Exil und starb bald am Raschen Wahn. Einige seiner zahlreichen Nachkommen wurden später von Stover aber wieder als Schreiber und Kontorleiter in das nun ganz Aventurien umspannende Handelsimperium eingegliedert.

Nach der Entstehung der Schwarzen Lande schließlich war das Bornland durch Schwarztobrien im Südwesten, die Blutige See im Süden und Glorania im Norden eingekesselt, so dass sich Stover Stoerrebrandt 1027 BF schließlich entschloss, den Hauptsitz seines Handelshauses nach Gareth zu verlegen. Im gleichen Atemzug plante er auch seinen Ruhestand und die Vererbung des Handelshauses an eines seiner Kinder. Nachdem Stover seinen Tod beim Umzug vortäuschte, ließ er die Garether Phex-Kirche und einige Recken einen Wettstreit in den Tugenden eines Händlers unter seinen Kindern ausrichten, aus dem Stovers Sohn Emmeran, der Leiter der Garether Kontors, als Sieger hervorging und die Leitung des Handelsimperiums übernahm.

Seitdem hat sich einiges getan: In Ferdok wurde ein Kontor gegründet, wobei es zu einem regelrechten Krieg mit dem örtlichen Handelshaus Neisbeck kam, bei dem Emmerans Sohn Regolan ermordet wurde. Seit der Gründung des bornischen Freibundes – ein Zusammenschluss der dortigen Händler – sind die Geschäfte in der ursprünglichen Heimat schwerer geworden und man versucht, neue Märkte zu erschließen. Aus diesem Grunde engagiert sich das Handelshaus vermehrt bei der Suche nach dem Svellttaler Sternengold und in den Tulamidenlanden. Auch die Konkurrenz zwischen den horasischen Freistädten ermöglicht es dem Handelshaus, verstärkt auf diesem Markt zu agieren.

Das Handelshaus Stoerrebrandt heute

Das Handelshaus ist eine ehrfurchtgebietende Macht: Insgesamt übertrifft es manches Adelshaus an Macht und Emmeran Stoerrebrandt (früher sein Vater) gilt als reichste Einzelperson Aventuriens. Heute umfasst das Handelshaus Kontore in 33 aventurischen Städten und in beinahe jeder Hafen- und Handelsstadt des Kontinents gibt es zumindest Aufkäufer und angemietete Lagerhäuser. Dazu kommen noch einmal 17 große Segelschiffe, an die einhundert Wagen, die den Handel zu Lande durchführen und mehr als zwei Dutzend Flussschiffe, so dass das Falkenwappen der Stoerrebrandts überall in Aventurien zu finden ist.

Doch neben dem Handel stellen die Stoerrebrandts in einigen Manufakturen (u.a. in Gareth) allerlei Waren selbst her. Die Aufkäufer versuchen Monopole über den Handel mit bestimmten Rohstoffen – wie einst über den begehrten Kurkumer Safran – zu erreichen und so die Konkurrenz aus dem Geschäft zu drängen. Dabei hilft die immense Finanzkraft des Handelsimperiums, mit der man selbst Hochadlige unter Kontrolle bringen kann (die bis hinauf zum Kaiserhaus bei den Stoerrebrandts Schulden haben, gleichzeitig aber auch Kunde und Lieferant bestimmter Waren sind). Dadurch genießt das Handelshaus einzigartige Vorrechte.

Neben beinahe 1000 dauerhaft angestellten Kontoristen, Arbeitern und Wächtern stehen verschiedene Söldnereinheiten (u.a. Hylailer Seesöldner, Tulamidische Reiter) von insgesamt Regimentsgröße dauerhaft in den Diensten des Handelshauses, um die Wagenzüge zu begleiten, die Gewürzschiffe vor Piraten zu schützen oder um die einzelnen Kontore zu bewachen. Weitere 1500 Matrosen, Fuhrleute, Schreiber und Arbeiter verdienen sich ihren Lebensunterhalt durch die Arbeit bei den Stoerrebrandts. Bei Bedarf (und zu erwartenden Gewinn) kann sich diese Zahl noch einmal beträchtlich erhöhen.

Ziele und Mittel

Geld strebt danach, sich beständig zu vermehren. Und so ist es eines der wichtigsten Ziele des Unternehmens, mit seinen Geschäften Gewinn zu machen. Dieser ist nicht immer auf Anhieb als blanke Münze zu erkennen, da die Stoerrebrandts schon immer einen Blick dafür hatten, ob eine bestimmte Ware (oder Person) einmal einen gewissen Wert haben könnte, und sich darum bemühen, diesen zukünftigen Wert schon früh zu fördern, ohne dass in der ersten Zeit mit einem Gewinn zu rechnen ist.

So verhielt es sich mit dem Ausbau der Amazonenburg Yeshinna, dem Handel mit den Miniwatu oder auch mit der frühzeitigen Unterstützung des späteren Schwertkönigs Raidri Conchobair. All dies verschlang mehr oder weniger Geld, ohne das abzusehen war, ob diese Investitionen jemals Gewinn abwerfen würden. Natürlich weiß man heute, dass dem Haus Stoerrebrandt sagenhafte Erfolge im Handel mit den Amazonen oder bei der Landnahme auf Iltoken beschieden waren (wie der jüngste alanfanische Eroberungsversuch bewies), aber zur damaligen Zeit waren dies riskante Unternehmungen, die nur wenige Handelsherren eingegangen wären.

Bei seiner Mittelwahl ist das Handelshaus seit jeher grau wie Phexgewesen: Man hat nie Gewalteingesetzt und auch die Gebote der Götter geachtet. Dem Sklavenhandel war man immer ablehnend gegenüber eingestellt, nicht jedoch dem Freiheitskampf des maraskanischen Volkes, das man immer mit Waffenverkäufen unterstützte. Dennoch zeigte das Handelshaus wenig Skrupel, wenn es darum ging, Geschäfte zu machen: Man ging nur stilvoller dabei vor! Man schickte den Verkäufern einer Ware keine Schläger, um diesen davon zu überzeugen, seine Waren an Stoerrebrandt zu verkaufen. Nein, man suchte

so lange, bis man ein Druckmittel (z.B. Schuldscheine) fand, das den Verkäufer überzeugte, dass es zu seinem eigenen Wohl wäre, seine Geschäfte exklusiv mit den Stoerrebrandts abzuwickeln. Dabei war man aber nur selten indiskret, sondern wickelte diese Geschäfte meist hinter verschlossenen Türen ab.
Hinzu kommen Kontakte zu zahlreichen Adelshöfen, mit denen man in der Vergangenheit gute Geschäfte machte, welche die Sache der Stoerrebrandts mehr oder minder gerne unterstützen (etwa mit Zollprivilegien, Vorkaufsrechten oder geringeren Zehntsätzen). Diese Adligen können aber, bis zu einem bestimmten Rang (etwa bis hin zu Grafenhäusern), den 'Genuss' von Stoerrebrandts schärfster Waffe zu spüren bekommen: den Boykott! Wenn es sich eine Einzelperson mit den Stoerrebrandts gehörig verscherzt hat, dann werden einem keinerlei Waren mehr in einer bestimmten Region verkauft und man kann beinahe kein Geschäft mehr abwickeln, da die Stoerrebrandts versuchen, dies zu verhindern.

Kunden, Geschäftspartner und Verbündete

Wirkliche Verbündete hat das Handelshaus nur wenige, dafür aber umso mehr Kunden und Geschäftspartner. Diese hier alle aufzuführen, würde den Rahmen sprengen, aber die wichtigsten wollen wir kurz vorstellen:

- **Die bornischen Adelsmarschälle:** Mit der Adelsversammlung des Bornlandes und seinem jeweiligen Vorsitzenden hat man über lange Jahrzehnte immer gute Geschäfte gemacht und die letzte Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein riskierte sogar einen schlechten Ruf, als sie einige der Schiffe der Flotte an Stoerrebrandt überschrieb. Zudem konnte das Handelshaus Stoerrebrandt jede Wahl zum Adelsmarschall durch seine finanzielle Macht beeinflussen.
- **Das Garether Kaiserhaus:** Schon immer hat man gute Geschäfte mit dem Kaiserhaus in Gareth gemacht – egal ob es sich um Mir-Theniok für die Palastküche, Waffen für ein Kaiserliches Regiment oder eine Schivone für die kaiserliche Flotte handelte – Stoerrebrandt lieferte alles, schnell und pünktlich. Und so kann der bürgerliche Stoerrebrandt auch Kaiserin Rohaja bei Bedarf um einen größeren Gefallen 'bitten'. Aber dieses Mittel will Emmeran Stoerrebrandt nicht überreizen. Zumal da er weiß, dass er mit Melwyn Stoerrebrandt ein Familienmitglied in unmittelbarer Nähe der Kaiserin hat.
- **Die Phex-Kirche:** Ohne den Segen des Fuchses wäre das Imperium der Stoerrebrandts wohl nie zu solch einer Größe angewachsen. Und so gibt es zahlreiche Vernetzungen zur Kirche des Phex, etwa nutzt man die – in den offiziellen Tempeln häufigen – Warenbörsen, oder Stover Stoerrebrandts Aufgaben für seine potenziellen Erben wurden von der Garether Phex-Kirche ausgetragen. Dafür spendet das Handelshaus auch in jedem Jahr einen Gutteil seines Zehnts direkt an die Kirche des Fuchses – dies sind jährlich etliche tausend Dukaten.
- **Die Amazonen:** Seit dem Ausbau der Burg Yeshinna behandeln die Amazonen das Handelshaus als einen Verbündeten, dem man alle paar Jahre einen Gefallen tut und der im Gegenzug so manche Ware besorgen kann.

Konkurrenten

Weniger Feinde als Konkurrenten sind zahlreiche andere Handelsmagnaten. Die im Folgenden genannten bemühen sich mehr oder minder, überregional dem Handelshaus Stoerrebrandt das Leben schwer zu machen.

- **Der Freibund:** Der Umzug Stoerrebrandts nach Gareth hinterließ ein Machtvakuum im Handel im Nordosten, das nun der Freibund zu füllen versucht. Dabei werden manchmal regelrechte Schlachten zwischen dem im Bornland verbliebenen Zweig der Stoerrebrandts und den Vertretern des Freibundes ausgefochten. Die Waffen in diesen Schlachten? Natürlich Batzen, Schuldverschreibungen, Gewürzladungen und Beteiligungen an der Nordlandbank.
- **Bankhaus ya Strozza:** Obwohl sich das Bankhaus bisher nicht offen als Konkurrent der Stoerrebrandts gezeigt hat, ist man sich in den Garether und Vinsalter Hauptkontoren der finanziellen Macht des Bankiers bewusst. Dieser verzichtet zudem auf den Unterhalt einer teuren Flotte, sondern ist eher der Finanzier im Hintergrund.
- **Das Handelshaus Gerbelstein:** Die Gerbelsteins sind das dunkelgraue Gegenstück zu den Stoerrebrandts und sich für kaum eine Skrupellosigkeit zu schade. Diese Skrupellosigkeit verhindert allzu große Reibungen mit den eher mittelländisch orientierten Stoerrebrandts, wo viele andere ein direktes Geschäft mit den skrupellosen Mengbillianern vermeiden wollen. Und so ist der einzige Ort, wo man sich nicht als Konkurrenten gegenüber steht, Khunchom, wo man gemeinsam das Maraskankontor führt. Allerdings ermöglicht die Zusammenarbeit mit den Gerbelsteins Stoerrebrandt auch den Zugang nach Al'Anfa, denn auch ein Handelsimperium wie das der Stoerrebrandts kann es sich nicht leisten, auf Geschäfte mit der zweitgrößten Stadt Aventuriens zu verzichten.
- **Die Familie Neisbeck:** Seit dem Ende der Ulwine Neisbeck durch einige Helden (angeblich in Stoerrebrandts Auftrag) sind die Neisbecks mit den Stoerrebrandts bis aufs Blut verfeindet und versuchen, dem Handelsimperium nach Kräften zu schaden. Dabei übersieht man jedoch, dass die Stoerrebrandts ungleich mächtiger sind und Ulwine mit ihren Taten viel Kredit für die Neisbecks in Ferdok verspielt hat.

Erscheinungsbild und Symbole

Festangestellte Arbeiter besitzen meist ein grünes Repräsentationsgewand mit dem Wappen des Silbernen Falken als Erkennungszeichen darauf, während sich die Kontorleiter oftmals bewusst edel kleiden, um potentielle Kunden mit dem Glanz der Stoerrebrandts zu beeindrucken.

Struktur des Handelshauses

Das Handelsimperium der Familie Stoerrebrandt gliedert sich in zahlreiche Bereiche, die fast immer einem der teils entfernteren Verwandten der großen Familie unterstehen. Die wichtigsten Geschäftsbereiche sind:

- **Stellmacherei Stoerrebrandt, Gareth:** In einer der größten Stellmachereien des Kontinents werden hauptsächlich die großen Stoerrebrander gebaut, jene großen Karren, die man beinahe auf allen Straßen Aventuriens antreffen kann und die bis zu zwei Quader Ladung fassen können. In den großen Werkshallen arbeiten zu jeder Zeit 200 Festangestellte und bis zu 500 Hilfskräfte, was die Stellmacherei zu einer der größten Manufakturen Aventuriens macht.
- **Großwerft Elshorn & Stoerrebrandt, Festum:** Ein weiterer Eckpfeiler des stoerrebrandtschen Imperiums sind die großen Werften im Oberen Hafen Festums, die beinahe zu jeder Zeit einem von zweihundert Festumern Arbeit bietet. Hier kann an bis zu vier Schiffen gleichzeitig gearbeitet werden, dazu kommen noch zwei Trockendocks, an denen weitere Schiffe ausgebessert werden können.
- **Großgerberei & Lederei, Festum:** Neben etwa sechzig menschlichen Arbeitern (vornehmlich Schneider, Sattler und ähnliches) sind hier noch achtzig Goblins für die niederen Arbeiten beschäftigt und fertigen Sättel, Lederrüstungen, Rucksäcke und ähnliches für die Zeughäuser Stoerrebrandts.
- **Kaufmannsschule, Festum:** Kaufmannstum kann man lernen! Dies ist das Motto der Kaufmannsschule in der Vikko-Gasse in Festum. Hier werden die Grundlagen für *Fernhändler* (WdH, S.124), *Händler* (WdH, S. 138) in allen Professionsvarianten und *Schreiberinnen* in den Varianten Kopistin und Kontorist (WdH, S. 152) gelegt.
- **Zeughaus Stoerrebrandt, diverse Städte:** Manch eines der Kontore weist einen Flügel auf, in dem in weiten Regalen allerlei Ausrüstungsstücke für Abenteurer, wagemutige Forscher und Entdecken, aber auch für Fernhändler zu finden sind. Hier kann man mit Leichtigkeit Waffen, Rüstungen und sonstigen Bedarf für ein komplettes Söldnerbanner finden. Die wichtigsten dieser Zeughäuser finden sich in Festum, Gareth, Havena, Beilunk, Lowangen und Khunchom.
- **Stoerrebrandt Kolleg, Riva:** Mehr zu Stoerrebrandts Zaubererschule finden Sie in den Bänden **Patrizier** und **Diebesbanden** und **Hallen Arkaner Macht**
- **Port Stoerrebrandt, Iltoken:** Dreh- und Angelpunkt im stoerrebrandtschen Gewürzhandel ist die von Ardo Stoerrebrandt 966 BF gegründete Siedlung. Hier werden die auf den Waldinseln angebauten und erhandelten Gewürze auf die Schiffe der Stoerrebrandt-Flotte verladen und finden ihren Weg nach ganz Aventurien. Zudem werden hier ganze Schiffsladungen von Freibeutern aufgekauft, so dass hier auch gänzlich andere Waren gehandelt werden. Die kleine Stadt generiert dabei einen solchen Umsatz, dass Al'Anfa erst vor wenigen Jahren versuchte, die Stadt zu erobern, dabei aber scheiterte.
- **Kannemünde:** Zwar gehört diese Stadt nicht den Stoerrebrandts, doch durch das größte Kontor am Platz kontrolliert man etwa 4 von 10 Stein Salz, die von Unau kommen, und kontrolliert damit ein Viertel des Aventurischen Handels mit dem Weißen Gold (es gibt noch einige kleinere Orte zur Salzgewinnung). Weiterhin werden hier noch zahlreiche andere novadische Waren (etwa Unauer Porzellan) gehandelt, was das Kontor zu einem der wichtigsten überhaupt macht.
- **Handelsmonopole, aventurienweit:** Wie einstmals auf den Kurkumer Safran hat das Handelshaus Stoerrebrandt Monopole auf bestimmte Waren. Auch wenn diese Monopole streng kontrolliert werden, gibt es immer wieder Schmuggler oder Konkurrenten, die ein Monopol unterlaufen und damit die Preise Stoerrebrandts unterbieten können. Dennoch wachen die Organe des Handelshauses mit Argusaugen über ihre Monopole und derjenige, der beim Unterlaufen derselben erwischt wird, braucht nicht auf besondere Gnade zu hoffen.
- **Der Aventurische Bote, Gareth:** Praktisch im Besitz des Handelshauses.

Weitere wichtige Besitzungen der Stoerrebrandts

- **Am Seeufer 23, Festum:** Das berühmte Anwesen an der Seeuferpromenade Festums steht nach wie vor leer, da sich bislang noch kein Käufer für das prächtige Gebäude gefunden hat, der bereit war, den geforderten Kaufpreis von 300.000 Dukaten zu zahlen. Siehe Schwarzer Bär 98.
- **Villa Stoerrebrandt, Gareth:** Das ehemals der Garether Familie Karfenckgehörende opulente Gebäude mit Park, Gästehaus und Remise wird nun vom Handelsherren Emmeran, seinem Vater Stover und seiner älteren Schwester Peranka sowie zahlreichen Dienern bewohnt. Nähere Informationen zu dem Gebäude siehe Herz 94.

Die Silbernen Falken

Auch wenn die Silbernen Falken allgemein als Boten bekannt sind, fungieren sie vor allem als Stoerrebrandts Inspektoren und Spione. Die Organisation zählt etwa 120 ausgebildete Kuriere, darunter viele Norbarden sowie Novadis, Mhanadistanis und sogar Ferkinas. Nur ein Teil ist offen zu erkennen, während andere als Meister der Tarnung gelten und im Geheimen Siedlungen, Personen, Geschäfte, Handelsrouten oder militärische Operationen auskundschaften oder über die Einhaltung der Monopole wachen.

Sie transportieren auch die Brieftauben zu den Kontoren, Schiffen oder Handelszügen, damit diese über Fortkommen und Notfälle informieren können. Sie prüfen reihum die Kassenbücher der Kontorleiter und Logbücher der Kapitäne und ihnen stehen Handgelder zur Verfügung, um kurzfristig Zuträger und Spitzel anzuwerben. Doch auch an vielen Fürstenhöfen sowie in konkurrierenden Handels- und Bankhäusern gibt es Zuträger. All diese Informationen laufen bei Emmerans Schwester Peranka zusammen, die auf diese Weise wöchentlich etwa 250 Seiten Berichte sammelt und – wie zuvor schon ihrem Vater – für ihren Bruder getreulich zusammenfasst.

Nur zur Kostendeckung dieser Kurierdienste hat sich der Postdienst entwickelt. Die Botenreiter führen meist noch eine Tasche mit zahlreichen Briefen mit sich, auch wenn ein solcher Brieftransport für den Kunden nicht billig ist. Um einen Silbernen Falken als Helden zu generieren, ist ein Botenreiter mit Breitgefächerter Bildung Nanduriat notwendig, der zudem noch Prinzipientreue (Loyalität gegenüber dem Haus Stoerrebrandt, Postgeheimnis) im Wert von 6 GP einsetzen muss.

Hierarchien im Handelshaus Stoerrebrandt

Wie überall gibt es auch im Handelsimperium der Stoerrebrandts eine Hierarchie. Diese ist recht einfach gehalten: Jeder, der nicht zur Familie gehört, kann nur einen bestimmten Rang erreichen! Denn die meisten Kontore, Schiffe und wichtigsten Posten werden mit Mitgliedern der weitläufigen Familie Stoerrebrandt besetzt. Allerdings besteht für begabte (und erfolgreiche) Mitarbeiter die Möglichkeit des Aufstiegs. Denn wenn man sich als Leiter eines der unwichtigeren Kontore bewiesen hat (und dabei gleichzeitig Treue und Geschäftssinn beweist), hat man die Möglichkeit, mit der Leitung eines der wichtigeren Kontore betraut zu werden. Denn bei allem Geschäftssinn, der den Stoerrebrandts scheinbar in die Wiege gelegt wurde, gibt es nicht genug kompetente Familienmitglieder, um all die Posten zu besetzen. Besonders Seefahrer mit umfangreichen Kenntnissen können zum Kapitän eines der Schiffe der Handelsflotte oder zum stellvertretenden Leiter eines der wichtigeren Kontore werden. Das, was Emmeran genau wie sein Vater verlangt, ist in erster Linie Treue und Geschäftssinn. Beweist man beides, so kann man es weit bringen. Und so gibt es eine inoffizielle Rangfolge im Handelshaus: Die großen Drei (Gareth, Vinsalt, Festum) unter den Kontoren werden jeweils von einem nahen Familienmitglied geleitet, gleiches gilt für das Stoerrebrandt-Kolleg, Port Stoerrebrandt und den Botendienst der Silbernen Falken. Andere wichtige Kontore (Lowangen, Havena und Punin) werden von entfernteren Verwandten geleitet, während die übrigen Posten auch von begabten Quereinsteigern eingenommen werden können.

Jedem Kontoristen ist wenigstens ein Stellvertreter und ein Schreiber zugeordnet, die ebenfalls (in begrenztem Umfang) Geschäfte tätigen dürfen. Darunter gibt es noch die Vorarbeiter, welche einzelne Produktionslinien überwachen und über das Wohl und Wehe der einfachen Arbeiter bestimmen. Diese bilden die Masse der Angestellten des Handelshauses und es gibt ein ganzes Heer von Kontoristen, Schreibern und Aufkäufern, die die Geschicke des Handelshauses lenken (und auch ein wenig über den meisten der einfachen Arbeiter stehen). Am unteren Ende der Hierarchie stehen die zahlreichen Hilfsarbeiter, die oftmals nur für begrenzte Zeit eingestellt werden (etwa als Manufakturarbeiter oder auch nur, um ein Schiff zu entladen). Durch ein Tor neben dem Zeughaus gelangt man auf den **Hof** hinaus, wo sich ein kleiner **Stall** befindet, in dem immer mehrere Pferde und Ponys für die Boten der Silbernen Falken bereit stehen.

Was denkt... über das Handelshaus Stoerrebrandt

... der Freibund: *"Aufrechte bornländische Händler? Da lache ich doch drüber! Als es ein wenig schwierig wurde, die Geschäfte von der Heimat aus zu lenken, da ist er verschwunden. Nun, das war, wie der Angriff auf Gareth gezeigt hat, wohl eine falsche Entscheidung. Jetzt ist Phex dem Freibund hold!"*

... das Garether Kaiserhaus: *"Der Umzug des Handelshauses in die Kapitale des Reiches zeigt uns, dass das Haus Stoerrebrandt sich bewusst ist, dass es nur aufwärts gehen kann. Wir haben in der Vergangenheit Geschäfte mit den Stoerrebrandts abgeschlossen und werden dies auch in Zukunft tun."*

... ein Abenteurer: *"Was immer ich benötige, ob zur Erkundung finsterer Höhlensysteme oder zum Kampf gegen die Orks, ich finde es in Stoerrebrandts Zeughäusern. Und manchmal gibt's hier auch Aufträge, die zwar eher wenig Geld bringen und gefährlich sind, aber doch irgendwie immer lohnenswert sind."*

Was denkt das Handelshaus Stoerrebrandt über...

... das Bornland: *"Die Heimat! Dort sind unsere Wurzeln. Aber wir haben uns entwickelt. Doch wir werden nie vergessen, was uns die Heimat gegeben hat. Und wir werden es mit Zins und Zinseszins zurück zahlen!"*

... das Handelshaus Gerbelstein: *"Wir arbeiten zusammen und sie sind das Tor in den sündigen Süden. Doch wir werden uns unsere Hände nicht schmutzig machen und von jedem Geschäft, das wir mit den Gerbelsteins machen, werden wir den dritten Teil den Göttern opfern."*

... die Schwarzen Lande: *"Nur die niedersten und verkommensten Kreaturen hausen hier und sind eine Gefahr für alle Menschen. Wir werden alles tun, was in unserer Macht steht, um die Handelswege von diesen Dämonenknechten zu befreien. Und dies ist nun einmal Geld. Viel Geld! Und von diesem sollen andere geeignete Leute Söldner und Klingen kaufen."*

Das Handelshaus Stoerrebrandt im Spiel

Ein Aventurienweit agierendes Handelshaus kann verschiedene Rollen übernehmen. Hier finden Sie die wichtigsten:

Ausrüster und Lehrmeister

Die wohl wahrscheinlichste Rolle, die das Handelshaus im Kontakt mit den Helden einnimmt, ist die des Ausrüsters oder Lehrmeisters. In den unterschiedlichen Schulen kann man sich – gegen blanke Münze – weiterbilden, so man hier nicht seine Ausbildung genossen hat, in den Zeughäusern Waren aus aller Herren Länder käuflich erwerben. Zwar sind die Preise meistens hoch, aber dafür ist die Qualität auch erstklassig. Grundsätzlich gilt, das die Preise Waren, die bei einem der Zeughäuser gekauft werden, 10 bis 40% über dem Listenpreis liegen, dafür aber auch ungleich langlebiger sind (Verringerter Bruchfaktor, mehr 'Strukturpunkte' oder ein geringeres Gewicht). Dafür ist fast alles, was eine Heldengruppe benötigt, hier an einem Ort zu finden. Allerdings sind *Überreden*-Proben grundsätzlich um 4 Punkte zusätzlich erschwert.

Das Handelshaus als Auftraggeber

Schon immer schätzte das Handelshaus Stoerrebrandt die Dienste von unabhängigen Spezialisten. So warb man etwa den späteren Schwertkönig Raidri Conchobair schon früh als Beschützer für verschiedene Expeditionen von Rakorium Muntagonus an. Auch beim Umzug von Festum nach Gareth waren unabhängige Spezialisten beteiligt. Und ohne unabhängige Abenteurer würde über Port Stoerrebrandt wohl die Flagge Al'Anfas wehen. Und so wirbt man immer wieder Unabhängige an. Sei es für Expeditionen in die Khôm, zur Begleitung wertvoller Waren oder auch als Druckmittel, bei dem die Helden durch ihr Wissen über die Handelspartner Stoerrebrandts die Preise drücken. Zwar zahlt das Handelshaus für Aufträge, die sich später als reinste Alveran-Kommandos herausstellen, nicht besonders viel, aber dadurch kann man oft die Bekanntschaft wichtiger Persönlichkeiten machen. Und sich letztlich selbst einen guten Ruf schaffen. Denn die Personen, die Stoerrebrandts Aufträge überleben, werden nicht selten zu legendären Persönlichkeiten. Dafür hatte schon Stover das richtige Auge und auch Emmeran entwickelt dieses gerade.

Das Handelshaus als Gegenspieler

Hat man es einmal geschafft, sich das Handelshaus Stoerrebrandt zum Feind zu machen, so ist dieser unerbittlicher als ein Visitator der CCC auf der Jagd und tödlicher als ein Meuchler der Hand Borons. Nur sind die Mittel, mit denen das Handelshaus seine Feinde zur Strecke bringt, andere, wenn auch keineswegs barmherziger.

Boykott: Mit einem Feind keine Geschäfte zu machen und alle Geschäftsfreunde zum Gleichen zu bewegen, zwingt Fürsten, Magnaten und Tempel in die Knie.

Schuldverschreibungen: Falls der Feind Schulden macht, egal bei wem, wird der Schuldschein nach einigen Monden Stoerrebrandt gehören. Manchmal sammeln sich diese Schuldscheine jahrelang an und geraten in Vergessenheit. Im empfindlichsten Moment werden diese Schulden dann fällig, die Zinsen werden erhöht, ein Pfand oder 'Gesten des Vertrauens' werden verlangt; Aber es werden auch weitere Kredite angeboten, Güter, Äcker, Renten oder anderes, was die eigenen Einkünfte erhöht und die des Feindes senkt, gepfändet. Damit gerät der Feind in einen Kreislauf, aus dem sich nur die wenigsten befreien können.

Das letzte Mittel: Erst einmal wurde, 1031 BF von Emmeran Stoerrebrandt in Ferdok, zu diesem Mittel gegriffen: Einige Recken haben die Mörder und Hintermänner am Mord seines Sohnes Regolan gewaltsam zur Rechenschaft gezogen. Dabei kamen etliche der Untergebenen des Handelshauses Neisbek ums Leben und auch die Vorsteherin Ulwine Neisbeck starb.

Ein Held aus der Familie

Weiterhin besteht noch die Möglichkeit einen Helden direkt aus der Familie Stoerrebrandt zu generieren (Was 7 GP zusätzlich kostet, die in den Vorteil Verbindungen investiert werden müssen, die auf verschiedene weitere Angehörige der Familie verteilt werden müssen. So kann man etwa eine gute Verbindung zu Peranka und einem weiteren Kontorleiter besitzen oder aber zu drei der entfernteren Verwandten.). Gerade die zahlreichen Kinder und Enkel des Storko Stoerrebrandt können relativ problemlos von Helden bespielt werden, die versuchen, sich vor der Familie zu beweisen. So mag der berühmte Name einige Türen öffnen und vielleicht auch den Kontakt zum Handelshaus erleichtern, aber nicht einen besonderen Preisnachlass in den Zeughäusern bewirken – schließlich ist man ein Stoerrebrandt und weiß, dass es keine Rabatte gibt.

Begegnungen

Wichtigste Begegnung mit dem Handelshaus Stoerrebrandt im Abenteuer ist zweifellos **Drei Millionen Dukaten**. Weiterhin kann man den Vertretern des Handelshauses im Abenteuer **Klar zum Entern** begegnen sowie in **Die Göttin der Amazonen** und **Wie Sand in Rastullahs Hand**.

Das Lowanger Kontor

Erst 1027 BF wurde das Lowanger Kontor gegründet und dank des Sternenregens schnell zu einem wichtigen Knotenpunkt auf der Nord-Süd-Achse des Handelsnetzes der Stoerrebrandts. Neben dem Zeughaus, in dem sich die zahllosen Sternengoldsucher ausrüsten (und in dem etliche Rohstoffe für ganze Städtegründungen wie etwa Sternfeld umgeschlagen werden), trägt das Kontor seinen Teil zur Versorgung der Stadt bei. Örtliche Waren werden über den Svellt nach Enqui gebracht, von wo sie in den ganzen Kontinent transportiert werden, und allerlei Waren kommen auf diesem Weg in die Stadt. Auch das knappe Dutzend Prospektoren, die immer bei den erfolgversprechendsten Fundorten für das Sternengold zu finden sind, hat hier seinen Anlaufpunkt und bringt einmal alle paar Monde seine Erträge hierher.

So verwundert es auch nicht, dass das Kontor, welches in einem großen, dreistöckigen Gebäude direkt am Marktplatz

Alt-Lowangens residiert, oftmals von verwegenen Zeitgenossen aufgesucht wird. Im südlichen, vom Markt abgewandten Flügel liegt dann auch das **Zeughaus**, wo man fast allesfindet, was man sich vorstellen kann. Egal ob man Kletterhaken, Sättel, Spitzhaken, Eimer, Schwerter oder Zelte sucht, hier findet man es sicherlich. Arluff Tiefhusener, der für das Zeughaus verantwortlich ist, gibt sich dann auch betont wildniserfahren und kleidet sich gerne in Pelze und grobes Leder. Jedenfalls schafft der Garether es, selbst dem erfahrensten Goldsucher noch unnützen Kram unterzujubeln, den dieser niemals braucht. Doch auch ohne Beratung kann man ein Vermögen für alles Mögliche nützliches und unnützes ausgeben, das die zahlreichen Regale füllt.

Im Hauptflügel befindet sich die prächtige **Eingangshalle**, in der ein livrierter Türsteher allzu abgerissenen Gestalten den Weg zum Zeughaus weist und die begüterten Kunden begrüßt, die hier die größeren Geschäfte abwickeln wollen. Von hier gelangt man zu einem **Wachraum** und der **Unterkunft** der Wachen. Die fünf Söldner bewachen nicht nur den Zugang zu den weitläufigen, im Keller liegenden **Lagerräumen**, sondern auch zum durch eine Sicherheitsschleuse gesicherten **Tresorraum**, wo die Einnahmen und das Wechselgeld gelagert werden.

Weiterhin befindet sich in der Eingangshalle auch eine Freitreppe, die hinauf zu den Schreibstuben führt, in denen die Unterlagen der Filiale bearbeitet werden. Hier gelangt man auch durch ein **Vorzimmer** zum Büro der Kontorleiterin Tjeika Selwine Stoerrebrandt, die hier die wichtigen Geschäfte mit den Mächtigen Lowangens aushandelt. Im **Flur** führt eine Treppe hinauf ins zweite Obergeschoß, wo sich das **Archiv** befindet, in dem sämtliche Geschäftsunterlagen aufbewahrt werden. Auch gibt es hier zwei Schlafräume, in denen Boten der Silbernen Falken unterkommen können, einen **Taubenschlag** und die **Wohnung** der Kontorleiterin. Im **Speicher** werden dann weitere Regale aufbewahrt, mit denen man die Eingangshalle bei Bedarf ebenfalls in weitere Verkaufsräume umfunktionieren kann.

Meisterinformationen über die Familie und das Handelshaus Stoerrebrandt

Vanjescha – das diebische Schwesterchen

Vanjescha, Emmerans jüngere Schwester, ist wie die gesamte Familie von Phex gesegnet, wenn auch auf andere Art und Weise. Sie spielt gern, mit Männern, Karten und anderem. Wiederholt hat sie Kontorleiter um den Finger gewickelt, Räuberbanden von den Routen der Handelszüge der Stoerrebrandts berichtet, um an Geld für ihr extravagantes Leben zu kommen, und beteiligte sich eifrig bei der phexgefälligen Jagd um das Erbe ihres Vaters. Als sie dieses nicht ergaunern konnte, dachte so mancher, dass sie nun mit ihrer Familie brechen würde. Doch seither versuchte sie wiederholt, Kontorleiter zu riskanten Diebstählen und Veruntreuungen zu bewegen. Dass sie dies im Auftrag ihres Bruders tut, ahnt keiner. Ob dies damit zu tun hat, dass sie 1031 BF im Auftrag ihres Vaters die geheimnisvolle Diebesstadt Phexcaer fand, kann man nicht sagen.

Die Kirche des Phex

Schon seit vielen Jahrzehnten gibt es Gerüchte darüber, dass dereinst Stover Regolan Stoerrebrandt der legendäre Mond der Phex-Kirche wäre oder zumindest einen Pakt mit dem Gott der Händler und Diebe eingegangen sei. Dies konnte bisher nicht bewiesen werden, doch hält es allzu dreiste Diebe nicht davon ab, zu versuchen, das Handelshaus zu bestehlen. Mancherorts gilt es gar als Prüfung der Zöglinge des Tempels, einen bestimmten, oftmals nicht besonders wertvollen Gegenstand aus dem Besitz des örtlichen Kontorleiters zu stibitzen. Den nur weil Phex dem Handelsherrn bei seinen Geschäften hilft, muss dies ja noch nicht heißen, dass der Diebesgott nicht auch seine anderen Jünger unterstützt.

Der schwelende Handelskrieg

Nach dem Ende Ulwine Neisbecks und der weitgehenden Zerschlagung der Umtriebe stand der Erbe Alvin Neisbeck vor einem Trümmerhaufen. In seiner Verzweiflung gab er sich dem Trunk hin und rief schließlich den Erzdämon der Rache Blakharaz an, um ihm die Möglichkeit zur Rache zu geben. Seitdem unterläuft er die Geschäfte der Stoerrebrandts, wo es nur geht, unterbietet deren Preise, schickt Räuber aus, um die Wagenzüge des Handelsimperiums zu überfallen, und hat über Mittelsmänner einen Kontakt nach Mendena herstellen lassen, wo er eine Kopie von Emmerans Generalsiegel anfertigen ließ, mit dem er das Handelsimperium in Verwirrung stürzen will und den Magnaten selbst, der seine Großtante ermorden ließ, als verrückt dastehen lassen will.

Die Kartei 42

Unter den Kontorleitern des Handelshauses kursiert das Gerücht einer Kartei, die Antwort auf alle Fragen bieten soll. Tatsächlich gibt es diese Kartei in der Familienvilla in Gareth, aber dort finden sich vielmehr die Schuldscheine, unzählige Dossiers und auch einige Papiere aus den Beständen der ehemaligen KGIA, die Emmeran Stoerrebrandt nach der Schlacht in den Wolken aufsammeln und archivieren ließ. Hier findet sich einiges an brisanten Informationen, die widerspenstige Kunden schnell fügsam machen können.

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft

»Im letzten Jahr konnte auf Grund der angespannten Finanzlage leider keine eigene Expedition ausgerüstet werden, allerdings führten Ehrenmitglieder der Gesellschaft auf eigene Kosten und unter Rückgriff auf das gesammelte Wissen unserer Archive 23 Expeditionen in alle Winkel Aventuriens durch. Besonders bemerkenswert ist dabei die Expedition Kerry ui Brioghans in die Nivesensteppe, ebenso wie die Erkundung der Höhlen von Ras'Tingef im Khoram-Gebirge durch eine Gruppe um Kashban ben Rafid. Berichte über diese Expeditionen können im Archiv eingesehen werden, kurze Zusammenfassungen befinden sich zudem in Capitulum V dieses Berichts.«
—aus dem Jahresbericht der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft für das Jahr 1034 BF

Kurzcharakteristik

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft ist seit den Kriegen der letzten Jahre nur noch ein Schatten ihrer selbst, da die Finanzierung von Seiten des Kaiserhauses fast zum Erliegen gekommen ist. Dadurch kann sich die Gesellschaft nur noch eingeschränkt ihren eigentlichen Aufgaben, der Erforschung fremder Lande und der Dokumentation dieser Reisen, widmen. Noch mehr als früher muss man sich heute auf Abenteurer verlassen, die für geringen Lohn und aus Idealismus in die Dienste der Derographischen Gesellschaft treten.

Wappen/Symbol: kein offizielles, mitunter wird aber der Avesstern von Mitgliedern auf Reisen als Symbol geführt
Herkunft: Die Gemeinschaft wurde von Kaiser Valpo 870 BF gegründet, um in fernen Landen nach neuen Zutaten für Alkoholika zu suchen.
Persönlichkeiten: **Parinor Munter** (Leiter), **Kara ben Yngerymm** (berühmter Reiseschriftsteller), **Kerry ui Brioghan** (Entdeckerin und Reporterin für den Aventurischen Boten)
Personen der Historie: **Charissia von Honingen** (844-901 BF, Gründerin), **Barrado Shahrach** (*881 BF, leitete eine erfolgreiche Expedition durch die Gorische Wüste und verschwand 927 BF bei einer zweiten Expedition), **Danya Munter** (*950 BF, langjährige Leiterin und Reformerin, verschwand 1019 BF mit einer Expedition auf Maraskan)
Beziehungen: hinlänglich (vor allem zu Reichsverwaltung, Entdeckern und Abenteurern)
Finanzkraft: minimal
Zitat: *"Ihr seht also, meine Damen und Herren, dass die Unternehmung von höchster Wichtigkeit ist. Als Lohn winken euch Aves' Segen, der Dank des Reiches und eine Gewinnbeteiligung in Höhe eines Drittels aller gefundenen Schätze."*
—Parinor Munter zu Abenteurern, 1032 BF
Bedeutende Niederlassung: Gareth (Haupthaus mit Saal der Trophäen)
Besonderheiten: besitzt allerlei fremdartige Objekte aus fernen Landen im Saal der Trophäen; klamme Kassen sorgen dafür, dass stetig neue Finanzierungsmöglichkeiten gesucht werden
Größe: neben dem Leiter und zwei Archivaren mehrere Dutzend Entdecker und Abenteurer als Ehrenmitglieder

Geschichte

Gründungszeit

Gegründet wurde die Kaiserliche Derographische Gesellschaft **870 BF** durch einen Erlass Kaiser Valpos, in dem gefordert wurde, "ganz Aventurien zu erforschen und die kaiserlichen Alchimisten mit immer neuen Zutaten zu beglücken". Erste Leiterin wurde die junge Brennerin *Charissia*, deren Kreationen es dem Kaiser besonders angetan hatten. Sie entsandte Expeditionen in alle bekannten und manche unbekannten Länder Aventuriens. Auf Basis ihrer Entdeckungen schrieb sie das Standardwerk *Vom Trunke der Edlen und Wilden* und wurde von Valpo in den Adelsstand erhoben.
Eher nebenbei wurde in dieser Zeit auch ein erster Grundstock derographischer Erkenntnisse gewonnen und eine erste Garde mittelreichischer Entdecker fand Interesse an der Fremde. Diesen ist es auch zu verdanken, dass die Kaiserlich Derographische Gesellschaft nicht nach dem Tode Valpos zerbrach. Dennoch blieb sie eine kleine Organisation idealistischer Gleichgesinnter, deren Expeditionen nur selten bahnbrechende Entdeckungen brachten.

Durch die Wüste
Ein Lichtblick war in dieser Zeit die Expedition in die Gor **914 BF** durch den noch heute legendären *Barrado Shahrach*, eines der angesehensten Mitglieder der Gesellschaft und ehemaliger Hauptmanns der kaiserlichen Reiterei. Er brach mit etwa 40 Gelehrten und Dienern sowie einer großen Zahl Lasttiere aus Anchopal auf und durchquerte die Gor unter großen Verlusten in unter einem Mond. **927 BF** brach er erneut in die Gor auf und verschwand spurlos. Der Bericht seiner ersten Expedition (siehe auch **Erste Sonne 164**) ist eine der wenigen Quellen über die lebensfeindliche Gor.

Blütejahre

So vegetierte die Gesellschaft in den folgenden Jahrzehnten dahin. Gerade Kaiser Bardo sandte gerne Ehemänner hübscher Frauen auf lange 'Expeditionen'. Die Wende kam erst mit Kaiser Reto. Er reformierte **977 BF** die Derographische Gesellschaft und förderte sie, um sein Reich zu kartographieren und Aventurien zu erforschen. Dass er dabei klare machtpolitische Interessen verfolgte, versteht sich von selbst, für die aventurische Wissenschaft indes wares ein Glücksfall. Dutzende Expeditionen wurden in den folgenden Jahren ausgerüstet und auch Kaiser Hal behielt die Förderung der Gesellschaft bei. Der Großteil des heutigen Kartenwerks des Mittelreichs stammt aus dieser Zeit.

Viele dieser Erfolge gehen auf die unermüdliche Arbeit von *Danya Munter*, einer Nachfahrin des berühmten Entdeckers *Bastan Munter*, zurück. Sie übernahm in jungen Jahren die Leitung der Gesellschaft und führte selbst manche Expedition an. Vor allem aber förderte sie in ihrer langen Amtszeit vielversprechende Talente, wie den heute berühmten *Kara ben Yngerymm* und die als Reporterin des Aventurischen Boten zu Bekanntheit gelangte *Kerry ui Brioghan*.

Druckwerke

Neben der Arbeit für das Reich hat Danya Munter früh dafür gesorgt, dass auch die Öffentlichkeit von der Arbeit der Gesellschaft profitiert. Viele Reiseberichte wurden auf der hauseigenen Presse gedruckt, darunter auch das Logbuch der berühmten Perlenmeer-Reise der *Seeadler von Beilunk*, das **1014 BF** als *Von den Küsten und Häfen der Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten* veröffentlicht wurde. Auch die Reiseberichte Kara ben Yngerymms wurden als Romane veröffentlicht, vor allem *Durchs Wilde Mhanadistan* (**994 BF**) und *In den Schluchten der Trollzacken* (**1009 BF**) erlangten große Beliebtheit.

Zu den bedeutendsten Expeditionen dieser Blütejahre gehören:

- **977 BF:** Expedition durch alle Provinzen unter Leitung von Danya Munter. Bisher genaueste Vermessung der Provinzgrenzen, auch als Vorbereitung für die Reichsgrundreform von 982 BF.
- **986 BF:** Expedition nach Maraskan, erstmals unter Leitung von Kara ben Yngerymm. Erstellung von Karten für die Invasion.
- **1008 BF:** Expedition in die Trollzacken unter Leitung von Kara ben Yngerymm. Brachte erstmals seit den Trollkriegen wieder neue Erkenntnisse über die Bergschrate.
- **1009 BF:** Expedition in die Randbereiche des Ehernen Schwerts und weiter nach Norden durch Kerry ui Brioghan. Lieferte viele Erkenntnisse über Nordlandreisen generell.

Niedergang

Doch die goldene Zeit der Gesellschaft sollte zu Ende gehen. Nach dem Verschwinden Kaiser Hals sorgten Answinkrise und Orkensturm dafür, dass Geldmittel anderweitig benötigt wurden. Daher wurden Bereiche, die als relativ unwichtig betrachtet wurden, nicht weiter gefördert – ein Schicksal, das auch die Kaiserlich Derographische Gesellschaft traf.

Der endgültige Niedergang folgte mit der Invasion Borbarads, als die Förderung durch das Reich gänzlich zum Erliegen kam. Schließlich verschwand die Leiterin Danya Munter bei einer Maraskan-Expedition mit weiteren Angehörigen der Gesellschaft im Jahre **1019 BF**. Die letzte größere Expedition folgte **1022 BF**, als unter der Leitung des Hesinde-Geweihten *Hexander Scherenschleifer* das kurz zuvor entdeckte *Tal der Elemente* untersucht wurde.

Spätere Expeditionen hingegen sollten vor allem das Werk von Einzelpersonen oder kleinsten Gruppen sein, erneut tat sich Kara ben Yngerymm **1025 BF** hervor, als er Gerüchten über Monsterechsen im Shadif nachging und dabei erstmals über die Derwische der Novadis berichten konnte.

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft heute

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft gehört zu den wenigen Organisationen Aventuriens, die man als wissenschaftlich bezeichnen könnte. Trotz des Namens untersteht die Gesellschaft nicht direkt der Kaiserin, sondern arbeitet weitgehend unabhängig. Die Ziele der Organisation sind die Erkundung des Kontinents sowie die Sammlung und Archivierung von Wissen. Hierfür werden Abenteurer angeheuert, um Expeditionen durchzuführen, ein Großteil der Arbeit ruht jedoch auf den Schultern der bewährten Ehrenmitglieder, die ihre Erkenntnisse häufig unentgeltlich mit der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft teilen.

Rivalen und Freunde

Eine Gesellschaft, die gerade in den frühen Jahren häufig mit der Derographischen Gesellschaft zusammengearbeitet hat, ist die **Kaiserlich Garethische Informations-Agentur**. Die KGIA hatte ein vitales Interesse daran, auch derographische Informationen über ferne Länder zu erhalten, gleichzeitig fühlte sich die Derographische Gesellschaft von der ungleich größeren und mächtigeren Informations-Agentur oft in ihrer Arbeit eingeschränkt, da mitunter die Publizierung der Erkenntnisse der verschiedenen Expeditionen schlichtweg verboten wurde. Dies hat sich inzwischen zwar mit dem Untergang der KGIA erledigt, doch arbeiten kleine Splittergruppen immer noch im Geheimen daran, für das Reich vitale Informationen nicht an die Öffentlichkeit gelangen zu lassen.

Auch die **Avesfreunde** verbindet eine Rivalität mit der Derographischen Gesellschaft, wenngleich diese eher freundschaftlich zu nennen ist. Oft gibt es einen Wettstreit darum, wer in welchem Jahr die spektakulärsten Entdeckungen verkündet, den gerade in den letzten Jahren die Avesfreunde meist für sich entscheiden konnten.

Zu einem der stärksten Förderer der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft gehört vor allem seit dem weitgehenden Verlust der Unterstützung des Kaiserhauses die Aves-Kirche.

Jede Expedition wird vom Vorsteher des Garether Tempels gesegnet und auch finanziell hilft die Kirche der Derographischen Gesellschaft gelegentlich aus.

Seit jeher arbeitet die Gesellschaft eng mit dem **Aventurischen Boten** zusammen. Schon früh wurden der Zeitung des Kaiserhauses Auszüge aus Expeditionsberichten zur Verfügung gestellt, wodurch es auch für die Kaiserlich Derographische Gesellschaft eine breitere Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit gab. Auch nach den großen Umwälzungen der letzten Jahre wird diese Zusammenarbeit fortgesetzt.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft hat keine gemeinsame Tracht, vielmehr tragen die Ehrenmitglieder auf Expedition das, was die Umgebung verlangt. Es hat sich gerade unter den langjährigen Mitgliedern aber eingebürgert, einen *Avesstern* (ein Stern mit Pfeilen in alle acht Himmelsrichtungen, der mitunter auch Tsa zugeschrieben wird) auf die Kleidung aufzunähen. Bei den seltenen Treffen wie der Präsentation des Jahresberichts wird zudem eine blau-gelb-rot gestreifte Schärpe mit einem roten Avesstern auf dem mittleren gelben Streifen getragen.

Struktur

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft ist eine kleine Organisation, hauptamtlich gehören ihr lediglich der Leiter *Parinor Munter* (*992 BF, von Sorgenfalten gezeichnet, sehr begeisterungsfähig) und die beiden Archivare *Rosmina Albhus* (*972 BF, verknöcherte Gelehrte, kennt das Archiv wie niemand sonst) und *Gerion von Eblingen* (*1009 BF, lahmes Bein, voller Tatendrang) an. Zwar würde Parinor gerne mehr Personen anstellen, hierfür fehlen jedoch die finanziellen Mittel. Oft genug muss er schon die beiden idealistischen Archivare auf den nächsten Mond vertrösten. Dies ist kein Vergleich zu früher, als im Archiv der Gesellschaft über ein Dutzend Gelehrte an der Archivierung und Sichtung der vielen Reiseberichte arbeiteten.

Neben diesen festen Mitarbeitern existieren als tragende Säule der Gesellschaft die Ehrenmitglieder, deren Zahl ungleich höher ist. Zu Kaiser Retos Zeiten eingeführt, sollte es sich hierbei ursprünglich um eine Belohnung für mutige Abenteurer und Entdecker im Dienste des Kaiserhauses handeln. Später wurde dies auch auf Forscher ausgeweitet, die zwar nicht direkt im Auftrag des Reiches unterwegs waren, die aber ihre Berichte und Erkenntnisse der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft zugänglich gemacht haben.

Was denkt ... über die Kaiserlich Derographische Gesellschaft

... Volkes Stimme: *"Wer bitte? Oh, die! Wann bringen die endlich den nächsten Roman von Kara ben Yngerymm raus? Ständig hör ich was von irgendwelchen Expeditionen, das interessiert doch keinen Menschen."*

... ein Abenteurer: *"Manchmal sind sie etwas lebensfern, diese Archivare, aber sie verstehen unser Leben und schätzen es – das kann man nicht von vielen Leuten behaupten. Und wenn man Fragen zu fernen Landen hat, ist man bei ihnen immer an der richtigen Adresse."*

... die kaiserliche Verwaltung: *"Welch unnötiger Kostenfaktor! Wir haben genug Probleme im Reich, da müssen wir nicht Unsummen ausgeben, um Expeditionen in fremde Länder zu finanzieren."*

... die Gemeinschaft der Freunde des Aves: *"Sie verfolgen dieselben Ziele wie wir, aber wer weiß, wie lange es sie noch geben mag. Zu lange hingen sie am Rockzipfel des Reiches, so kann man doch keine ernsthafte Forschung betreiben! Frei muss man sein, dann kann man auch frei reisen."*

Was denkt die Kaiserlich Derographische Gesellschaft über...

... Abenteurer: *"Schon seit Jahrhunderten sind es diese tapferen Männer und Frauen, die unser Wissen um den Kontinent mehren. Möge Aves weiterhin seine schützende Hand über sie halten. Und mögen sie weiterhin ihre Berichte zahlreich bei uns abgeben!"*

... die kaiserliche Verwaltung: *"Wenn wir doch unsere Probleme der Kaiserin zu Gehör bringen könnten, würde sie sich der Sache sicher annehmen. Aber diese vermaledeiten Beamten sehen einfach nicht ein, wie wichtig die Derographie für das Reich ist."*

... die Gemeinschaft der Freunde des Aves: *"Eigentlich sind es ja Brüder im Geiste, aber ihre Hochnäsigkeit stört mitunter. Abseits der prunkvollen Logenabende, der großzügigen Spenden reicher Bürger und des guten Leumunds kochen sie auch nur mit Wasser."*

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft im Spiel

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft kann immer dann eingesetzt werden, wenn die Helden ein Interesse an derographischer Forschung haben oder gerne auf Expeditionen in ferne Lande aufbrechen. Dabei können sie entweder als Auftraggeber oder Informationsquelle für die Helden auftreten.

Die Gesellschaft als Auftraggeber

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft hat heute nur noch selten die Mittel, um direkt Expeditionen zu finanzieren. Für die wenigen dennoch stattfindenden Forschungsreisen heuert sie meist Abenteurer an oder greift auf die Dienste von Ehrenmitgliedern zurück. Mitunter wird den Forschern auch eine Gewinnbeteiligung statt einer direkten Entlohnung angeboten.

Hochtrabende Pläne

In der Hochzeit der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft wurden viele Expeditionen geplant, die nie begonnen wurden. Einige sind bereits im Planungsstadium stecken geblieben, bei anderen waren Vorbereitungen getroffen. Im Folgenden finden Sie eine Übersicht geplanter Expeditionen, die aus Geldmangel aufgegeben wurden, die Parinor aber dereinst noch einmal unternehmen möchte.

- Eine Expedition in den Höchsten Norden war ursprünglich für 1022 BF geplant, es wurden sogar ein Basislager im Kaiser-Gerbald-Fort (nahe Kela am Frisund) und ein Versorgungslager in der Grimmfrostöde angelegt. Der Borbarad-Krieg verhinderte ein Aufbrechen der Forscher.
- Nach den erfolgreichen Fahrten Harikas der Roten gab es Überlegungen zu einer eigenen Hochseeexpedition, die jedoch mangels der nötigen Kenntnisse (die Gesellschaft ist meist zu Land unterwegs) und auf Grund der immensen Kosten bisher nie unternommen wurde.
- Nachdem eine erste Expedition in die Unterwelt Gareths um 1002 BF spurlos verschwand, gibt es schon lange Überlegungen, den Forschern und ihrem Verbleiben nachzuspüren.

Ein persönliches Steckenpferd Parinors ist die Idee einer kompletten Vermessung der Khôm und der dortigen Karawanenwege, um in Zukunft nicht mehr auf die Dienste von Novadi-Führern angewiesen zu sein.

Darüber hinaus können Sie die Gesellschaft als Auftraggeber für praktisch jede derographische Expedition nutzen.

Die Gesellschaft als Informationsquelle

Die Gesellschaft verfügt über eine ansehnliche Menge an Reiseberichten und Büchern über ferne Lande. Dadurch kann sie eine unschätzbare Hilfe bei der Vorbereitung eigener Expeditionen sein, ebenso wie ein Quell großen Wissens bei der Lösung von Abenteuern. Dabei sind die Dienste keineswegs kostenlos, zu sehr werden neue Mittel benötigt. Aber wenn ein Held nur genug Interesse zeigt, dann können die Archivare der Gesellschaft mit ihrer Begeisterung eine große Hilfe sein.

Ein Held in der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft

Auch heute noch werden verdiente Entdecker mit einer Ehrenmitgliedschaft geehrt, allerdings sind die Kriterien mit der Zeit etwas aufgeweicht worden. Dennoch handelt es sich bei der Mehrzahl der mehreren Dutzend Ehrenmitglieder um erfahrene Abenteurer. Einmal im Jahr, zur Vorstellung des Jahresberichts, werden alle Ehrenmitglieder zusammengerufen. Dies ist einer der wenigen Momente, an denen noch ein Hauch von Welt durch die ansonsten oft trostlosen Mauern des Haupthauses weht.

Im Gegensatz zu früheren Jahren bringt die Ehrenmitgliedschaft heute nur noch wenige Privilegien. Jeder Träger dieser Würde kann das Archiv unentgeltlich nutzen und auch Parinor steht gerne mit Rat und Tat zur Seite. Daneben sind es auch vor allem die Ehrenmitglieder, die von der Gesellschaft bei den wenigen offiziellen Expeditionen angesprochen werden und denen häufig sogar die Leitung übertragen wird.

Der Saal der Trophäen

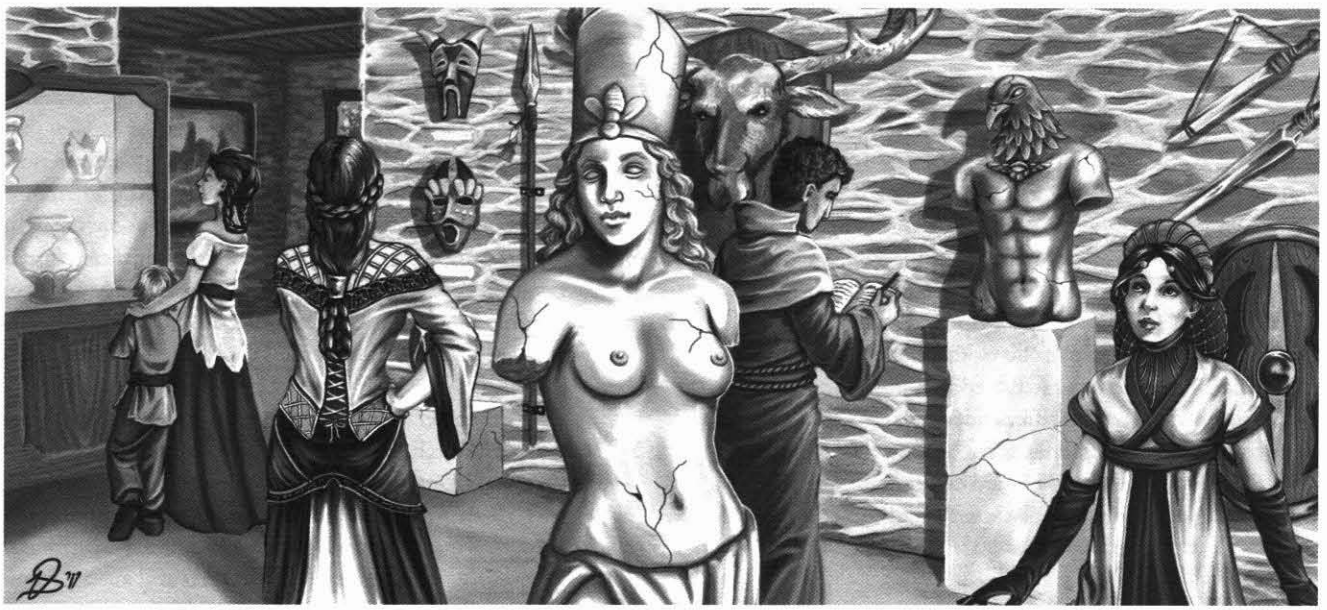
Das Herz des Haupthauses der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft in Gareth sind nicht die Kartothek, das Archiv im Keller oder die kleinen und stickigen Arbeitsräume, sondern ein großer Saal im Erdgeschoss. Hier wurde auf Bestreben Gerions eine Art derographisches 'Museum' eingerichtet, eine Mischung aus Kuriositätenschau und landeskundlicher Ausstellung. Dieser Saal der Trophäen soll dazu dienen, endlich ein paar zahlungskräftige Spender für die Arbeit der Gesellschaft zu begeistern. Der Eintritt ist aus idealistischen Gründen frei, es wird jedoch darauf hingewiesen, wie gerne Spenden gesehen sind.

Aufbau

Der Saal der Trophäen nimmt den größten Teil des Erdgeschoss des Haupthauses ein. Die einzelnen Schauwerke sind nach Regionen geordnet im Raum aufgestellt, teils hinter kleinen Absperrungen, auf kleinen Podesten oder auch frei herumstehend. Derzeit gibt es kleinere Themenbereiche zu den 'Barbaren der Gebirge', ein unter dem Titel 'Wolfsland' laufender Nordland-Teil und 'Stücke aus 1001 Rausch'. Der überwiegende Teil der Exponate besteht jedoch aus Einzelstücken verschiedenster Art.

Die Exponate

Nur die wenigsten Exponate stammen aus den vom Kaiserhaus finanzierten Expeditionen, da viele dieser Stücke in den letzten Jahrzehnten verloren gegangen sind. Stattdessen kontaktierte Gerion bekannte Abenteurer und manches Ehrenmitglied, um Stücke aus ihren eigenen Reisen zu erlangen. Und tatsächlich brachte mancher Weltenbummler persönliche Stücke vorbei, aus denen der Grundstock des Saals der Trophäen entstand. Bei jedem einzelnen Stück sind der Spender und die Umstände des Fundes auf kleinen Tafeln genannt.



Bemerkenswerte Exponate

- Eine große Sammlung Kara ben Yngerymms, die teils direkten Bezug zu seinen Romanen hat. So finden sich hier der Waqqif, den er von einem Ferkina erhielt, sein bei der Nordland-Expedition durch einen Frostwurm in unschmelzbares Eis verwandelten Schlittenhund und die trollische Axt, die ihm in den Trollzacken fast den Kopf gespalten hätte.
- Auch Kerry ui Brioghan hat einige Stücke beigesteuert, darunter eine prächtige und von innen heraus funkelnde Gemme, die sie im Ehernen Schwert fand.
- Der Hesinde-Geweihte Damiano Tergidion zu Valavet hat auf Bitten von Gerion Gegenstände aus dem täglichen Leben der Nivesen nach Gareth gesandt.
- Minder wertvolle Stücke aus dem Schatz des Nemekath, der vor kurzem im Regengebirge gefunden wurde, gestiftet von den Findern und der Familie Paligan.
- Dobran Ummingshausen, der Wirt der Garether Taverne Schwert und Panzer, überreichte der Gesellschaft Waffen aus allen Herren Ländern, ebenso wie manch anderer Abenteurer auch.
- Einige grausig anzuschauenden Masken der Waldmenschen hängen im Raum verteilt an den Wänden.

Darüber hinaus können Sie als Meister so gut wie alle Gegenstände aus fernen Landen hier platzieren, die Sie für ein Abenteuer benötigen.

Der Saal der Trophäen im Spiel

Neben der reinen Besichtigung bietet es sich an, den Saal der Trophäen als einen Weg der Belohnung der Helden nutzen. So können sie auf ihren Expeditionen erlangte Gegenstände der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft zur Verfügung stellen und sich damit in dieser kleinen Ruhmeshalle verewigen. Und wer weiß, vielleicht findet sich ja so der nächste Auftraggeber, der von der Leistung der Helden beeindruckt ist?

Kleine Geheimnisse der Gesellschaft

- (*) Wenn ein Exponat aus dem Saal gestohlen wird, könnte sich Parinor an die Helden wenden, um es wiederzufinden. Doch warum wurde gerade das Schauwerk gestohlen, obwohl es keinen materiellen Wert hat? Sind Wilde nach Gareth gekommen, um ein Kleinod ihres Stammes zurückzuholen? Hat ein Stück vielleicht ein düsteres Geheimnis und muss gefunden werden, bevor jemand damit Unheil anrichten kann?
- (*) Vielleicht ist ein solcher Diebstahl aber auch nur der Beginn eines größeren Abenteuers, wenn die Helden herausfinden, dass andere Stücke an anderen Orten ebenfalls gestohlen wurden. Ein Beispiel könnte hierbei die mumifizierte Hand aus dem Hohen Norden sein, deren Geheimnis niemand in der Gesellschaft kennt. Daneben wurden auch ein mumifizierter Katzenkopf aus einer Kuriositätenschau bei Greifenfurt und große knöcherne Schwingen aus einem Hesinde-Tempel in Almada entwendet. Die Helden müssen nun in einer Jagd durch Aventurien verhindern, dass ein Schwarzkünstler es schafft, den Leib eines gefallenen Gryphonen auf einer Pyramide im Eis durch dunkle Magie wieder zum Leben zu erwecken und den gefangenen Geist zu korrumpieren.
- (*) Eine weitere Gefahr können verfluchte Artefakte sein, beispielsweise eine der Waldmenschen-Masken. Auf dem Stück liegt eine Verwünschung, seit der Träger von einigen Abenteuern niedergestreckt wurde. Sollte Blut auf die Maske träufeln (was bei den vielen Splittern schnell geschehen kann), aktiviert sich der Fluch. Von nun an werden die schlimmsten Ängste und Albträume der Leute in der Umgebung wahr, wenn auch nur als tödliche Illusion. Gerade im Saal der Trophäen mag das dafür sorgen, dass plötzlich Barbaren herumwüten, ein Drache die Besucher fressen will oder gar sich die ganze Szenerie zu den eisigen Öden des Nordens ändert. Die Helden müssen nun all die Abenteuer durchstehen, die von den Abenteurern vor ihnen durchlebt wurden, um die Maske zu erreichen und zu vernichten.
- (*) Als Weg in ganz andere Abenteuer mag der Saal der Trophäen hingegen dienen, wenn die Helden auf einem Exponat versteckte Hinweise auf andere Orte finden. Ein Schatz? Ein Kultplatz? Eine große Gefahr? Das werden sie wohl erst herausfinden, wenn sie den Spuren folgen.

Die Kinder der Nacht

»Der Namenlose hat die Vampyre erschaffen, um die götterfürchtigen Menschen zu plagen. Sie saugen dir dein Blut aus und auch deine Seel', bis du einer von ihnen bist und die Praiosscheibe fürchten musst. Nichts Gutes ist mehr in ihren untoten Leibern.
Aber man erzählt sich auch Geschichten von Vampyren, die nicht dem Gott ohne Namen Dienen. Sie sind ebenso finster wie die anderen, aber sie folgen einem anderen Herrn. Manche sagen, sie sind gar die Diener des Boron, Marbos oder Etilias. Ich will's nicht so recht glauben, aber vielleicht stimmt's.«
—gehört in Havena, neuzeitlich.

Kurzcharakteristik

Als Kinder der Nacht bezeichnen sich jene Vampire, welche sich als Borons Streiter wider die Vampire des Namenlosen sehen. Ihre mythische Urmutter soll die Halbgöttin Marbo sein. In ganz Aventurien existiert heute nur noch ein knappes Dutzend Kinder der Nacht, welche allerdings nur wenig Kontakt untereinander pflegen. Im Gegensatz zu anderen Vampiren trifft sie der *Ewige Fluch* der Zwölfgötter weitaus weniger stark; so können sie zum Beispiel Tempel von einigen Gottheiten betreten. Die Kinder der Nacht sind den Menschen nicht feindlich gesonnen, sondern sehen sich vielmehr als deren Lehrer und Beschützer im Dunklen. Das hindert sie jedoch nicht daran, ihr Blut zu trinken.

Gebräuchliche Namen: Kinder der Nacht
Wappen/Symbol: weißer Rabe (das Symbol Etilias)
Wahlspruch: *"Die Gnade Marbos ist unsere Kraft"*

Herkunft: Ungewiss
Persönlichkeiten: –
Personen der Historie: **Marbo** und **Etilia**, beide werden von den Vampiren als erste der Ihren betrachtet
Beziehungen: ansehnlich (einige Vampire sind Mitglieder des niederen Adels oder des Patrizats)
Finanzkraft: ansehnlich (einige Vampire sind vermögend, andere nicht)
Zitat: *"Wir sind unsere eigenen Herren. Nur Marbo steht über uns" —Meldora, Vampirin aus Grangor*
Niederlassung: meist in zivilisierten Landstrichen (Horasreich, mittelreichische Großstädte)
Besonderheiten: Sie sind im Gegensatz zu Vampiren des Namenlosen in der Lage, ihren Blutdurst unter Kontrolle zu halten.
Größe: etwa ein Dutzend

Geschichte

Ursprung

Der Ursprung der Vampire geht auf den Götterfrevel des Namenlosen während des Vierten Zeitalters zurück, als er für einen Äon die Herrschaft über die Welt innehatte. In dieser Zeit lehrte er seinen Jüngern, *Sikaryan*, die Sphärenkraft des Lebens, gewaltsam zu rauben und dem eigenen hinzuzufügen. Dem Mythos der Kinder der Nacht zufolge soll es der Namenlose (oder einer seiner mächtigen Diener) gewesen sein, der Etilia das Leben raubte. Und so war ihr Kind, welches sie noch im Totenreich von Boron empfing, vom Gift des Namenlosen durchdrungen. Als der Totengott dies bemerkte, wollte er Marbo, das Pardonageschenk des Namenlosen, sogleich erschlagen. Doch die Halbgöttin weckte sein Mitleid und der strenge Herr der Totenhalle gewährte ihr seine Gnade. Dadurch wurde ihre vampirische Gabe zwar nicht aufgehoben, aber zumindest der *Ewige Fluch*, mit dem die Götter die namenlose Brut bedacht hatten, gemildert. Zusätzlich sollte das durch Marbos Kinder der Nacht geraubte Sikaryan nicht dem Namenlosen zugeführt werden, sondern der Halbgöttin selbst.
Nicht verschwiegen werden darf, dass die Kinder der Nacht noch einen zweiten Ursprungsmythos bewahren. Demzufolge sind sie die direkten Nachkommen der *Umm Ghulschach*, der Geiermutter (andere nennen *Maha Bor*, die junge Greisin). Die urtulamidische Todesgöttin soll die erste vom Namenlosen erschaffene Vampirin gewesen sein und ihm über Äonen hinweg gedient haben, ehe ihr Boron Einhalt Gebot und sie sich ihm unterwarf.

Kinder der Nacht in Aventurien

Vor der güldenländischen Besiedelung Aventuriens lagen die Hauptaktivitäten der Vampire des Namenlosen – zumindest seit mehreren Jahrtausenden - auf dem Westkontinent Myranor. Wahrscheinlich gelangten einige sehr mächtige Vampire mit den ersten Schiffen der imperialen Flotte nach Aventurien, wo sie einem Fingerzeig ihres Gottes gemäß nach Teilstücken des Tridekarions, seinem unheiligen Haar und seiner Legatin Pardona, der Zunge des Namenlosen, suchten. Als Antwort auf die von den Vampiren des Namenlosen ausgehende Gefahr soll Marbo (oder Boron) die Kinder der Nacht entsandt haben, um diese zu bekämpfen. Die ersten mehr oder weniger ausführlichen Berichte über die Kinder der Nacht entstammen aus den *Dunklen Zeiten* (564–162 v.BF), als der Zwerg *Gargi Sohn des Gax* sein *Monsterhandbuch* niederschrieb. Tatsächlich waren die Kinder der Nacht im tulamidischen Kulturraum bereits etwa ab 2000 v.BF als Tempelwächter und verehrungswürdige Wesen bekannt. In der urtulamidischen Zeit konnten die Kinder der Nacht offen auftreten und statt heimlich auf die Jagd zu gehen, wurden ihnen die Opfer von den mächtigen Stammesfürsten und Sultane dargebracht. Im Gegenzug unterstützten sie sie im Kampf gegen Echsen oder Rivalen. Erst mit der Ankunft der namenlosen Vampire in Aventurien, welche grausam und hinterhältig vorgingen, sahen sich die Kinder der Nacht gezwungen, sich in die Schatten zurückzuziehen und von dort aus ihren Kampf gegen ihre Erzfeinde, die Kinder der Finsternis, auszufechten.

Wo die Kinder der Nacht während der Dunklen Zeiten noch als geeinter Bund auftraten, der auch mehr oder weniger offen Einfluss auf die verschiedenen Kirchen von Todesgöttern nahm, verschlug es die Mitglieder des Zirkels nach dem Ende der Dunklen Zeiten in alle Himmelsrichtungen. Der Kampf gegen die Kinder der Finsternis hatte viele Opfer gefordert und die wenigen 'Überlebenden' konnten sich nicht mehr über die Rolle der Kinder der Nacht für die nächsten Jahrhunderte einigen.
Seit dieser Zeit gibt es keine einheitliche Historie der Kinder der Nacht mehr, sondern nur noch die Erinnerungen einzelner ihrer Mitglieder, welche ihre Erlebnisse nur sehr selten mit ihren Brüdern und Schwestern teilen. Exemplarisch sei hier etwa *Svetlana von Arivor* genannt, welche **595 BF** den Marbiden-Orden gründete. Die Marbo-Geweihte wurde um 800 v.BF zum Kind der Nacht und war maßgeblich an der Annäherung zwischen dem tulamidischen und dem bosparanischen Marbo-Glauben beteiligt.
Auffällig ist die Zurückhaltung der Kinder der Nacht seit den Dunklen Zeiten bei großen Vampirplagen, wie jüngst **1016 BF** in Weiden. Zu groß ist das Risiko, selbst Opfer und Beute zu werden, weshalb sie lieber abwarten, bis die Plage vorbei ist, um dann gezielt einzelne Überbleibsel zu jagen.

Die Kinder der Nacht heute

Bei dem überwiegenden Teil der Kinder der Nacht handelt es sich um Vampire des Namenlosen, welchen es nach Jahrhunderten gelungen ist, ihre unsterbliche Gier in 'verträgliche' Bahnen zu lenken und sich somit aus den Klammern des Namenlosen zu befreien. Als Kinder der Nacht müssen sie nun für ihre bisherigen Frevel büssen, bis Boron ihnen das lang ersehnte Geschenk an die Sterblichen zuteil werden lässt: den Tod. Nur in ganz seltenen Fällen erhebt sich ein Vampir direkt zu einem Kind der Nacht. Deshalb scheuen sich die borongefälligen Vampire auch davor, selbst neue Vampire zu erheben, da sie sich mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit nur weitere Feinde schaffen.
Der Umstand, dass die Lebenden, deren Schutz sie sich verschrieben haben, sie als gleiche Bedrohung erachten wie die Vampire des Namenlosen, zwingt die Kinder der Nacht dazu, heimlich vorzugehen und stets unentdeckt zu bleiben. Ihre 'Verschleierungsaktionen' gehen sogar soweit, dass sie versuchen, sämtliche Spuren und Hinweise über ihre Gemeinschaft zu vertuschen. Nur wenn sie keine hartnäckigen Vampirjäger, neugierige Boronis oder verängstigte Bauern im Nacken wissen, können sie sich ganz auf ihren Kampf gegen die Kinder der Finsternis konzentrieren.
Als Vampire sind die Kinder der Nacht auf das Blut bzw. das Sikaryan ihrer 'Schutzbefohlenen' angewiesen. Wann immer möglich vermeiden sie es jedoch, ihre Opfer zu töten. Einige Kinder der Nacht wiederum lauern gezielt Verbrechern und Frevlern auf, um sich an ihrem Sikaryan zu laben und sie zu töten.
Es gibt kein einheitliches Erscheinungsbild oder äußerliches Erkennungszeichen. Ein Kind der Nacht kleidet sich entsprechend der Umgebung in der es lebt.

Fähigkeiten und Verwundbarkeiten

Für Kinder der Nacht gelten die gleichen Regeln wie für andere Vampire (siehe **WdG 290ff**), mit folgenden Ausnahmen:

- Die Sikaryan-Tributpflicht bleibt, allerdings wird sie nicht dem Namenlosen zugeführt, sondern Marbo.
- Kinder der Nacht besitzen einen Schatten und ein Spiegelbild.
- Mittels arkaner Analyse sind wie zwar auch weiterhin als magische Wesen erkennbar, jedoch ist keine dämonische Präsenz mehr wahrnehmbar.
- Sie sind bezüglich boron- oder marbogeweihten Orten und Gegenständen *unempfindlich*.

Feinde und Verbündete

Kinder der Finsternis

Die größten Feinde der Kinder der Nacht sind alle anderen Vampire, die sie als Geschöpfe des Namenlosen unerbittlich verfolgen. Sie bezeichnen diese Vampire als Kinder der Finsternis und ihre Bekämpfung ist eines der obersten Ziele der Kinder der Nacht. Doch auch die anderen Blutsauger werden vom Hass auf die Vampire Borons getrieben, denen sie die göttliche Gnade neiden, eines Tages den erlösenden Tod zu finden. Und so ist manchmal unklar, wer von den Kindern der Nacht oder der Finsternis nun der Jäger oder der Gejagte ist.

Die Vampire des Namenlosen schrecken nicht davor zurück, Unschuldige als Lockvögel zu benutzen, um ihre Gegner in die Falle zu locken. Dessen sind sich die Kinder der Nacht zwar wohl bewusst, jedoch gebietet ihnen ihre Aufgabe der Schutz der Lebenden, unschuldige Opfer zu retten – dies wurde schon so manchem Kind der Nacht zum Verhängnis. Umgekehrt ist nicht allen Vampiren des Namenlosen bewusst, dass es Vampire gibt, die Jagd auf sie machen. Diese Unwissenheit machen sich die Kinder der Nacht wiederum zunutze.
Da die Mehrheit der Kinder der Nacht früher einmal Kinder der Finsternis waren, halten die borongefälligen Vampire auch stets die Augen nach Vampiren offen, welche den Weg Borons einschlagen wollen. Dies missfällt natürlich den Kindern der Finsternis, die die ihrigen lieber vernichten, als sie als Kind der Nacht auferstehen zu sehen.

Vampirjäger

Zu jeder Zeit und in jeder Kultur Aventuriens gab es besonders wagemutige Männer und Frauen, die sich den Kampf gegen die Blutsauger auf das Banner geschrieben haben. So existierte etwa während der Dunklen Zeiten eine regelrechte Vampirjägergilde. Heute sind es nur noch Vereinzelte, die, vom leuchtenden Vorbild der *Gezeichneten* inspiriert, welche im Winter 1016 BF die Vampirplage in Weiden beendeten, Jagd auf Vampire machen. Nur die wenigsten von ihnen wissen um die Existenz und die Besonderheiten der Kinder der Nacht. Und selbst davon interessiert sich nur eine Handvoll um den Umstand, dass die Kinder der Nacht eigentlich 'Gutes'

tun wollen. Denn wann immer die Umstände eines Todes auf einen Vampir hindeuten, versuchen die Vampirjäger, den Täter zur Strecke zu bringen, völlig unabhängig davon, was die Beweggründe des Vampirs waren. Hin und wieder kommt es vor, dass abgebrühte Vampirjäger mit einem Kind der Nacht ein (kurzzeitiges) Bündnis schließen, um einen besonders mächtigen und gerissenen Vampir zu stellen.

Boron-Kirche

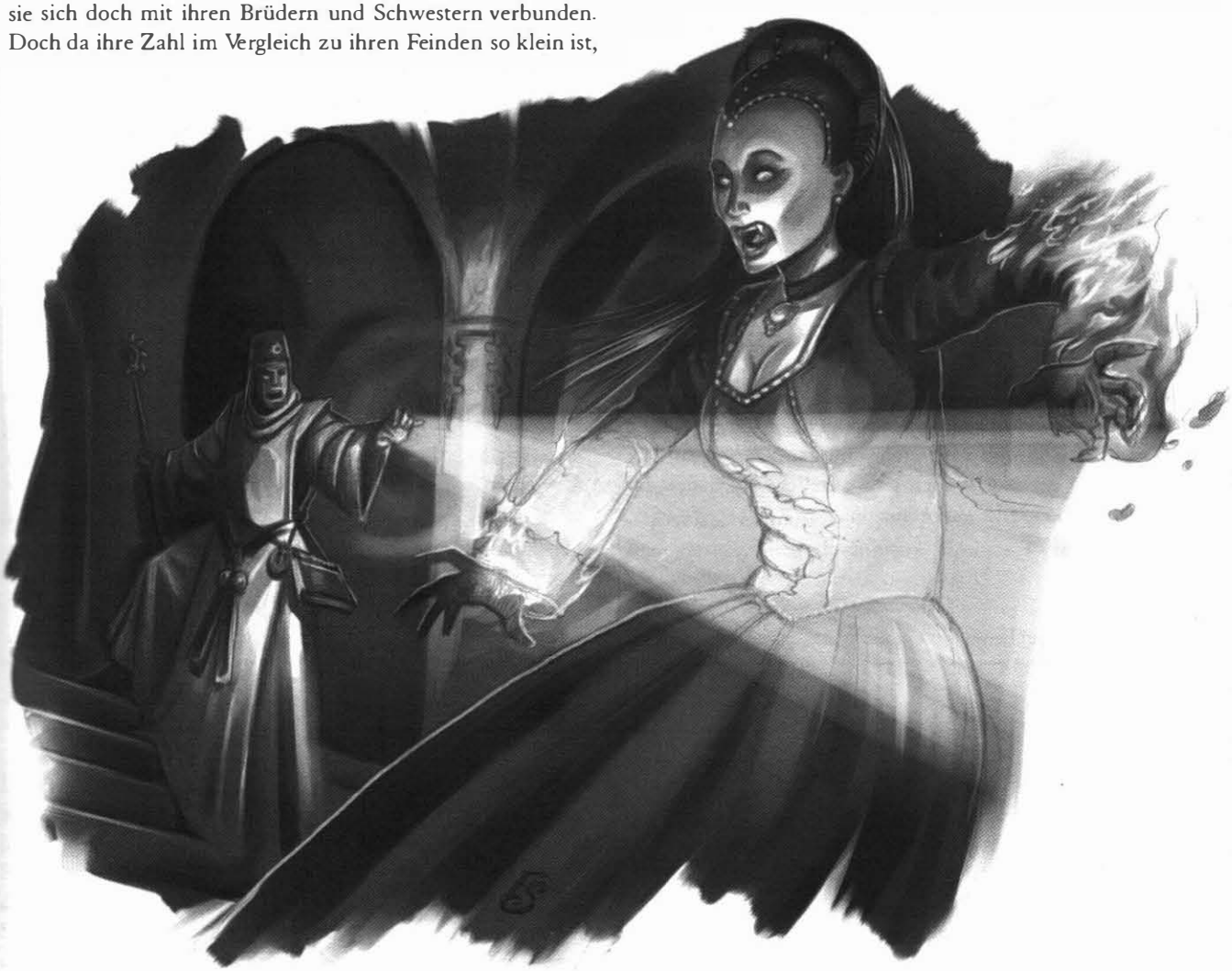
Auch wenn der Gedanke nahe liegend ist, nur wenige Kinder der Nacht suchen wirklich die Nähe der Boron-Kirche. Einige wenige machen sich den Kult zur besseren Tarnung zunutze oder sind selbst so tief borongläubig, dass sie ihm als Priester dienen wollen. Allerdings birgt auch die Kirche des Boron Gefahr für die Vampire, denn obwohl viele Gerüchte und Mythen um die legendären 'Paladine Borons' kursieren, so ist in beiden Riten alleine schon die theologische Möglichkeit von Vampiren, welche nicht auf die eine oder andere Art dem Namenlosen dienen, stark umstritten. So birgt die Boron-Kirche für die Kinder der Nacht sowohl einen gewissen Schutz als auch eine gewisse Gefahr.

Die Last der Unsterblichkeit

Wie allen Vampiren bleibt auch den Kindern der Nacht ein Geschenk Borons verwehrt: das Vergessen. Es heißt, der dunkle Gott hätte diese Gabe 'seinen' Vampiren mit Absicht nicht weiter gegeben, damit sie sich zeitlebens ihrer Untaten als Kinder der Finsternis erinnern mögen, um diese wieder aufzuwiegen, aber auch, dass sie sich immer ihres Lebens als Lebender erinnern mögen, um daraus die Kraft für die Liebe und das Mitleid den Lebenden gegenüber zu schöpfen. Die Erlösung von der Last der Erinnerungen an die früheren Leben erfolgt erst mit dem endgültigen Tod. Viele Kinder der Nacht haben mit eben jener Last schwer zu kämpfen, und es ist ihnen nicht immer ein Leichtes, sich auf das Hier und Jetzt zu konzentrieren. Es soll sogar vorgekommen sein, dass ein Kind der Nacht unter der Last der Erinnerungen zusammenbricht und dem Wahnsinn anheim fällt.

Struktur

Obwohl die Kinder der Nacht meistens alleine agieren, fühlen sie sich doch mit ihren Brüdern und Schwestern verbunden. Doch da ihre Zahl im Vergleich zu ihren Feinden so klein ist, vermeiden sie es wann immer möglich, sich zu treffen: Denn ein einziger, gut organisierter Schlag ihrer Gegenspieler könnte ihre Gemeinschaft bei einem gemeinsamen Treffen schlagartig empfindlich dezimieren. Nichtsdestotrotz halten Kinder der Nacht, welche sich im gleichen Landesteil oder der gleichen



Stadt aufhalten, lockeren Kontakt zueinander, häufig mithilfe von magischen Gedankenbildern oder Boten. Hin und wieder kommt es zu einer gemeinsamen Jagd auf einen Erzvampir des Namenlosen oder man hilft sich gegenseitig, nicht entdeckt zu werden. Nicht alle borongefälligen Vampire suchen die Einsamkeit, einige scharen regelrecht Jünger um sich, welche ihnen nicht nur als freiwillige 'Nahrungsquelle' dienen, sondern auch als Augen und Ohren über Tag, wenn sich die Kinder der Nacht zum Schlaf zurückziehen müssen.

Unter den Kindern der Nacht spielt das Alter eine entscheidende Rolle, jüngere Vampire zollen den älteren großen Respekt. Das gilt mit einer Ausnahme: Diejenigen Kinder der Nacht, welche direkt als solche erhoben wurden (die also nicht erst Kinder der Finsternis waren), gelten als von Boron und Marbo erwählt und ihre Worte haben großes Gewicht.

Nicht jedes neue Kind der Nacht ist sich sogleich bewusst, dass es von nun an Teil einer Gemeinschaft ist. Aber instinktiv spürt es, dass es nun nicht mehr alleine ist. Die Suche nach Gleichgesinnten hat schon manches Kind der Nacht ins Verderbnis geführt oder einem Kind der Finsternis den Weg zu einem versteckten Vampir offenbart.

Niederlassungen

Die Kinder der Nacht kennen keine Gemeinschaftsübergreifenden Niederlassungen, vielmehr besitzt jedes Mitglied sein eigenes Versteck, in dem es Hilfe suchende Brüder und Schwestern empfängt. Erwähnt sei hier etwa der **Boron-Tempel von Havena**. Nur unter großen Mühen konnte der uralte, finstere Bau aus schwarzem Basalt einst auf der Borninsel erbaut werden. Der Tempel dient dem Kind der Nacht *Sagarta*, die ebenfalls die Tempelvorsteherin ist, seit mehreren Jahrhunderten als Unterschlupf. Er ist für viele Kinder der Nacht die erste Anlaufstelle, um mehr über sich selbst und ihre neue Gemeinschaft in Erfahrung zu bringen.

Tief im Felsen des Khoram-Gebirges verborgen befindet sich das Hauptkloster der Marbiden: **Keshal Laila**, das Kloster der Nacht. Seine Lage ist fast unbekannt und selbst die wenigsten Marbiden oder Kinder der Nacht wissen, dass in den tiefsten Katakomben die Nachkommen Svetlanas von Arivor in dauerhaftem Schlaf auf das Erwachen als Kinder der Nacht warten. Einst waren die Höhlen des heutigen Klosters Svetlanas Unterschlupf und hier befanden sich die Versammlungshallen der Kinder der Nacht, als diese noch geeint auftraten.

Was denkt/denken ... über die Kinder Nacht

... die Kinder der Finsternis: *"Unsere Brüder und Schwestern haben die schwache Seite gewählt. Sie sind nicht besser als das Vieh, von dem wir uns ernähren!"*

... Boron-Geweihte: *"Ja, es gibt Legenden über sie. Doch es sind eben nur Legenden."*

... die Praios-Kirche: *"Kreaturen des Namenlosen, verbrennt sie!"*

Was denken die Kinder der Nacht über...

... Menschen: *"Sie sind schwach, aber Marbo liebt auch die Schwachen. Und so wollen wir ihr es gleichtun."*

... Elfen: *"Vielleicht die einzigen, die verstehen können, wie es ist, so lange zu leben bis man sich wünscht, Boron möge einen erlösen."*

... die Boron-Kirche: *"Sie verstehen uns nicht immer. Doch wir stehen auf der gleichen Seite."*

... andere Vampire: *"Kreaturen des Unheils, die einem verdorbenen Pfad folgen!"*

Die Kinder der Nacht im Spiel

Die Kinder der Nacht können Verbündete gegen andere Vampire sein oder vermeintliche Gegenspieler der Helden, falls es darum geht, eine Vampirplage zu bekämpfen. Darüberhinaus sind die Kinder der Nacht auch sehr nützlich, um tief in die Mysterien der Totenkulte einzutauchen.

Die Werte eines Kinds der Nacht sind sehr individuell. Sie nutzen jedoch die Regeln der Kinder der Finsternis, so dass Sie sich an den Regeln von **WdG 290ff.** orientieren können.

Die korgefällige Gladiatorenschule des Lefaidos Galentis aus Mengbilla

Thorgrimma Wulfgarsdottir rauschte das Blut in den Ohren. Es war einer jener Kämpfe, bei denen es um Leben und Tod ging. Das Ungetüm, welches an jenem Tag ihr Gegner war, überragte sie bei Weitem. Die Kyrioi hatten dem Oger einen Stachelhelm aufsetzen lassen und eine riesige Keule als Waffe ausgehändigt. Ein Treffer würde ausreichen, um sie schwer, wenn nicht gar tödlich zu verletzen.

Dennoch war Kor auf ihrer Seite, denn auch wenn der Oger wild und kraftvoll war, so fehlte es ihm dennoch an Koordination und Schnelligkeit. Thorgrimmas Taktik bestand darin, in erster Linie den Angriffen auszuweichen und immer wenn sich die Gelegenheit gab, dem Oger einige Schnitte mit ihrem Schwert zu verpassen.

Der Kampf währte länger als jeder Arenakampf davor. Ihren Schild hatte sie bei einem der kraftvollen Angriffe des Monstrums bereits verloren. Doch schlussendlich hatte sie ihn da, wo sie ihn haben wollte. Der Blutverlust ließ den Oger auf die Knie gehen und Thorgrimma nutze die Chance, ihm ihr Schwert in den Rücken zu rammen.

Erst jetzt hörte sie wieder das Publikum in der Arena. Es jubelte ungemein laut. Offenbar hatte der Kampf den Mengbillern gefallen. Thorgrimma war außer Atem, doch sie genoss den Applaus. Ein Sieg für dich Kor, *dachte sie und machte sich auf dem Weg aus der Arena, ihr blutiges Schwert als Zeichen des Sieges in den Himmel gestreckt.*

Kurzcharakteristik

Galentis' Ausbildungsstätte ist eine junge, aufstrebende Gladiatorenschule aus Mengbilla.

Genau wie sein Vater setzt auch Lefaidos Galentis nicht nur auf einheimische Kämpfer, sondern sucht auch exotische Gladiatoren, um das Publikum mit attraktiven Kampfstilen zu begeistern. Der zunehmende Erfolg sorgt dafür, dass sich die Schule in der Stadt etabliert, zieht aber durch den Erfolg auch manche Neider an, die Lefaidos' Schule gerne in den Ruin treiben würden oder gar auf andere Weise aus dem Weg räumen wollen.

Gebräuchliche Namen: Galentis Gladiatorenschule, Lefaidos' Schwarze Panther (bezogen auf die Gladiatoren und ihre dunklen Rüstungen)
Wappen/Symbol: Weißes, neuneckiges Wappen mit einem G (für Galentis) in der oberen Hälfte, ein stilisierter Panther darunter
Wahlspruch: *"Kor schenkt uns den Sieg, wir schenken ihm den Ruhm."*
Herkunft: Eine noch junge Gladiatorenschule, die zunächst von Lefaidos' Vater Shafam gegründet wurde; nach dessen Tod dauerte es einige Jahre, bis sie neugegründet wurde von dessen Sohn Lefaidos.

Persönlichkeiten: **Lefaidos Galentis** (Lanisto und Leiter der Gladiatorenschule), **Nerbos Karitios** (stellvertretender Leiter, Intrigant) **Thorgrimma Wulfgarsdottir** (thorwalsche Gladiatorin), **Mephestaios Phyreikos** (zyklopäischer Gladiator), **Harwanbartu** (Utulu-Gladiator), **Amuri** (nivesische Bogenschützin)
Personen der Historie: **Shafam Galentis** (Lefaidos' Vater, Kor-Geweihter, Begründer der Gladiatorenschule)
Beziehungen: hinlänglich (zu einigen Mitgliedern der Gilde der Söldner und Schankwirte, zum Tempel des Kor)
Finanzkraft: hinlänglich (die Schule wurde erst von Shafams Sohn neu gegründet und muss sich erst beweisen und auch durch Siege finanzielle Mittel erwerben)
Zitat: *"Wir dienen Kor mit unserem Geschick und unserem Blut. Wir sehnen uns nicht nach dem Tod, sondern nach dem Jubel des Publikums."*
—Lefaidos' Leitspruch
Bedeutende Niederlassungen: Kleines Gebäude in dem Mengbiller Viertel Arenaios
Besonderheiten: –
Größe: Unterschiedlich, meist um die zwei Dutzend Gladiatoren

Geschichte

Im Vergleich zu mancher alten und traditionsreichen Gladiatorenschule in Mengbilla ist die Galentisschule noch recht jung. *Shafam Galentis*, ein einfacher Söldner im Dienste der Stadt, nahm im Jahre **1008 BF** an dem Feldzug Mengbillas an der Seite des Alanfanischen Imperiums gegen das Kalifat teil. Sein Weg führte ihn nach Kannemünde, wo er mit einigen anderen Söldnern in einen novadischen Hinterhalt geriet, aus dem es scheinbar kein Entkommen gab. Er betete inbrünstig zu Kor, dass er ihm beistehe, als Gegenleistung wollte Shafam auch sein Leben dem Gott weihen. Und tatsächlich gelang es Shafam, trotz schwerer Verluste zu überleben.

Nach dem Krieg kehrte Shafam mit seinem besten Freund *Nafir el'Klebos* nach Mengbilla zurück. Während Nafir Karriere in der Gilde der Söldner machte, ließ sich Shafam weihen und

trat in den Dienst des Korkultes ein, denn er wollte als Gegenleistung für sein Leben seinem Gott noch inniger dienen. Er entschied sich für die Gründung einer Gladiatorenschule, glaubte er doch, damit Kor am besten dienen zu können.
Durch Nafirs finanzielle Unterstützung gelang es ihm, eine kleine Schule zu gründen, die bald einen guten Ruf in der Stadt hatte und viele erfolgreiche Gladiatoren hervorbrachte.
Nach einigen Jahren heiratete Shafam und seine Frau schenkte ihm einen Sohn, den sie Lefaidos nannten. Als Lefaidos zehn Jahre alt war, versuchte Nafir seinen alten Freund davon zu überzeugen, einige der Kämpfe zu manipulieren, um mehr Gewinn durch Wetten zu erlangen. Shafam lehnte das Angebot jedoch empört ab, da es aus seiner Sicht alles andere als korgefällig wäre, die Kämpfe abzusprechen. Nafir geriet durch Shafams Engstirnigkeit jedoch in Bedrängnis, da er einigen Mächtigen in der Stadt schon vorher versprochen hatte, dass die Gladiatoren der Galentisschule verlieren würden. Also blieb ihm nur die Möglichkeit, seinen alten Freund ermorden zu lassen und so seine Gladiatorenschule aufzulösen. Somit nahmen Galentis' Kämpfer nicht an den Arenaspielen teil (denn ohne den Leiter einer Schule ist dies verboten) und er konnte auf diese Weise sein Versprechen bei den Mächtigen erfüllen. Weitere zehn Jahre dauerte es, bis Lefaidos sich dazu entschloss, die alten ruhmreichen Jahre seines Vaters wieder auferstehen zu lassen und die Galentisschule neu zu gründen. Nafir, der in den Jahren ohne Shafam ein Ersatzvater für Lefaidos war, war alles andere als begeistert von dieser Idee (denn er hatte eigentlich andere Pläne mit dem jungen Mann), konnte Lefaidos aber nicht davon abbringen. Allerdings stellte er ihm seinen Neffen *Nerbos Karitios* zur Seite, der weiterhin ein Auge auf ihn haben sollte und etwaige Gewinne ihm zuspielen sollte. Zwar waren Nerbos und Lefaidos gute Freunde, dennoch erhoffte er sich, so den jungen Galentis unter Kontrolle zu haben.
Lefaidos reiste etwa ein Jahr an der Westküste Aventuriens umher, um geeignete Gladiatoren für seine Schule zu finden. Dabei gelang es ihm, manch exotischen Kämpfer für seine Schule durch sein Charisma zu verpflichten. Zu seiner großen Freude gelang es auch, die Thorwalerin *Thorgrimma Wulfgarsdottir* davon zu überzeugen. Sie war die Tochter eines angesehenen thorwalschen Kriegers und wollte die Welt jenseits ihrer Heimat kennen lernen. Lefaidos verliebte sich jedoch zusehends in Thorgrimma und sie schien ebenfalls Gefühle für ihn hegen, auch wenn beide sich das nicht eingestehen wollen. Doch auch Nerbos begehrte Thorgrimma und so gab es in den letzten Monaten vermehrt Streit zwischen den Freunden, dessen Ursprung Thorgrimma ist. Während Lefaidos nun seine Gladiatoren auf die Spiele vorbereitet und Ruhm ernten will, schwellt ein Konflikt zwischen ihm und seinem Stellvertreter an (allerdings geht dieser nie soweit, dass ein Rauswurf gerechtfertigt wäre).

Die Galentisschule heute

Die Gladiatoren seiner Schule wählt Lefaidos nach strengen Richtlinien aus. Seine Kämpfer sollen nicht allein wegen des Goldes an den Kämpfen teilnehmen, erst recht nicht, weil sie dazu gezwungen werden, sondern weil die Arena und der Kampf ihr Leben ist. Nur besonders korgefällige Schüler werden von ihm aufgenommen. Dabei ist es ihm nicht wichtig, ob sie Mengbiller sind oder an Kor glauben, es reicht aus, dass er in ihnen den Willen des Gottes sieht. Und dazu zählt es auch, das Publikum begeistern zu wollen – und sei der Gegner auch noch so gefährlich (Die Gladiatoren folgen meistens aus Überzeugung dem Weg des Guten Kampfes – ein Sichtweise der Kor-Kirche, bei der man vor allem einen schönen Kampf abliefern soll und nicht allein wegen des Goldes kämpft.).
Das vorläufige Ziel ist es, dass die Schule sich in Mengbilla etabliert und sich einen guten Ruf verdient. Lefaidos' Pläne sind jedoch weitreichender. Er will mit seinen Gladiatoren auch an Spielen außerhalb der Stadt teilnehmen, doch bis dahin, bis er in der Arena von Al'Anfa steht – der ruhmreichsten Arena Aventuriens –, ist es noch ein weiter Weg.

Feinde und Verbündete

Als eine von vielen Gladiatorenschulen haben die Schüler von Galentis zahlreiche Konkurrenten. Sowohl die Schüler der Gladiatorenschule von *Tulefa al'Kira* als auch *Said ibn Omars* Schule sehen in Lefaidos einen Emporkömmling, der nur ihre Gewinne schmälern will. Die meisten Mächtigen der Stadt – die Kyrioi – stehen der Galentisschule neutral gegenüber. Doch auch wenn die anderen Gladiatorenschulen einen Konkurrenten in Lefaidos sehen, so ist sein wahrer Feind Nafir und dessen Neffe Nerbos. Der eine will erneut die Gladiatorenkämpfe manipulieren und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er sich deshalb an Lefaidos wendet, der andere liebt die gleiche Frau und wird immer aggressiver seinem früheren Freund gegenüber – bis er sich entschließt zu handeln (wobei er seinen Freund nicht ermorden, sondern wohl eher ihn in der Arena herausfordern wird).

Erscheinungsbild und Symbole

Als Symbol für ihre Schule dient ein *neuneckiges, weißes Wappen* mit einem *stilisierten Panther*. Beides Zeichen des Kor, zu dem sich die Familie Galentis besonders hingezogen fühlt. Über dem Panther befindet sich ein *einfaches G*, welches für den Familiennamen steht.
In der Arena tragen die Gladiatoren verschiedene Rüstungen und Waffen. Wenn die Möglichkeit besteht, so bevorzugen sie als Erkennungszeichen *schwarz-rot gefärbte Rüstungsteile*. Durch die dunklen Rüstungen und ihre Korverbundenheit werden sie des Öfteren auch *Kors Panther* gerufen.

Struktur

Die hierarchische Ordnung der Schule ist recht einfach gehalten. Über allen steht der Leiter der Schule Lefaidos Galentis (dem der Titel *Lanisto* zusteht, der aber nur selten verwendet wird). Ihm zur Seite steht sein Stellvertreter Nerbos, der auch

einen Großteil der Übungen der Gladiatoren überwacht, während Lefaidos selbst sich um die Verwaltung kümmert. Da die Schule in den letzten Monaten stark angewachsen ist (da Lefaidos ein sehr charismatischer Leiter ist) und über zwanzig Gladiatoren umfasst, haben die beiden Leiter unter den fähigsten Gladiatoren zwei ausgewählt, die jeweils die Hälfte der übrigen bei den Übungen anleiten. Dies ist zum einen *Thorgrimma Wulfgarsdottir* aus Thorwal und der Zyklopäer *Mephestaios Phyreikos*. Dennoch sind alle Gladiatoren gleichberechtigt und es wird niemand bevorzugt.

Weiterhin gibt es einige Arbeiter und Sklaven, die gesonderte Dienste verrichten, wie etwa Wäsche waschen, Essen zubereiten oder die Waffen und Rüstungen pflegen.

Die Helden als Teil der Galentisschule

Noch immer sucht Lefaidos Talente. So bietet sich auch für den einen oder anderen Helden eine Karriere als Gladiator an. Lefaidos verpflichtet niemanden, der gezwungen wird zu kämpfen, also auch keine versklavten Helden. Allerdings kann er sie freikaufen und sie müssen ihre Schulden durch die Arena tilgen. Aber auch Freiwillige können einen Platz in der Schule erwerben, solange sie ihm korgefällig erscheinen. Dabei ist es auch möglich, nur eine bestimmte Zeit in seine Dienste zu treten. Aber nicht nur Gladiatoren kann die Schule gebrauchen. Auch Heilkundige, Schreiber, Schmiede oder andere Spezialisten können hier eine Anstellung finden (und somit können auch Nichtkämpfer ihre Nische in der Gladiatorenschule haben).

Die Gladiatoren der Galentisschule als Gegner

Falls das Schicksal es schlecht meint und die Helden unfreiwillig in die Arena von Mengbilla führt, so können sie auch hier den Gladiatoren der Galentisschule begegnen. In diesem Fall haben sie vermutlich sogar etwas Glück, denn die Galentisschüler legen keinen Wert auf den Tod ihrer Gegner, sondern wollen nur einen guten Kampf abliefern. Und dieser endet nicht zwangsweise mit dem Ableben des Kontrahenten. Vor allem Schwächere werden verschont, da ihre Tötung nicht sonderlich zum Ruhm Kors beitragen würde.

Was denkt/denken ... über die Galentisschule

... Gladiatoren aus anderen Schulen: *"Lefaidos Galentis' Schwarze Panther? Pah, ich glaube kaum, dass die außer Gebeten etwas zu bieten haben. Haben sie jemals schon etwas gewonnen? Nun gut, als Shafam Galentis noch lebte, war die Schule berühmt und mächtig. Doch heute fehlt es ihr an allem, was wichtig ist: Mittel um Gladiatoren auszubilden, eine starke Führung und vor allem gute Kämpfer."*

... Kor-Geweihte: *"Ich spüre in Lefaidos und seinen Gladiatoren den Willen des Schwarzen Panthers. Sie sind in seinen Augen würdig. Mit dem, was sie haben – auch wenn es nicht viel ist –, begeistern sie die Zuschauer auf den Tribünen. Was kann man in den Augen Kors noch besser machen, als die Freude des Kampfes auf das Publikum zu übertragen? Man kann nicht jeden Kampf gewinnen, aber man kann es stets probieren und sein Bestes geben."*

... einer der Kyrioi: *"Auch wenn sie nicht immer gewinnen, vor allem dann, wenn ich auf sie gewettet habe, so unterhalten sie mich doch bestens."*

Was denkt die Galentisschule über...

... andere Gladiatorenschulen: *"Sie sind unsere Gegner. Aber wir müssen Respekt vor ihnen haben. Auch sie haben jeden Tag geübt, haben ihren Körper gestählt. Selbst wenn sie euch nach dem Leben trachten und unfaire Mittel einsetzen, zollt ihnen den korgefälligen Respekt, den jeder Gladiator verdient!"*

... (den) Kor(-Kult): *"Er wacht nicht nur über die Söldner, sondern auch über jeden, der in der Arena Blut ihm zu Ehren vergisst. Wir müssen seine Gebote achten. So werde wir in der Arena auch seine Gunst gewinnen und leben!"*

... Al'Anfa: *"In der Bal-Honak-Arena finden die größten Spiele des Kontinents statt! Ein jeder, der sich vor Kor beweisen will, sollte es als sein Ziel betrachten, dort einmal kämpfen zu können."*

... die Gilden der Stadt: *"Sie sind wichtig für die Ordnung, die Gilde der Söldner ist unser aller Protektor. Doch wir sollten uns nicht in die Politik einmischen. Wir kämpfen nicht für die Gilden, sondern für uns, zum Wohlgefallen des Publikums und für Kor!"*

Die Galentisschule im Spiel

Die Gladiatorenschule eignet sich hervorragend dafür, auch Helden (zumindest zeitweise) aufzunehmen. Hier können die Helden, und zwar nicht nur die Kämpfer, das Leben in einer solchen Schule besser kennen lernen. Zudem können sie Anteil daran haben, den Erfolg oder Misserfolg der Schule zu bestimmen.

Über die Schule können sie auch in die Gildenpolitik der Stadt Mengbilla geraten und so auf manche Intrige stoßen. Insbesondere Nerbos und Nafir eignen sich als dauerhafte Gegner, die nicht nur Lefaidos, sondern allen Helden das Leben schwer machen können.

Auch ein Gladiatorenheld aus dieser Schule ist für das Leben eines Abenteurers geradezu prädestiniert. Sie können auf Wanderschaft gehen und jederzeit zur Galentisschule zurückkehren. Sie können die Schule nach einigen vertraglichen Kämpfen auch wieder verlassen.

Das Schulgebäude

Das Schulgebäude befindet sich im Viertel Arenaios, gelegen gegenüber der legendären *Said-ibn-Omar-Schule* in der Nähe des *Blutplatzes*.

Das rechteckige Gebäude besitzt einen recht geräumigen *Innenhof*. Hier gehen die Gladiatoren normalerweise ihren Übungen nach. Hier können sie nicht nur auf breiter Fläche gegeneinander antreten (in einem frühen Stadium meist mit

Die Gladiatoren der Schule

Galentis Schule umfasst etwa zwei Dutzend Gladiatoren. Zwar sind viele von ihnen nicht auf Dauer in Mengbilla zu finden, sondern verbleiben nur einige Monate oder Jahre, aber es gibt einige unter ihnen, die nicht wegzudenken sind:

Lefaidos Galentis ist nicht nur der Lanisto der Schule, sondern ebenfalls ein äußert talentierter Kämpfer, genau wie sein Vater. Er kämpft zwar nur selten, doch wenn er es tut, steht er mit allen anderen Gladiatoren gleich und wird auch wie einer von ihnen behandelt. Im Kampf bevorzugt er eine leichte Rüstung, Kurzschwert und Dolch.

Nerbos Karitios, Lefaidos Freund und Konkurrent, ist ebenfalls ein erstaunlich wendiger Kämpfer. Er rüstet sich meist etwas schwerer mit einer bronzenen Platte und einem Schwert, doch durch seine Kraft und Wendigkeit ist er auch in der Arena ein würdiger Gegner für jeden. Anders als Lefaidos steckt er jedoch auf Grund seines Jähzorns Niederlagen weitaus schlechter weg und gilt gerade in letzter Zeit als leicht reizbar.

Thorgrimma Wulfgarsdottir wird von dem Publikum und den anderen Gladiatoren *Swafnirprinzessin* genannt. Sie strahlt mit ihrem Aussehen eine gewisse Würde aus und sie kämpft auch ungemein ehrenhaft. In der Arena ist sie üblicherweise mit Breitschwert oder Orknase und dazu mit einem thorwalschen Rundschild bewaffnet. Zwar kämpft sie defensiv (außer sie wird schwerer verletzt, dann attackiert sie ohne Unterlass), aber dafür sind ihre Kämpfe recht lang und ausführlich und so ist sie zu einem der Publikumslieblinge geworden.

Mephestaios Phyreikos stammt von der Insel Putras und kämpft mit Dreizack und Wurfnetz. Er ist ein sehr strenggläubiger Mensch und betet tagtäglich zu den Göttern. Ansonsten spricht er nicht viel, seine Kampfweise ist von großer Präzision geprägt. Fast alle seine Angriffe treffen, er ist ein Meister der Finten und Täuschungen und sobald jemand sich in seinem Wurfnetz verfangen hat, ist der Kampf auch schon so gut wie gelaufen.

Der Utulu-Sklave **Harwanbartu** brachte früher seinen Herrn um und sollte zum Tod in der Arena verurteilt werden. Dort gelang es ihm jedoch, mit bloßen Händen einen bewaffneten Gladiator zu töten, und wurde so durch den Kult des Kors freigesprochen. Lefaidos einigte sich mit den Erben des ehemaligen Besitzes und kaufte Harwanbartu frei, nachdem er diesem das Angebot machte, für ihn zu kämpfen. Seitdem geht der Utulu seinem blutigen Handwerk wieder nach.

Amuri, eine Nivesin und meisterliche Bogenschützin, hat sich der Schule angeschlossen, weil Nerbos ihr einmal das Leben rettete. Sie kämpft nur selten, da Bogenschützen selten in der Arena gebraucht werden. Sie ist aber wegen ihrer humorvollen (beinahe schon sarkastischen) Art bei allen sehr beliebt

Holz- oder gepolsterten Waffen), sondern hier müssen sie auch so manchen Hindernislauf überwinden und Kraftübungen absolvieren, welche ihre Konstitution verbessern sollen. Hier stehen viele hölzerne Podeste, bewegliche Holzmänner als Übungsgegner und auch Konstruktionen für den Hindernislauf. Einige davon werden in einen *Lagerraum* gebracht, wenn die Übungen vorbei sind.

Im Inneren des Gebäudes befinden sich verschiedene Räumlichkeiten, die vor allem für die Unterkunft der Bewohner gedacht sind.

In einer kleinen *Amtsstube* können Schreiber oder Lefaidos persönlich der Verwaltung der Schule nachkommen. Hier empfängt der Lanisto auch Gäste der Schule oder Gladiatoren, die mit ihm sprechen wollen.

Persönliche Gemächer besitzen nur der Lanisto und sein Stellvertreter. Alle übrigen Bewohner müssen mit zwei größeren Räumen Vorlieb nehmen, einmal der *Gemeinschaftsschlafraum* der Gladiatoren und einmal der *Schlafraum* der Arbeiter und Sklaven. Die Einzelzimmer sind nicht sonderlich groß, beherbergen aber einen gewissen Luxus. Hier gibt es große Betten und Schränke, selbst für einen Tisch und Stühle ist Platz. Die übrigen Gladiatoren müssen sich mit Pritschen begnügen, die nebeneinander stehen. Sie besitzen noch nicht einmal Schränke. Alle ihre persönlichen Gegenstände, die sie nicht dauerhaft mit sich herumtragen, befinden sich in einer *gesonderten Kammer*, einem Lagerraum.

Eine *Küche* dient den Köchen und ihren Gehilfen dazu, für die gesamte Schule zu kochen (wobei sich das Essen meist auf nahrhaften Brei konzentriert – ab und an gibt es jedoch auch Fleisch), daran angeschlossen ist ein *Vorratskeller*. Der *Essensraum* der Gladiatoren ist recht groß, immerhin muss hier genügend Platz sein, um den großen Tisch und die Bänke unterzubringen, denn alle Bewohner essen gemeinsam – selbst der Lanisto bleibt dem nicht fern, sondern teilt das Mahl mit den anderen Gladiatoren.

In einem abgeschlossenen *Magazin* sind die Rüstungen und Waffen der Schule untergebracht. Dort sind auch die persönlichen Waffen der Gladiatoren zu finden, denn üblicherweise ist in der Schule niemand bewaffnet, es sei denn, die Waffen werden zum Kampf oder zu den Übungen ausgegeben .

Obwohl sich der Tempel des Kor unweit des Gebäudes befindet, hat noch Lefaidos' Vater Shafam hier in einem kleinen dunklen Zimmer einen *Schrein des Kors* errichtet. Dort kann man in einer Nische zu einer Götterstatue in Form eines brüllenden schwarzen Panthers aus Onyx beten.

Bis zu dem Schrein gibt es einen langen *Säulengang*, wo es weitere Nischen gibt. Dort haben die Gläubigen unter den Gladiatoren ihren Göttern eigene kleine Schreine errichtet. Und so findet man auch kleine Statuetten des Phex, der Rondra, des Boron, ja sogar des Kamaluq und des Obaran in den Nischen. Als besonderes Kuriosum gilt ein Schrein mit etwa einem Dutzend Wolfsfiguren, welche Amuri, das Maskottchen der Schule, liebevoll als Holz geschnitzt hat.

Wie in allen Gladiatorenschulen gibt es auch einen Raum, der als *Gefängnis* fungiert. Hier werden Gladiatoren eingesperrt, die gegen die Regeln der Schule verstoßen haben. In der Galentisschule passiert dies zwar nicht besonders oft, dennoch ist es schon mal vorgekommen, dass sich der eine oder andere Gladiator unbeherrscht verhalten hat. Meist dauert die Bestrafung nur einige Tage.

Das *Eingangsportal* ist normalerweise geschlossen und wird von zwei Wächtern bewacht. So können Fremde keinen Blick in den Innenhof werfen und man hört auf der Straße nur die Geräusche des Kampfes und die Rufe der Gladiatoren.

Mephestaios, der Verführte (*)

Der Zyklopäer gehörte früher einmal einem namenlosen Kult auf den Zyklopeninseln an (war jedoch kein Geweihter). Als der Kult zerstört wurde und Mephestaios floh, wandte er sich vom Namenlosen ab und wurde wieder ein Gläubiger der Zwölfgötter. Doch der Kult des Gottes ohne Namen ist stark in Mengbilla und es mag sein, dass ein Priester Mephestaios erneut verführen könnte oder den Tod des Verräters plant.

Die Walwütige (*)

Thorgrimmas Geheimnis ist, dass sie ein Swafnirkind ist. Es kann leicht passieren, dass sie durch Verletzungen in Walwut verfällt. Aus diesem Grund verließ sie auch ihre Heimat, weil sie ihrer Familie nicht schaden wollte. Sie schlug sich einige Zeit als Abenteurerin durchs Leben und begegnete in Brabak Lefaidos, als dieser auf der Suche nach neuen Gladiatoren war. Sie kämpfte zu dieser Zeit bereits in der Arena, da sie dort eine Möglichkeit sah, ihre Wut ungehindert ausleben zu können. Dass sie sich in Lefaidos verliebte, hat sie nicht erwartet. Sie zögert, ihren Gefühlen freien Lauf zu lassen, da sie Angst hat, ihn körperlich zu verletzen.

Gladiator

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14 CH 12 FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

Dolch: **INI** 11+1W6	**AT** 12	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** H
Kurzschwert: **INI** 11+1W6	**AT** 15	**PA** 12	**TP** 1W6+2	**DK** HN
Raufen: **INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6 (A)+1	**DK** H

LeP 33 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 0-2 **MR** 5 **GS** 7-8

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (je nach Rüstung), Waffenloser Kampfstil Gladiatorenstil

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gladiatoren: AT/PA +3/+1, LeP +4, AuP +2, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Gladiatoren kämpfen mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln und setzen auf alle ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Sie wissen, dass jeder Kampf ihr letzter sein könnte und sind in der Lage, bis zum Tode zu kämpfen.

Der Orden der sechs Flügel Menacors

»[...] Weiterhin einem der D.A. [Dracones Antiquites? d.Ü.] *verschrieben haben sich die Grauen Wächter des Limbus, welche dem Menacor huldigen. Selbiger ist eingesetzt von den Herren Alverans, zu wachen über die Wege im Äther, auf dass die Daimonen nicht Pfad oder Steg finden. Meister des Ordens sind die Mantra'kim, Ritter und Knechte ... viele geschuppte Wesen. Ordensburg im Limbus? Alter prä-tulamidisch! [...]«*
—*aus Fragmenten und Urschriften zum* Compendium Drakomagia, *Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF, in der 'endgültigen' Buchversion wird der Orden nur in einem Halbsatz erwähnt.*

Kurzcharakteristik

Der *Orden der sechs Flügel Menacors* wurde, so heißt es, vom namensgebenden Hohen Drachen **und** Limbuswächter selbst begründet, um ihm zu dienen, die graue Welt zwischen den Welten zu erforschen und sie gegen die Dämonen der Niederhöllen zu verteidigen. Das einfache Volk hat noch nie von den Mencoriten gehört, und selbst unter Gelehrten gelten sie vielerorts als reiner Mythos. Zu lebensfeindlich scheint der Äther, als dass man ihn von sterblichem Gefolge eines Hohen Drachen bewohnt glauben möchte. Einige Eingeweihte aber wissen: Der Mythos ist real.

Gebräuchliche Namen: Orden der sechs Flügel Menacors, kurz: Menacoriten. Auch: Graue Wächter des Limbus, Graue Wanderer.
Wappen/Symbol: Sechs zum Flügelrad angeordnete Drachenschwingen.
Herkunft: Widerstreitenden Legenden nach von Menacor selbst gegründet oder aus alten Drachenkulten und -orden hervorgegangen.
Persönlichkeiten: **Aleya Ambareth** (Magister Magnus), **Erynnion Quendan Eternenwacht** (früherer Abtprimas der Draconiter), **Taphîrel ar'Ralahan** (Verhüllter Meister), **Bagsh Sohn des Troddsch** (ehemaliger Trollhäuptling)
Personen der Historie: **Durthan von Erkenstein** (Erzmagus), **Shirchtavanen** (Riesenlindwurm)
Beziehungen: Groß (wenige, aber dafür einflussreiche Kontakte)
Finanzkraft: Ansehnlich
Zitat: *"Die Welt ahnt nicht mal, was um sie her geschieht. Und wenn wir erfolgreich sind, wird das so bleiben."*

Bedeutende Niederlassungen: Ordensburg im Limbus. Kleinere Besitztümer einzelner Mitglieder auf Dere oder in Globulen (wie Taphirêls Turm).
Besonderheiten: Der Orden besitzt umfangreiche Kenntnisse über sichere Limbuspassagen, Weltentore und Dunkle Pforten, darüber hinaus einige andernorts unbekannte oder vergessene Zauberformeln des Merkmals *Limbus*. Seine Mitglieder sind durch häufige und dauerhafte Limbusaufenthalte mit der Zeit von exotischen Krankheiten wie *Leibesschwund* und *Limbus-Sucht* bedroht, altern jedoch (wie jedermann) im Äther nicht.
Größe: Meisterentscheid (siehe: **Die Menacoriten im Spiel**).

Geschichte

Der Orden der Menacoriten ist alt, so alt, dass es heißt, der Hohe Drache selbst habe ihn gestiftet, als erste Verteidigungslinie der Schöpfung gegen die Mächte des Chaos und der Niederhöllen. Drachen und Mantra'Kim sollen den Orden auf Geheiß des Sechsflügeligen im dritten Zeitalter gegründet und eine Festung im Limbus bemannt haben, Vertreter anderer Völker folgten ihnen nach, sobald nur ihre Zauberer Wege in den Äther fanden und das Interesse der Menacoriten weckten. Die Echsenwesen des zehnten Zeitalters folgten dem Ruf von Drachen und Mandraken bereitwillig, von mächtigen Jhrarhra-Beschwörern bis zu dienstbeflissenen Achaz-Kristallomanten. Blind geborene Trollschamanen vom Stamm der Tragatsch (**Schild 87**) pochten an die Tore der Limbusfeste und erbaten, ja, forderten Einlass. Vier Jahrtausende vor Bosparans Fall begegnete die von den Hochelfen zur Göttin erklärte *Orima mit-dem-Sternenmal* (**Licht und Traum 16f.**), als sie sich mit ihrem Sphärenschiff *Rilmandra* von der Welt ab- und anderen zuwandte, den Menacoriten in der grauen Zwischenwelt. Die *Rilmandra* kehrte von ihrer letzten Reise leer und verlassen zu den Hochelfen zurück, was von jenen als Zeichen für Orimas Entrückung ins *Licht* oder in die Feenwelten verstanden wurde. Was wirklich geschehen ist, ist ungewiss. Bisweilen wird

das damals dem Limbus übergebene Sphärenschiff allerdings noch heute gesichtet und scheint dabei mitnichten nur ziellos dahin zu treiben. Als die Menschen mächtig wurden und die Herrschaft der Echsen brachen, mussten auch die Limbuswächter sie zur Kenntnis nehmen. Spätestens mit *Onithios von Teremon* (**WdZ 97**), der im ersten Jahrhundert vor Bosparans Fall Feenwelten und die Astralebene erkundete, und *Durthan von Erkenstein* (**Meister der Dämonen 194**), der zur Zeit der Klugen Kaiserin Punin wirkte, machte die menschliche Magierschaft endgültig den Schritt in den Äther – und Durthan (im Gegensatz zu Onithios vor ihm) den in den Orden.

Wohl kurz nach den Dunklen Zeiten infiltrierten Anhänger Pyrdacors den Orden, um Kenntnisse über Limbuspfade nach Zze Tha zu gewinnen.

Die Menacoriten heute

Die Limbuswächter gehen durch schwere Zeiten und haben eine Reihe von Opfern zu beklagen. Im Magna Opera der Beschwörerkunst haben Borbarad und seine Erben innerhalb weniger Götterläufe jahrhundertelange Anstrengungen des Ordens zunichte gemacht: Einstmals sichere Sphärentunnel und Limbuspassagen wurden zerrissen oder gingen an Dämonen verloren, die ihrerseits mit neu geschaffenen oder weit aufgestoßenen Pforten des Grauens regelrechte Einfalltore in die dritte Sphäre erhielten. In den Schwarzen Landen wird den Erzdämonen göttlicher Status zugeschrieben und damit weiteren Anrufungen Tür und Tor geöffnet. Eine geheime Abordnung uralter und machtvoller Menacoriten, die 1021 BF vom näheren Limbus aus in die Dritte Dämonenschlacht eingreifen sollte, wurde beim Aufeinandertreffen Borbarads und der Sieben Gezeichneten von den astralen und karmalen Gewalten überrascht und wie Staub aus dem Äther gefegt. Mit dem *Pergament des Reisenden* (**WdZ 364**), einer Sphärenkarte, fiel 1025 BF einer der bedeutenderen Schätze des Ordens in die Hände der gildenmagischen Öffentlichkeit und musste wieder 'geborgen' (und als Zugeständnis an die verbündeten Gildenräte durch eine zumindest noch teilweise brauchbare Fassung ersetzt) werden. Als Drachentöter 1027 BF das Lindwurmweibchen *Shirchtavanen* niederrangen, fanden sie das Flügelrad in deren Schuppen eingebrannt (**Drachenodem 80**).

Doch es gibt auch Erfolge zu verzeichnen: Mit *Taphîrel ar'Ralahan* und *Erynnion Eternenwacht* (sowie nach Meisterentscheid eventuell *Haldana von Ilmenstein*, siehe **Masken der Macht**) hat der Orden machtvolle Verstärkung erhalten. Der Orden drängte die Magiergilden hinter den Kulissen erfolgreich zur strengen Reglementierung von Zaubern wie PLANASTRALE und AUGE DES LIMBUS, und dass die Puniner Akademie bis auf weiteres den Gebrauch der letzten erhaltenen *Durthanischen Sphären* (Limbustransporter, siehe **Schatten im Zwielicht**) ausgesetzt hat, ist ebenfalls ganz in seinem Sinne. Derzeit beobachtet man mit großem Interesse die Forschungen am LIMBUS VERSIEGELN, der einerseits großflächig eingesetzt genau das Heilmittel für die Wunden des Äthers darstellt, das sich der Orden so sehnlich wünscht, in den Händen anderer aber genauso gut seinen eigenen Handlungsspielraum empfindlich einschränken könnte.

Feinde und Verbündete

Der Limbus ist die Domäne des Hohen Drachen Menacor, und sein Gefolge verteidigt dieses Reich mit großer Entschlossenheit. Dämonen, insbesondere die Limbusreisenden *Abysmaroth*, *Abyssabel*, *Abyssandur* und *Yo'Ugghatugythot* sind erklärte Erbfeinde des Ordens, der damit gleichzeitig die erste Verteidigungslinie der Sterblichen gegen niederhöllische Mächte bildet. Sterbliche Beschwörer und Paktierer sind zumindest insoweit ebenfalls ein Feindbild, als ihre Zaubereien den Dämonen gewissermaßen im Rücken des Ordens Wege in die inneren Sphären und den Limbus öffnen und damit den Belagerungsring um die Limbuswächter schließen. Die Beschwörungsmagie an sich wird allerdings nicht dogmatisch abgelehnt: Nach dem Motto "Kenne deinen Feind" und zum Zwecke der Bannung widmen sich sogar Ordensmitglieder dieser finsteren Spielart der Zauberkunst, wobei es durchaus zu internen Zwistigkeiten über das nötige Ausmaß solcher Forschungen kommen kann.

Neben dem Chaos der Niederhöllen erweisen sich auch manche Globulen und Minderglobulen in den Augen der Menacoriten als bedrohlich. So sind einige Graue Wanderer den Häschern des *Sphärenkönigs Baar* in die Klauen geraten, andere stehen sorgenvoll Wache an den Limbusmauern von *Saz'Nagorel* (siehe jeweils **WdZ 362**) oder fahnden nach der im Äther treibenden Tempelstadt *Kerbholds des Ketzers* (**WdG 8**), in welcher man aventurischen Legenden nach noch um den Namen des Namenlosen wissen mag.

Gerade angesichts solcher im Limbus verborgener Gefahren muss man auch unbedarfte Limbusreisende im weitesten Sinne zu den Feindbildern des Ordens zählen, da sie aus Unwissenheit oder Neugierde entfesseln könnten, was aus gutem Grund gebunden und verborgen wurde. Warnung und Abschreckung sind hier die Mittel der Wahl für die Menacoriten, selten auch die Rekrutierung – und im extremen Fall die Auslöschung. Der Orden denkt in großen Maßstäben und hat selbst so viele Opfer gebracht, dass er nötigenfalls in drachischer Härte auch andere zum Wohle aller zu opfern bereit ist.

Freunde und Verbündete hat der Orden naturgemäß vor allem unter Zauberern und Sphärenkundlern, die sich der Erforschung des Limbus oder der Abwehr von Dämonen verschrieben haben, sowie (zumindest teilweise) unter anderen Anhängern der Hohen und Alten Drachen. Die Menacoriten fürchten allerdings auch, dass ihre dämonischen Feinde jegliches Wissen über sie selbst (angefangen bei ihren Namen) gegen sie wenden könnten, und so verfolgen sie zu ihrem eigenen Schutz im wahrsten Sinne eine Politik der Verschleierung und des Inkognito, die letzten Endes auch die Zahl ihrer Unterstützer einschränkt: Für den Großteil der Welt existieren sie schlichtweg nicht, und so kann die Welt sie auch nicht an ihre Feinde verraten. Schon seit langem jedoch bestehen als überaus praktisch empfundene Abkommen zwischen den Menacoriten und den Häuptern der aventurischen Magiergilden.

Gildenräte und Erzmagier können demnach über eine spezielle Variante des GEDANKENBILDER Kontakt zu den Limbuswächtern aufnehmen und beispielsweise um schnelle und sichere Passage durch die Zwischenwelt ersuchen. Im Gegenzug erhalten die Menacoriten vor allem Informationen sowie bisweilen Zugang zu wichtigen Rohstoffen und werden ihrerseits nicht zu sehr vom wissenschaftlichen Interesse der einflussreichen Magierzunft verfolgt.

Unter jenen, die über die Existenz des Ordens zumindest spekulieren, sagt man unter anderem Magister Magnus *Aleya Ambareth* seit Jahren (zu Recht) Kontakte zu den Menacoriten nach. Weiter ahnt man Verbindungen zum Orden der Draconiter oder aber fürchtet wie Erzmagier Rakorium Muntagonus gar eine drachisch-echsische Verschwörung, die sich bis tief in das Graue Wabern des Limbus erstreckt und nicht weniger als die Rückkehr Zze Thas und die Erweckung Pyrdakors zum Ziel habe.

Erscheinungsbild und Symbole

Der Drachenkundler Pher Drodont nannte die Menacoriten "Graue Wächter", auch als "Graue Wanderer" sind sie bekannt. Tatsächlich hüllen sich viele Ordensmitglieder auf ihren Missionen in weite graue Kapuzenumgänge, Gesichtsschleier oder Masken sowie Handschuhe und Stiefel in der (Nicht-) Farbe des Limbus. Sie verschleiern damit nicht nur ihre Identität, so dass es einem Beobachter nicht einmal leicht fiele zu sagen, ob er einen Menschen, Elfen oder Achaz vor sich habe. Neben einem rein optischen Tarneffekt im ebenfalls grauen Äther sollen die Kutten auf magischem Wege sogar die astrale Wahrnehmung von Zauberkundigen und Dämonen täuschen (durch HELLSICHT TRÜBEN oder AURARCANIA DELEATUR). Dass sie ihre Träger vor den schädlichen Auswirkungen des Limbus auf den sterblichen Leib zu schützen vermögen, den Bösen Blick ablenkten oder gar dämonischer Magie widerstünden, ist hingegen Legende (oder auf wenige hochmagische Einzelstücke beschränkt, die den wahren Kern der Legende bilden).

Das Emblem der Menacoriten ist das Flügelrad: sechs Drachenschwingen, die wie Speichen oder Windmühlenflügel von einer Nabe abgehen. Das Flügelrad wird als Erkennungszeichen und Symbol des Dienstes am Hohen Drachen getragen, sei es in Form von Schmuck, als Tätowierung oder gar als Brandnarbe. Abweichend existieren Darstellungen, welche die sechs Flügel zu Paaren oder übereinander anordnen oder den Hohen Drachen vollständig abzubilden versuchen. Die meisten dieser Zeichen sind allerdings der Phantasie von Chronisten oder Mystikern entsprungen.

Viele Menacoriten nennen ein *Äthrolabium* (SRD 38) ihr Eigen, eine Art sechseckigen Kompass aus wertvollen magischen Metallen, der im Limbus der Orientierung dient. Diese Geräte werden zuweilen auch als 'Geschenk unbekannter Gönner' an Außenstehende abgegeben, speziell an solche, denen man später womöglich eine Mitgliedschaft im Orden anzutragen gedenkt.

Gefahren für den Orden: Limbus-Siechen

Der Limbus ist eine lebensfeindliche Umgebung, in welcher der sterbliche Leib auf Dauer geschädigt wird (WdZ 359f.). Magiebegabte genießen durch den ihnen innewohnenden Astralkörper gegen diese schädliche Wirkung des Limbus einen gewissen Schutz, sind aber in gleichem Maße wie andere von zwei exotischen, glücklicherweise nur selten auftretenden Krankheiten bedroht, die man sich im Äther zuziehen kann (siehe jeweils auch **Schatten im Zwielicht**).

Besonders gefürchtet ist der so genannte *Leibesschwund*, regeltechnisch eine Krankheit der Stufe 7, die dafür sorgt, dass der Körper W3 Tage nach der Infektion über einen Zeitraum von W6 Tagen mehr und mehr an Stofflichkeit verliert, bis er für die Dauer eines ganzen Tages zwar noch sichtbar, aber durchlässig wie ein Geist wird. Der Leibesschwund erzeugt aus sich heraus keinen LeP-Verlust, allerdings schwächt die zunehmende Schwierigkeit, Nahrung zu sich zu nehmen, den Kranken gerade bei längerem Verlauf. Am Tag nach dem Verlust der Stofflichkeit ist die Krankheit für gewöhnlich überwunden und der Leib wiederhergestellt. Wer jedoch eine weitere Limbusreise, und sei es per TRANSVERSALIS, unternimmt, während der Leibesschwund noch andauert, dem droht ein qualvoller Tod: Sein Körper löst sich nach dem Kontakt mit dem Äther zusehends in grauen Nebel auf.

Neben dieser schleichenden Umwandlung des eigenen Körpers in die Nicht-Materie des Limbus befällt einige wenige Sphärenreisende gewissermaßen eine körperliche Abhängigkeit von der Nichtwelt (*Limbus-Sucht*, Stufe 5). Wer an ihr erkrankt und sich fortan nicht mindestens einmal pro Woche im Äther aufhält, verliert W3 LP pro weiteren Tag 'Entzug'. Nach Jahr und Tag ohne Kontakt mit dem Limbus ist die Krankheit (für diesmal) überwunden.

Die Wahrscheinlichkeit, an Leibesschwund oder Limbus-Sucht zu erkranken, ist sehr gering, steigt aber mit der Dauer des Aufenthalts im Äther, so dass gerade die Menacoriten durchaus bedroht sind. Tatsächlich dürfte es im Orden sogar eine ganze Reihe von Limbus-Süchtigen geben, die sich dieses Umstands nicht einmal bewusst sind. Ein dem Orden bekanntes, wenn auch leider schwer herzustellendes Alchimikum namens *Limbus-Wein* (das ohne Angabe einer Rezeptur auch in *Porta Aithericca* erwähnt wird) vermag, vorbeugend eingenommen, das Risiko beider Erkrankungen drastisch zu mindern.

Der Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten* senkt die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung. Geeignete Liturgien (etwa der Segen der Heiligen Theria) oder Zauber (REVERSALIS [FLUCH DER PESTILENZ]) können beide Limbus-Siechen heilen, weltliche Heilkunde-Talente sind dagegen höchstens zur Diagnose, nicht aber zur Behandlung geeignet.

Struktur

An der Spitze des Ordens steht nicht nur dem Mythos nach der Hohe Drache selbst. Allerdings bekommen selbst seine Anhänger die schiere Naturgewalt des sechflügligen Menacor nur äußerst selten zu Gesicht. Die täglichen Geschicke des Ordens werden von der Limbusfeste aus von einem Ältestenrat gelenkt, wobei das Wort besonderes Gewicht erhält, wenn man bedenkt, dass selbst sterblich geborene Wesen nicht länger altern, solange sie sich im Limbus aufhalten. So finden sich unter den Ältesten wohl durchaus noch Drachen und Mantra'Kim, deren Erinnerungen an den ewigen Krieg mit den Niederhöllen weiter zurück reichen als ihnen selbst lieb sein kann. Tatsächlich ist die häufigste Todesursache der Allerältesten nicht mehr der Kampf oder der Einfluss des Limbus auf den Körper, sondern der schiere Überdruss angesichts der grauen Ewigkeit.

Darüber hinaus ist der Orden nicht sehr hierarchisch gegliedert, sondern setzt sich aus einer überaus illustren und heutzutage auch recht individualistischen Gesellschaft genialer Köpfe, furchtloser Kämpfer, findiger Boten und verborgener Späher aus den unterschiedlichsten Rassen, Völkern, ja, Zeiten zusammen. Nahezu alle Ordensmitglieder haben sich besonders unter ihresgleichen hervor getan, bevor ihnen das Zeichen des Flügelrades angetragen wurde – solchen Charakteren liegt nur selten Unterordnung im Blut. Einzig die geradezu überlebensgroße Aufgabe, die dem Orden gesetzt wurde, vereint die Menacoriten und mahnt sie immer wieder zu eiserner Selbstdisziplin und Wachsamkeit.

Auf ihren Missionen bilden die Menacoriten meist kleine, eingespielte Gruppen. Boten und Kundschafter durchmessen die Endlosigkeit des Limbus allerdings auch ganz auf sich gestellt. Außerhalb ihrer Festung vermeiden es die Menacoriten nach Möglichkeit, einen Großteil ihrer Kräfte an einem Ort zu bündeln. Zu klein ist der Orden gemessen an den Sphären, zu groß die Gefahr seiner Auslöschung.

Was denkt man über die Menacoriten?

Volkes Stimme: *"Wer?"*

Zauberkundige, Geweihte, Gelehrte: *"Ein Mythos. Wächter der Welt außerhalb der Welt, Diener eines Hohen Drachen, die Versammlung aller Verhüllten Meister seit Basilius oder Rohal... Eine Legende, mehr nicht. Obwohl mein Mentor einst Stein und Bein schwor, einen von ihnen gesehen zu haben, wie er aus dem Nichts erschien, ihn ansah und wortlos wieder in grauem Nebel verschwand. Aber unter uns, der alte Zausel war da schon nicht mehr ganz beisammen, der hielt auch den guten Kaiser Hal für eine Frau ..."*

Unter Beschwörern, Limbusreisenden und Sphärenkundigen: *"Sie sind dort, und wehe, man erregt ihre Aufmerksamkeit. Sie lassen nicht mit sich spaßen. Und es heißt, sie seien nichtmal menschlich. Was, wenn sie sogar selbst aus den Finstersphären stammen?"*

Eingeweihte Zirkel: *"Sie kämpfen dort draußen einen Kampf in hoffnungsloser Unterzahl. Und sie dürfen nicht einmal darauf hoffen, dass man ihrer hier gedenkt. Sie sind gleichzeitig auf ewig Verlorene und unsere Hoffnung."*

Was denken die Menacoriten über...

... andere Limbusreisende: *"Im besten Fall werden sie unsere Reihen verstärken. Vielleicht aber reißen sie auch endgültig die Mauern ein, die unsere Welten noch schützen. Behaltet sie im Auge."*

... exzessive Beschwörer und Paktierer: *"Narren. Allzu oft gefährliche Narren!*

... Verbündete in der dritten Sphäre: *Er hat mein Gesicht noch nie gesehen, kennt meinen Namen nicht und hat nicht erlebt, was wir erlebt haben. Aber jedes Gespräch mit ihm ist wie Balsam, der meine Seele heilt. Wenn wir auch kein Gesicht haben dürfen in der Welt, die Welt muss immer ein Gesicht für uns behalten. Wofür würden wir sonst kämpfen?"*

... das einfache Volk: *"Ahnungslos. Wenn sie wüssten, was jenseits ihres Himmels, ihrer Welt der Farben auf sie lauert, würden sie den Verstand verlieren. Wir sind ihre Hüter. Wir sind die Hunde, die die Schafe in der Nacht bewachen. Und, Götter, wie ich sie manchmal beneide!"*

Die Menacoriten im Spiel

Je nachdem, wie viel Gewicht eine Spielrunde auf die Möglichkeiten von Limbusreisen, Globulen und Nebenwelten legen möchte (siehe hierzu **WdZ 358 ff.**), kann der Orden der Menacoriten ein kaum in Erscheinung tretender Mythos oder das Herzstück und Ziel einer ganzen Kampagne sein.

Ist der Limbus in Ihrer Runde nicht mehr als ein philosophisches, kosmologisches Problem für Meisterpersonen, das einem im Spiel höchstens begegnet, wenn die Magierin einen TRANSVERSALIS oder der Schelm einen VERSCHWINDIBUS zaubert, dann bedürfen Sie der Menacoriten in Ihren Kampagnen nicht.

Als reines Hintergrundelement tritt der Orden auf, wenn die Helden es mittelbar mit ihm zu tun bekommen: Er ist die angenommene Quelle gewisser Artefakte (wie der Äthrolabien, **SRD 38**), der hinter vorgehaltener Hand genannte Grund, warum ein hochrangiger Magier innerhalb kürzester Zeit von einem Ort zum anderen gelangen konnte, oder die geflüsterte Erklärung dafür, warum der Limbus an bestimmten Stellen dauerhaft (un)passierbar ist, ohne dass ein einziger Menacorit leibhaftig erscheinen müsste.

Wenn Ihre Spielrunde jedoch auf Grundlage von **WdZ** in den Limbus und andere Welten vorstoßen will (sei es als einmali-

ges Abenteuer oder gar als Setting einer Themenrunde), dann kann und sollte der Orden der sechs Flügel Menacors sein ganzes Potenzial entfalten dürfen.

Ähnliche Überlegungen betreffen die Größe des Ordens. Sie kann ganz nach den Bedürfnissen der Runde vom hoffnungslos überlasteten *Banner der letzten Helden* bis zur limbusweit operierenden Ordnungsmacht rangieren, die ihre Agenten weit gestreut im gesamten Äther, in diversen Globulen und Nebenwelten im Einsatz hält.

Im Orden der sechs Flügel Menacors sind noch Wesen anzutreffen, deren Völker auf Dere bereits seit Urzeiten untergegangen sind, wenn auch stets nur in geringer Zahl: Der Kampf gegen außerweltliche Schrecken fordert unweigerlich seinen Blutzoll, der Limbus zehrt den Leib aus, und selbst jenen, die lange genug überleben, bietet die Ewigkeit im grauen Nichts des Limbus nur selten einen Anreiz im Vergleich zu den wohlverdienten göttlichen Paradiesen oder auch nur zum gnädigen Vergessen in den Armen des Todes. Die Wacht im Äther und der Dienst am Hohen Drachen ist ein Opfer, eine grimmig gewonnene Ehre ohne Anerkennung jenseits des kleinen Runds der eigenen Gefährten.

Der Orden als Gegenspieler

Die Menacoriten fühlen sich neben ihrem Meister der Welt in ihrer Gesamtheit verpflichtet, nicht aber jedem ihrer Bewohner im Einzelnen. Ordensmitglieder können mit den Helden in Konflikt geraten, wenn etwa ...

- die Helden aus Unwissenheit oder den besten Absichten im Limbus an Geheimnisse rühren, die der Orden auf Grund ihres Gefahrenpotentials bewahren möchte.
- die Helden in den Besitz von Dokumenten oder Artefakten gelangen, die das Inkognito des Ordens gefährden.
- die Menacoriten Jagd auf aus ihrer Sicht gefährliche Beschwörer, Sphärenreisende oder Limbuskundige machen, denen die Helden sich verpflichtet fühlen.
- einzelne Menacoriten unbemerkt von ihren Ordensgeschwistern an die Dämonen oder andere Geheimbünde 'fallen' und als Doppelagenten die Helden nun mit der Macht des ahnungslosen Ordens an der Aufdeckung ihrer eigenen Untaten hindern wollen.

Der Orden als Helfer

Letztlich handelt es sich beim Orden der sechs Flügel Menacors um eine Organisation der 'Guten', und als solche kann und sollte er den Helden und Meisterpersonen auf seiner Seite auch begegnen.

- Ordensmitglieder können als Kuriere und Eskorten fungieren, die Personen, Gegenstände und eiligste Nachrichten durch den Limbus an verschiedenste Orte bringen und dabei vor Schaden bewahren.
- Sie können im Limbus, in Globulen oder anderen Sphären verloren gegangene Personen und Gegenstände wiederzufinden versuchen oder zumindest anderen die Suche ermöglichen.
- Nicht zuletzt können sie (unter Umständen gemeinsam mit ordensfremden Verbündeten) aktiv Bedrohungen aus anderen Sphären entgegentreten.

Die Grauen Wanderer können aus dem Limbus heraus ungesehen spionieren, in versperrte Räume gelangen und sich aus brenzligen Situationen in den Äther zurückziehen. Ihre magischen Möglichkeiten sind durch die hohe Regenerationsrate astraler Energien im Limbus bemerkenswert. Angreifbar sind sie durch die meist geringe Zahl einsatzbereiter Mitglieder und ihr Bemühen um größtmögliche Geheimhaltung.

Begegnungen

Der Orden der Menacoriten taucht vor allem in Hintergrundtexten des Schwarzen Auges auf, namentlich der Drachen-Spielhilfe **Karfunkelsplitter** in der Anthologie **Drachenodem** sowie den Regelwerken **WdZ**, **WdG** und **SRD**. Leibhaftig begegnen können die Helden den Limbuswächtern (oft nur am Rande und unter Wahrung des Mysteriums) in den Abenteuern **Schatten im Zwielicht** (im Kampagnenband **Meister der Dämonen**), **Der Wurm von Windhag** (**Drachenodem**) und **Masken der Macht**. Im Romanzweiteiler **Drachenschatten** (**Der Kreis der Sechs** und **Der Nabel der Welten**) sowie in der Kampagne **Die Drachenchronik** spielt der mysteriöse Drachenorden eine wichtige Rolle.

Helden im Orden

In einer Kampagne, welche die Helden selbst wiederholt und langfristig in den Limbus führt, mag es sich anbieten, ihnen früher oder später die Mitgliedschaft im Orden der sechs Flügel Menacors anzubieten. Bevorzugt wendet sich der Orden an Zauberkundige, denn wer nicht mit astraler Kraft gesegnet ist, dem gegenüber erweist sich der Äther als allzu lebensfeindlich. Dieses Dogma ist jedoch nicht unumstößlich: Die Menacoriten brauchen Informanten und Zuträger auch außerhalb des Limbus, um Feinde innerhalb der Schöpfung aufzuspüren oder wichtige Ressourcen (Nahrung, Waffen, Ingredienzen für Artefakte und Elixiere) zu sammeln, ohne dabei auf Ordensfremde angewiesen zu sein. Zudem lassen sich magische Artefakte ersinnen, die den Aufenthalt im Limbus auch ohne eigene Astralenergie erträglich machen können.

Die Menacoriten beobachten einen geeignet erscheinenden Kandidaten meist über Jahre aus dem Limbus heraus oder über Freunde des Ordens. Oft gehört es zu den Prüfungen des noch ahnungslosen Rekruten, aus unbekannter Hand ein Äthrolabium zu erhalten, dessen Gebrauch früher oder später in den Limbus und zum Orden führt. Wer von sich aus zum Orden findet, ist es meist auch wert, ihm anzugehören. Es kommen jedoch auch sehr direkte Kontaktaufnahmen vor, bei denen die Menacoriten sich offenbaren und den Kandidaten vor die Wahl stellen, dem Orden beizutreten oder die Erinnerung an dieses Treffen per MEMORABIA zu verlieren.

Die Menacoriten gewähren ihren Mitgliedern Zugang zu allen bekannten (und möglicherweise auch anderen) Zauberformeln der Limbusmagie, damit sie sich im Äther bewegen können. In den meisten Fällen wird erwartet, dass der Kandidat sein bisheriges derisches Leben beendet, den Schleier des Ordens annimmt und tot für die Welt sich ganz dem Dienst am Hohen Drachen verschreibt.

Die Festung im Limbus (Asdramur)

Die Ordensburg der Menacoriten treibt tatsächlich, wie es auch die Legenden behaupten, im ewigen Grau des Limbus. Sie ist eine Zitadelle titanischen Ausmaßes, vergleichbar mit der aventurischen Drachenfeste *Drakonia*, errichtet auf einem gigantischen grauen Felsblock, umgeben von sechs Mauern auf sechs Höhenebenen und einem so machtvollen magischen Schild, dass er selbst für das gewöhnliche Auge als rötlicher Schimmer in der Farblosigkeit des Äthers wahrzunehmen ist.

Die Ordensfeste ist das Sanktuarium der Grauen Wanderer, eine Zuflucht, in der die ewige Stille, die Leere und die Lebensfeindlichkeit des Limbus aufgehoben sind, während die Zeit hier so wenig Macht über den Leib hat wie im Äther selbst.

Der Ort kann, ähnlich einer Globule, nur vom Limbus aus über den PLANASTRALE-Spruch betreten werden. Die Festung treibt ohne Kurs und Ziel durch den Äther, aufzufinden mit den Äthrolabien des Ordens oder dem OCULUS ASTRALIS, der die Spuren ihrer magischen Aura offenbart (allerdings schützt eine Art Verhehlung die Festung, die aber instabil ist. Manchmal ist der OCULUS deutlich erschwert, manchmal ist die Asdramur ohne Schwieirgkeiten wahrzunehmen).

Der Hort des Hohen Drachen

Man merkt der Ordensburg deutlich an, dass sie nicht für Menschen, nicht einmal für Achaz oder Trolle erbaut worden ist. Die meisten Gänge und Hallen sind groß genug, dass Riesenlindwürmer darin zum Stelldichein laden könnten, und ganz offensichtlich sind einige Türme und Räume nur fliegenden Wesen zugänglich oder erst nachträglich an das Gewirr aus Treppen und Stiegen angeschlossen worden, das die Festung durchzieht.

Heute stehen große Teile des Hortes leer, und doch scheint er niemals still zu sein: Nach der völligen Lautlosigkeit des Limbus erscheinen die eigenen Schritte, das Geräusch des Atems oder das Rascheln der Kleidung dem Besucher hier überlaut. Mag die Luft abgestanden und stickig sein, sie füllt die Lungen nicht anders als ein Frühlingshauch. Und nach der Kälte des Äthers umfängt die Wärme der Ordensburg den Reisenden wie Drachenglut.

In den Kellern der Burg lagern das Arsenal und die Schätze des Ordens: Beute aus einem Dutzend Welten und Zeitaltern, magische Artefakte, die Schlüssel zu vergessenen Globulen und das ewige Gesetz Menacors. In ihren Kerkern dämmern unglückliche Weltenreisende, die mehr gesehen haben als sie durften, gebannte Dämonen, die niemals beschworen werden durften, und Monstren unbekannter Herkunft.

Im Herzen der Feste halten die Ältesten der Menacoriten Rat und, so munkelt man, gedankliche Zwiesprache mit dem sechsflügeligen Herrn des Limbus. Ihnen am nächsten befinden sich die Ordensarchive, deren älteste Werke – dreidimensionale, in der Luft schwebende Menetekel und telepathisch das in ihnen gespeicherte Wissen teilende Kristalle – kaum ein heutiger Menacorit mehr zu deuten weiß. Hier wurde und wird auch der Name eines jeden Limbuswächters für die Ewigkeit festgehalten, der einzige Ruhm, der im Orden zu ernten

Der Orden vom Auge

»Zu erkennen war ein fingernagelbreites Madamal, nur zwei Nächte nach Neumond, das bei starker nördlicher Bahnabberation für einige Stunden die Färbung von Käseweiß zu Rostrot und Umbra sowie retour wechselte. Für den Gelehrten auffällig war die Konstellation mit Crux Ogris, Delphin und Kaiserstern, wozu ich, verehrte Exzellenzen, noch eine Expertise anfertigen werde.
Inwiefern die Finsternis des Madamals mit anderen Verhüllungen der Gestirne aus vergangenen Jahren – etwa der Sonnenfinsternis über dem Orkland im Phex 1023 – zusammenhängt, bedarf weiterer Überlegung.
Es ist nicht auszuschließen, dass die Mondfinsternis für einige Ausformungen sinistrer Magie genutzt wurde, wiewohl man schamanistische Rituale nicht per se hinzuzählen sollte.«
—Magister Melwyn, 1. kaiserlicher Hofmagus in einer Besprechung des Ordens vom Auge zur Mondfinsternis im Efferd 1029 BF

»Die Nacht war über der Kaiserpfalz am Raschtulswall hereingebrochen, doch noch immer war die Burg hell erleuchtet. Wieder verließen fackelbewehrte Reiter das Burgtor. Sorgen zerfurchten das Gesicht des alten Torwächters Herulf, als er den Ausreitenden den Gruß entbot.
"Ich fürchte, sie werden den aranischen Gesandten nicht mehr lebend finden", seufzte er. "Die Wälder des Walls sind tief und die Nacht ist finster. Die Ferkinas werden ihn schon bald kochen. Bis ihm das Fleisch von den Knochen fällt. Mutter Travia erbarme dich."
"Wenn unsere Späher nur wüssten, wo die Höhle der Barbaren ist", murmelte Torwächter Debrek, der ihm gegenüberstand und die Hellebarde senkte. "Die Kaiserin wird beschämt sein, wenn sie dem König von Aranien erklären muss, wieso sein Gesandter ein Ende in Ferkinabäuchen fand."
Unter den Lichtern der Burg zog eines die Aufmerksamkeit Herulfs auf sich. Er blinzelte. Aus dem höchsten Turmgeschoss des Bergfrieds flackerte ein bläulicher Schein, der nicht von einer Fackel stammen konnte. Eine Eule schrie in der Ferne. Magisches Knistern lag in der Luft über dem Turm.
Herulf lächelte. "Debrek, wir werden bald wissen, wo sich diese Wilden verkrochen haben. Die Kaiserin spricht mit dem Auge."«
—aus einer Erzählung der Bardin Amber Zahrajan, 1033 BF

Kurzcharakteristik

Der Orden vom Auge ist ein Zirkel von Beratern der Kaiserin des Mittelreichs, der insbesondere in wissenschaftlichen, magischen und geheimen Belangen zu Rate gezogen wird. Er waltet diskret im Hintergrund, nur gelegentlich greifen vom Orden angeworbene Spitzel und Söldner dort ein, wo die Sicherheit des Reiches in Gefahr ist. Wichtigstes Instrument und Symbol der Gemeinschaft ist das legendenumwobene *Auge des Morgens*, ein Schwarzes Auge, mit dem man an ferne Orte blicken kann.

Vollständiger Name: Geheimer Orden vom Schwarzen Auge von Punin
Wappen/Symbol: Ein Schwarzes Auge, getragen von Greif und Einhorn als Wappenhaltern
Wahlspruch: *"Oculus videt, caput cogitat" ("Das Auge sieht, der Kopf denkt.")*
Herkunft: Gegründet als Geheimorden in der Friedenskaiserzeit, nachdem tulamidische Weise dem Horaskaiser das *Auge des Morgens* geschenkt hatten.
Persönlichkeiten: **Magister Melwyn** (Erster Hofmagus), **Rondrigan Paligan** (Reichsgroßgeheimrat), **Saldor Foslarin** (Convocatus Primus vom Bund des Weißen Pentagramms), **Storko von Gareth** (Oberhaupt des Hauses von Gareth)
Beziehungen: groß im Mittelreich, hinlänglich im übrigen Aventurien
Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *"Das Auge sieht, der Kopf denkt, die Hand lenkt. Der Orden ist das Auge des Reiches. Manchmal der Kopf. Und hin und wieder muss er zur Hand werden."*
—Rondrigan Paligan, Reichsgroßgeheimrat
Bedeutende Niederlassungen: keine, der Orden kommt üblicherweise im Ulmenkabinett am reisenden Kaiserhof Rohajas zusammen
Besonderheiten: Im Besitz eines mächtigen transportablen Schwarzen Auges.
Größe: 20 Mitglieder
Volkes Stimme: Es soll einen geheimen Beraterkreis der Kaiserin geben, in dem Weise und Gelehrte sitzen. Sie können mit einem Schwarzen Auge alles sehen, was in Aventurien vor sich geht.

Geschichte

Der Orden vom Auge hat seine Wurzeln in der Friedenskaiserzeit. Nach der *Schlacht von Punin* (**881 v.BF**) überreichten tulamidische Sternkundige den Hofmagiern des Seneb-Horas das *Auge des Morgens* als Geschenk. Aus den Sitzungen, in denen Regentenrat und Horaskaiser das Schwarze Auge konsultierten, entstand der Orden. Der Aufbewahrungsort des Auges wechselte über die Jahrhunderte immer wieder: Bosparan, Punin, Gareth, Rommilys – heute der reisende Kaiserhof mit seinen kaiserlichen Pfalzen.
Seit Kaiser Alrik (um **700 BF**) werden die Kaiser des Mittelreichs traditionell zum Hochmeister des Ordens bestimmt – selbst wenn manche von ihnen nie an einer seiner Sitzun-

gen teilgenommen haben. Der Einfluss des Beratergremiums schwankte je nach Kaiser. Einige suspendierten den Orden oder beriefen ihn nie ein, andere hingegen zogen sich zeitweise völlig vom Regierungsgeschäft zurück und ließen den Orden alle Entscheidungen treffen.

873 BF entschlüsselten zwei Vertraute Kaiser Eslams V., der Akademieleiter des Informations-Instituts Rommilys und eine Seherin namens Eternamil, die Fähigkeit des Auges zum Gedankenlesen von fernab weilenden Personen. Schon tulamidische Legenden hatten von dieser Fähigkeit gekündet. Der Kaiser nutzte exzessiv die Gabe, die bald zum Fluch wurde: Vier Monate lang las er in den Köpfen seiner Garether Untertanen, wurde paranoid und ließ Unzählige verhaften. Er geriet in Streit mit der Praios-Geweihtenschaft, die diese Gabe als Frevel an den Göttern ansah. All die erforschten Gedanken vermochte kein Menschengeist zu fassen. Der Akademieleiter verfiel dem Wahnsinn, der Kaiser fand mit seelenheilerischer Hilfe des Boten des Lichts den Bezug zur Wirklichkeit wieder. Eslam V. vernichtete alle Aufzeichnungen über die Anwendung zum Gedankenlesen und verbot alle weiteren Forschungen darüber. Die Seherin Éternamil, bald als Anstifterin des Unheils gesehen, verschwand angeblich in Gestalt eines grauen Räbleins.

Ursprünglich dazu gedacht, den Kaisern unauffällige Hilfe auf dem Weg zu weisen Entscheidungen zu sein, sind die Titel der Ordensmitglieder längst öffentlich. Man kann die Namen zum Beispiel den *Ratschlägen zur Lage des Reiches* entnehmen, einem jährlich veröffentlichten Thesenpapier.

In seiner langen Geschichte war der Orden mal intensiver, mal loser mit Spitzelringen des Kaisers verbunden und sah deren Organisationen kommen und wieder gehen – zuletzt in Form der KGIA, die von Kaiser Perval bis Reichsregentin Emer dem Reich als aufwändiger und vielköpfiger Geheimdienst zur Verfügung stand. Zeitweise existierten für weltlichere Aufgaben auch erweiterte Ordenskreise und -titel, wie etwa die *Knappen* oder *Ritter des Ordens vom Auge*. Seit dem Jahr des Feuers (**1027-1028 BF**), in dem sich die KGIA auflöste, ist der Orden auch Dreh- und Angelpunkt für geheimdienstliche Tätigkeiten im Namen der Kaiserin.

Der Orden vom Auge heute

Es ist was faul im Lande Aventurien ...

Viele Dinge gehen vor zwischen Paavi und Brabak. Bei einer geheimen Auktion in Vinsalt wechselt ein Beherrschungsartefakt für 20.000 Dukaten den Besitzer. Die Zahl der Anhänger des alanfanischen Boronkultes in Punin wächst. In einer Reichsstadt geht nächtens ein Gargyl um und weckt Schlafende mit grollenden Worten in einer unbekannten Sprache. Ein Sultan aus dem Land der Ersten Sonne schwört, die Kaiserin zu töten. Sklavenhändler suchen Albinozwerge für Leonardos Werkstätten in Yol-Ghurmak. In Havena sind alte KGIA-Akten mit empfindlichen Inhalten aufgetaucht. Alanfanische Astronomen haben den Zeitpunkt für die nächste Sonnenfinsternis berechnet. In Mendena sollen Haffax' Elitegarden ein neues Schlachtmanöver proben. Aus dem Orkland dringen Gerüchte von einem mächtigen Bauwerk, das der Aikar Brazoragh errichten lässt.

Solche Geschehnisse können das Interesse des Ordens vom Auge wecken. Die Mitglieder des Ordens sammeln alles Wissen, das für das Wohl und Wehe von Kaiserin und Reich von Belang sein mag. Insbesondere ungewöhnliche Ereignisse oder neue Erkenntnisse aus den Bereichen Magie, Religion und hesindianischer Wissenschaften finden ihren Weg in die Besprechungen des Ordens. Die Mitglieder grübeln über an sie herangetragene Berichte, analysieren Fundstücke, tauschen sich über ihre fachliche Meinung aus und beurteilen, was vorrangig bedrohlich oder nützlich für das Reich ist. Auf die bedeutendsten und beunruhigendsten Hinweise lenkt der Orden den Blick des nur periodisch anwendbaren Auge des Morgens, in der Hoffnung, weiteren Aufschluss zu erlangen.

Die Räte der Kaiserin

Zweite wichtige Säule der Ordensaufgaben ist die Beratung der Kaiserin zu allen Fragen, bei denen Gelehrtenwissen, Orakel und alte Weisheiten von Nutzen sind. Die Ordensmitglieder stammen aus der klerikalen und gildenmagischen Elite des Reiches und haben zu fast allem eine Antwort. Manchmal auch mehrere Antworten, wenn sich die teils sehr unterschiedlichen Mitglieder nicht zu einer gemeinsamen Weisheit durchringen können. Manche Debatten zwischen Praioten, Phexensjüngern und Zauberern innerhalb des Rats sind berüchtigt.

Das Spektrum umfasst Ratschläge zur Verteilung von Geldern für die Förderung kaisertreuer Akademien, Verhaltensregeln zum Erkennen von Paktierern bei Hofe, taktische Finessen zur Infiltration einer belagerten Burg mit magischen oder karmalen Fertigkeiten, derographische Traktate über ein fremdes Volk, deren Gesandtschaft den kaiserlichen Hof aufsucht und philosophische Abhandlungen über Herrschaft, Ideale, Leben und Tod und das Weltgefüge. In den jährlich erscheinenden *Ratschlägen zur Lage des Reiches* werden Thesen zu politischen Themen für die aventurische Gelehrtenschaft herausgegeben – natürlich von empfindlichen Inhalten bereinigt.

Für die Sicherheit des Reiches

Viele Mitglieder des Ordens sind eher Theoretiker als Praktiker, eher Denkende als Ausführende. Bei offenem Vorgehen kann sich der Orden mit einer Bitte an lokale Adlige, Kirchen oder die kaiserlichen Soldaten wenden. Mehr Fingerspitzengefühl wird verlangt, wenn der Orden geheim agieren muss. Dauerhaft in Dienst genommene Agenten existieren kaum. Darum werden Außenstehende angeworben, wenn es darum geht, in einem vergessenen Tal der Trollzacken, einem Boron-Kloster Tobriens oder beim Mittwinterfest in Thorwal vertiefende Informationen zu ergattern. Ebenso greift man gerne auf diskrete Spezialisten zurück, wenn sich der Orden nach der Sichtung aller Hinweise zum Handeln entschließt, um für die Kaiserin ein gefährliches Artefakt zu bergen, einen wichtigen Verbündeten zu schützen oder eine Bedrohung zu beseitigen.

Feinde und Verbündete

Kräfte, die dem Mittelreich als Feinde gegenüberstehen, gelten auch dem Orden als Gegner. Eine Rivalität besteht mit der **Letzten Schwadron**, deren Wirken der Orden vom Auge bisher nur erahnt. Details über diese erratische Geheimgesellschaft sind dem Orden kaum bekannt. Bisweilen verfolgen Agenten vom Orden vom Auge und der Letzten Schwadron dieselbe Spur und geraten aneinander – gleich ob sie dasselbe Ziel haben oder nicht.

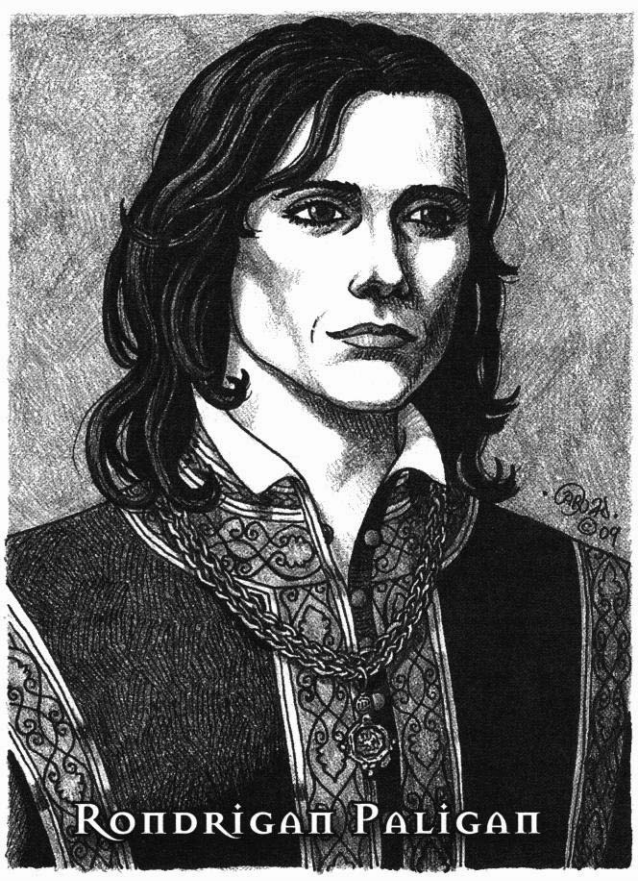
Der Orden besitzt per se keine polizeiliche Autorität. Niemand kann ein Schreiben mit dem Ordenssiegel vorzeigen und es als amtliche Vollmacht gegenüber Stadtgardisten, Geweihten oder Lokaladligen geltend machen. Man kann aber darauf hoffen, dass "im Namen des Ordens vom Auge" oder "die Berater der Kaiserin" in den Ohren des Gegenübers eindrucksvoll genug klingt. Der Orden kann durch seine einflussreichen Mitglieder auf die Hilfe von verschiedenen Kirchen und Magiergemeinschaften zählen. Erwähnenswert sind insbesondere die **Communio Luminis**, die **Phexgeweihtenschaft**, der **Hort der Immerwährenden Gaben** und der **Bund des Weißen Pentagramms**. Mit expliziter Bevollmächtigung der Kaiserin kann der Orden zeit- oder zweckgebunden auf die Ressourcen von kaiserlichen Gütern, Beamten und Truppen zurückgreifen.

Struktur

Mitglieder

Bei den 20 Ordensangehörigen handelt es sich um bedeutende Gelehrte, Geweihte und Zauberkundige des Mittelreichs, die dem Kaiserhaus nahestehen. Der Orden hat nur eine geringe Hierarchie. Neben dem *Hochmeister* existieren die Ränge der zwölf *Weisheiten* und sieben *Geheimen Weisheiten*. Diese unterscheiden sich weniger an Meriten und Ansehen innerhalb des Ordens als dadurch, dass die *Geheimen Weisheiten* enge Vertraute der Kaiserin und ständige Begleiter des Kaiserhofs sind. Die Dienste für den Orden machen einen Großteil ihrer Tätigkeiten aus. Die *Weisheiten* sind hingegen ein Kreis äußerer Berater und Experten, die meist fernab des kaiserlichen Hofes wirken. Mit dem engeren Zirkel stehen die Weisheiten per Brief, mit Verständigungsmagie oder durch Göttliche Verständigung in Kontakt. Gelegentlich tragen Weisheiten diese Bezeichnung auch als reinen Ehrentitel.

Im Folgenden sind einige wichtige Mitglieder des Ordens genannt. Weitere Namen sind nicht festgelegt. Fühlen Sie sich frei, weitere Posten in ihrer Spielrunde nach Belieben (z.B. mit Spielercharakteren) zu besetzen.



Die Hochmeisterin

Kaiserin Rohaja (*1008 BF), braune Augen, blond, ritterliche Herrscherin – Die nominelle Führerin des Ordens nimmt nur sporadisch an dessen Treffen und Beratungen teil, da sie selten die Zeit für die langwierigen Fachsimpeleien der Gelehrten aufbringen kann. Lieber lässt sie sich von Markgraf Rondrigan oder Magister Melwyn in Kürze von den Ergebnissen berichten.

Geheime Weisheiten (7 Personen)

Illuminatus Arrius von Wulfen (*990 BF), Hofgeweihter des Praios, kräftige Statur, lacht gerne – Der Mystiker diskutiert über Glaubensfragen und mahnt an, beim Eintreten für die Sache des Reiches die Gebote der Gerechtigkeit und der Tugenden nicht zu vergessen.

Baronin Elea von Ruchin (*974 BF), Zahlmeisterin bei Hofe, geheime Hofgeweihte des Phex, unruhige Bewegungen, fällt anderen ins Wort – Die Geheimsiegelbewahrerin ist eine Meisterin der Täuschung und weist neu angeworbene Agenten in wichtige Spitzelkünste ein.

Erster Hofmagus Melwyn (*968 BF), grauhaarig, zugängliches Wesen, bisweilen zerstreut – Der brillante Luftbeschwörer und Hofalchimist dient dem Orden als Sprecher und Diskussionsleiter in den Beratungen.

Zweiter Hofmagus – Dieser Posten am Kaiserhof ist frei für Spielercharaktere.

Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan (*1005 BF), dunkles Haar, schwarz-graue Junkerstracht, ernst, diplomatisches Auftreten - Seine Eminenz ist der Mann der Tat in der Runde der weisen Frauen und Männer. Wo er bei ausschweifenden Diskussionen eher zuhört, hat er oft das letzte Wort, wenn es um Entscheidungen geht. Der Reichsgroßgeheimrat beauftragt Spitzel, Bewaffnete und Magier.

Weisheiten (12 Personen)

Storko von Gareth, altersweises Oberhaupt des Hauses von Gareth und Urgroßonkel der Kaiserin, ein langjähriger Diplomat

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer und einflussreichster Hesinde-Geweihter des Mittelreichs, Tempeloberhaupt zu Gareth, Geschichtskundiger, leidenschaftlicher Enträtsler und Bewahrer von Geheimnissen.

- **Neetya Triffon**, Phex-Geweihte, Leiterin des Sternentempels zu Gareth, verehrt den mystizistischen Phex als geheimen Reichsgott und hat viele Verbindungen zu besser gestellten Phexjüngern in Adel und Bürgertum.
- **Saldor Foslarin**, Convocatus Primus des Bundes des Weißen Pentagramms, Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Meister der Kampfmagie und fanatischer Bekämpfer schwarzer Magie.
- **Olorand von Gareth-Rothenfels**, Spektabilität der Schule der Austreibungen zu Perricum, kundiger Seelenheiler und Kenner verbotener Zauber und Bücher, kann in seiner Anstalt unliebsame Personen verschwinden lassen.
- **Praiodane Almira Werckenfels**, Spektabilität des Informations-Instituts zu Rommilys, beste Hellseherin des Reiches, tritt dafür ein, dem Orden ein festes Spitzelnetz im teuren Stil der KGIA zur Verfügung stellen. Sie hat eine Handvoll vertrauenswürdiger Magier parat, die sie für den Orden zu Aufträgen entsendet.

Mitglied werden

Scheidet ein Mitglied aus dem Orden aus, wird sein Posten neu besetzt. Wer dem Reich große Dienste geleistet hat und eine Koryphäe in einer geistigen, magischen oder religiösen Disziplin ist, kann in den Orden vom Auge berufen werden. Neue Mitglieder werden von der Hochmeisterin nach Vorschlag der Weisheiten und Geheimen Weisheiten eingesetzt. Die Ernennung ist dauerhaft. Viele Mitglieder ziehen sich erst im hohen Alter von ihren Pflichten zurück. Manche Kaiser haben bei ihrem Regierungsantritt aber auch die komplette Beratermannschaft ihres Vorgängers ersetzt.

Die Mitgliedschaft ist nicht mit einer finanziellen Vergütung verbunden; üblicherweise hat jedes Mitglied bereits eine andere bedeutende Position inne. Über die Vorgänge im Orden ist man zum Stillschweigen verpflichtet. Der Titel einer Weisheit oder Geheimen Weisheit ist angesehen und öffnet einem nicht nur an mittelreichischen Höfen Tür und Tor - schließlich hat man es mit einem Berater der Kaiserin zu tun.

Treffen und Beratungen

Die Geheimen Weisheiten treffen mehrmals im Monat zu einer Besprechung zusammen. Seltener sind Große Seancen, die sich über Nächte ziehen können und zu denen auch Einladungen an die Weisheiten ausgesprochen werden. Befragungen des Auge des Morgens gehören zu den wichtigsten Sitzungen.

Über ordensinterne Dinge wird nach Mehrheit abgestimmt. Die Entscheidung darüber, inwiefern den Empfehlungen des Ordens für einzelne Maßnahmen zum Schutze des Reichs gefolgt wird, obliegt der Verantwortung der jeweiligen Adressaten: Meist Rondrigan Paligan, Magister Melwyn oder die Kaiserin selbst, die dann alles weitere veranlassen.

Der Beratungsraum des Ordens

Das Ulmenkabinett

Das Mobiliar des Sitzungszimmers gehört zur Fahrhabe des reisenden Kaiserhofs und wird an jeder neuen Pfalz für die Dauer des Aufenthalts aufgestellt, bevorzugt in einem Turm (da hohe, luftige Orte als affin zur Hellsichtmagie gelten). An den Wänden hängen Gobelins mit dem blau-rot-goldenen Greifenwappen. Kreisförmig gruppieren sich um einen runden Tisch 20 mit rotem Samt bezogene Lehnstühle. Auf der Tischmitte ruht auf einem mondsilbernen Dreibein ein kindskopfgroßes Schwarzes Auge.

Außerhalb der Seancen ist der Bereich um den Tisch per APPLICATUS geschützt. Übertritt ein Unbefugter die Linie, ertönen laute Hornsignale (AURIS NASUS), die die Wachen alarmieren. Das Schwarze Auge ist angekettet - und eine Attrappe aus Selemer Meteoreisen. Das echte Auge des Morgens verwahren wechselnde Geheime Weisheiten in einer Truhe in ihren Privatgemächern.

Das Auge des Morgens

»Manchmal scheint mir weniger, dass wir in das Auge blicken, als das Auge vielmehr in uns.«
—Magister Melwyn

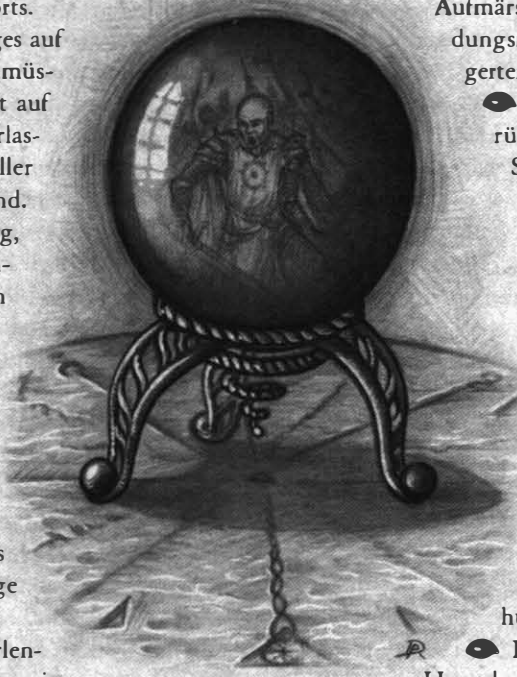
Die nachtschwarze, glänzende Kugel aus Sternenmetall gehört zu den seltenen transportablen Schwarzen Augen. Sie ist eines der machtvollsten Hellsicht-Artefakte Aventuriens und ein Reichsinsignium des Mittelreichs. Das über 49 Stein schwere Auge, das vermutlich einst mit urtulamidischer Magie geschaffen wurde, kann den Blick zu fernen Orten eröffnen. Es soll aber auch bei Kenntnis der richtigen Schlüsselwörter und -gesten in der Lage sein, Nachrichten zu übermitteln sowie durch die Zeit und in Gedanken zu schauen. Spekulationen, dass es Schwesterartefakte gab oder gibt, haben sich nie bestätigt: *Das Auge der Nacht*, *Das Auge des Abends* und *Das Auge des Tages*. Ersteres soll für die Urtulamiden der Inbegriff der Schwarzen Augen gewesen sein, die auf Ur-Tulamidya *Al Satafri* heißen - Nachtauge.

Das Artefakt ist trotz unzähliger Untersuchungen durch Hellsichtmagier des Ordens noch nicht komplett entschlüsselt und weiß durch immer neue Charakteristika zu überraschen. Manchmal lässt es sich trotz korrekter Anwendung nicht aktivieren, zeigt falsche Orte, ungünstige Perspektiven oder verzerrte und schwammige Bilderfolgen. An anderen Tagen ist es hingegen verschwenderisch mit seiner Gunst oder aktiviert sich von alleine. Saldor Foslarin kommentiert dies um unwunden mit "Aha. Macht das Auge also wieder Zicken."

Das Auge des Morgens überstand in den letzten zweitausend Jahren zahllose Wutanfälle seiner Anwender, ein Dutzend Brände und mehrere magische Großereignisse wie zuletzt die Entfesselung erzdämonischer Gewalten in der Schlacht in den Wolken. Obwohl keine eindeutigen Belege dafür gefunden werden konnten, gilt eine Beseelung des Auges als wahrscheinlich. Einigermaßen zuverlässig kann das Auge bei bestimmten, wiederkehrenden Sternkonstellationen (durchschnittlich einmal pro Monat) verwendet werden. Zur Aktivierung gibt es zwei Möglichkeiten: Es wird entweder das Geheime Reichssiegel benötigt, das der Anwender an den Finger steckt und anschließend das Auge berührt. Oder es berühren fünf Geheime Weis-

heiten gleichzeitig das Auge und rezitieren dabei stumm ihren Teil eines Schlüsselworts.

Der Orden lenkt den Blick des Auges auf Orte, die zeitnah betrachtet werden müssen, bei denen sich der Orden nicht auf Berichte aus Hand von Spähern verlassen kann oder die mit konventioneller Aufklärung schwer zu erreichen sind. Je besser man ein Ziel - sei es Ding, Ort oder Person - beim Namen nennen und in Gedanken beschreiben kann, desto einfacher ist es, das Auge darauf zu richten. Darum hat der Orden auch nur mäßigen Erfolg bei der Suche nach sagenhaften Mysterien wie Pyrdacors Schwarzem Auge, der Goldstadt Corumbra, der Dämonenzitadelle oder dem höchsten Geweihten des Namenlosen in Aventurien. Einige mögliche Ziele für das Auge:



- ein verschollenes Schiff der Perlenmeerflotte / eine verlorene Kutsche mit wichtiger Fracht
- ein bedeutender gestohlener Gegenstand / eine wichtige entführte Person / ein geflohener Reichsfeind
- eine Stadt oder Pfalz, in der man einen Attentatsversuch auf die Kaiserin fürchtet
- Heeresbewegungen in Haffax' Fürstkomturei / Aufmärsche in einem aktuellen Feldzug / Verteidungsmaßnahmen einer von der Kaiserin belagerten Burg
- ein Blick auf Boran / Nostria nach Gerüchten von Kämpfen / Seuchen in der Stadt
- die Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak / Kriegswerften Al'Anfas
- ein orkisches Stammestreffen in Khezzara / ein Stelldichein mehrerer Drachen über dem Raschtulswall
- eine magische Erschütterung / ein Kraftlinienriss / ein unheimliches Flächenphänomen / ein fallender Stern
- 1020/1021 BF versuchte der Orden mit dem Auge Borbarad ausfindig zu machen, der aber dank dämonischer Verhehlung nicht aufgespürt werden konnte. Ähnliches galt oder gilt für manche Verhüllte Meister und Splitterträger.
- Drego von Angenbruch, der abtrünnige Herr der Letzten Schwadron, kann nicht aufgespürt werden. (Die *Sphäre von Yostaroh*, ein Artefakt der Feste Koschgau, beschirmt ihn vor Hellsicht.)
- Sporadisch nutzt die Kaiserin das Auge mit dem Geheimen Reichssiegel alleine: Sie richtet dann ihren Blick auf ihre Schwester Yppolita oder ihren verborgenen Sohn Albiron.

Was andere über den Orden vom Auge denken

Ein Hehler im Garether Südviertel: *"Du bist zu leichtsinnig, wenn du einfach so Schätze aus den Trümmern des Palastes stiehlst. Die Auguren der Kaiserin haben ihre Spitzel überall und sehen alles. Die wissen immer, wo du bist. Sei bloß vorsichtig, das Auge des Reiches ruht bestimmt schon auf dir."*

Ein anderer Herrscher: *"Am Hof der Kaiserin sind also erleuchtete Geister versammelt, die nichts tun, als klug daherzureden? Nun, wer's braucht. Wir haben bereits genug aufgeblasene Titelgeier und Nichtsnutze, die sich in Unserem Licht sonnen und an Unserer Tafel laben. (später:) Sagt, Kanzler, warum verfügen Wir nicht über einen so erlauchten Rat?"*

Ein Praios-Geweihter aus Elenvina: *"Zauberei, Freidenkerei und Lügen aus alten Büchern sind zweifelhafte Berater für einen Kaiser. Sie stiften Wirrnis und verleiten zur Hybris. Glaube allein soll den Pfad des Herrschers beleuchten."*

Ein Agent der Letzten Schwadron: *"Ein Reigen alter Frauen und Männer, die Luftschlösser bauen und ad infinitum diskutieren. Sie trauen sich nicht, die Idee eines sicheren Reiches bis zum Ende zu denken. Sie werden nie verstehen, was dafür nötig ist. Wir schon."*

Wissen über den Orden

5 TaP* *Magiekunde* sind vonnöten, um zu wissen, worum es sich bei dem Orden vom Auge handelt. Ab 7 TaP* sind auch Einzelheiten und die Namen einzelner Mitglieder bekannt. Für die Kenntnis der Namen aller Mitglieder sind mindestens 10 TaP* vonnöten.

Was denkt der Orden vom Auge über andere

Ausführende Organe der Kaiserin: *"Bevor die Faust zuschlägt, muss sie wissen: Wo? Wann? Wie? Was tut unterdessen die andere Hand? Viele Ritter, Gesandte und Offiziere machen zu viel Gebrauch von ihrem Stolz und ihrem Schwert und zu wenig von ihrem Kopf."*

Die Letzte Schwadron: *"Wir müssen wohl akzeptieren, dass diese Gruppe wahrhaftig existiert und nicht nur in Gerüchten lebt. Ihre Ziele sind undurchsichtig, ihre Methoden jenseits jeder Moral, ihre Agenten nicht aufzuspüren. Diese Renegaten sind eine Gefahr."*

Der Orden vom Auge im Spiel

Auftraggeber

Die Anwerbung Außenstehender übernehmen meist der Reichsgroßgeheimrat (bei geheimdienstlichen Angelegenheiten) oder Magister Melwyn (bei wissenschaftlichen Anliegen).

Aufträge

Typische *offene Aufträge*, bei denen die Mission selbst und die kaiserlichen Berater als Auftraggeber bekannt werden dürfen, sind: die Eskortierung von Ordensmitgliedern; eine Forschungsexpedition in den Reichsforst; das Aufsuchen eines eigenwilligen Adligen, um ihm Ermahnung oder Verhandlungsangebot der Kaiserin zu überbringen; der Transport eines Fundstücks zu einem Experten, um seine fachkundige Meinung zu erbitten.

Typische *heimliche Aufträge*, bei denen von den Taten der Helden nicht auf die Auftraggeber und/oder die Mission geschlossen werden darf, sind: die Observierung eines Machthabers der Schwarzen Lande; der Einbruch in das Schloss eines Adligen zur Erlangung von Einsicht in belastende Briefe; die Suche nach Sternengold im Svelltland; die Entführung des Familienmitglieds eines Gegners zur Erpressung.

Anwerbung

Ordensmitglieder wählen geeignete Agenten nach Erfordernissen des Auftrags aus. Wichtig sind Diskretion und Disziplin. Loyalität zum Reich ist vorteilhaft, aber nicht zwingend nötig. Auf die Helden kann man zutreten, weil man von ihren bisherigen Taten gehört hat oder ein Fürsprecher im Umfeld des Ordens existiert. Haben die Helden einen Auftrag erfolgreich absolviert, ist es wahrscheinlich, dass der Orden auch künftig um ihre Dienste ersucht.

Den Helden wird ein Schwur zur Verschwiegenheit und zur Auftragserfüllung abverlangt, der bei wichtigen Missionen durch einen Eidsegen unterstützt wird.

Auftragsrahmen

Der Orden hat üblicherweise einen reichhaltigen Informationsschatz, den er den Agenten für die Mission zur Verfügung stellen kann. Für eigene Aufwendungen erhalten die Helden Spesen. Speziellere Ausrüstung können Ordensmitglieder im Bedarfsfall bereitstellen: z.B. phexische Trickwaffen (Neetya Triffon), Täuschungsmittel und Verwandlungsartefakte (Elea von Ruchin), Schutz vor dämonischen Mächten oder Magie (Arrius von Wulfen) sowie Rauschmittel und alchimistische Elixiere (Magister Melwyn).

Es gibt keine offiziellen Siegel oder Erkennungsmarken, die einen als "Agenten des Ordens vom Auge" ausweisen. Bei manchem offiziellen Auftrag erhalten die Helden ein Beglaubigungsschreiben, dass sie Gesandte des Ersten Hofmagus oder Reichsgroßgeheimrats sind.

Bei einer geheimen Mission dürfen die Helden nichts mitführen, was auf den Orden vom Auge schließen lässt. Der Orden teilt seinen Agenten mit, dass er im Fall ihrer Entdeckung und Gefangennahme nicht bestätigen wird, diese beauftragt zu haben.

Belohnung

Eine Honorierung erfolgt je nach Auftrag. In festen Diensten stehende Agenten sind unüblich. In monetärer Hinsicht bleibt die Arbeit für den Orden eher etwas für Idealisten. Gewöhnliche Einsätze werden mit etwa 6 S / Tag bezahlt, spürbar gefährliche Missionen mit 12 S / Tag. Nach mehreren Einsätzen oder einem spektakulären Erfolg kann man sich Hoffnung auf eine offizielle (wenn auch - im Fall geheimer Aktivitäten - nicht öffentliche) Ehrung machen, etwa den *Greifenstern in Bronze* oder eine Ernennung zum *Ritter des Reiches* (mit dem *Reichsorden am purpurnen Band 3. Klasse*).

Mentor / Helfer / Informant

Einzelne Mitglieder des Ordens können Lehrmeister für ihre Spezialgebiete sein. Unter welchen Umständen sie bereit sind, andere zu unterrichten, hängt von ihren persönlichen Grundsätzen ab. Fertigkeiten, die für Dienste im Auftrag des Ordens nötig sind, vermitteln sie bereitwillig.

Wollen die Helden den Orden für ihre Zwecke einspannen, müssen sie dem Orden nicht nur eine hochwertige Gegenleistung anbieten, sondern ihn auch von der Lauterkeit ihrer Absichten überzeugen. Geld interessiert den Orden wenig, Informationen umso mehr. Wer eine Expertise zu den Dämonenarchen wünscht, sollte im Gegenzug wichtige Details über die Fähigkeiten von Ork-Schamanen oder einen Zirkel von Anhängern des Namenlosen beibringen können.

Einen Blick durch das Auge des Morgens wollten schon viele werfen. Die horasische Avesgesellschaft appellierte an den Entdeckerdrang der Menschheit, die Al'Anfaner Boron-Kirche bot der Kaiserin dafür Dienste der Rabengarde an, Emmeran Stoerrebrandt wartete mit einem hässlich großen Haufen Gold auf. Alle waren erfolglos. Will man das Schwarze Auge für eigene Zwecke nutzen, hilft nur eines: Das eigene Ziel zum Ziel des Ordens machen.

Gegner

Auf klassischem Abenteuerterrain haben es Helden üblicherweise nicht mit Mitgliedern des Ordens zu tun, sondern mit deren angeheuerten Helfern. Die Helden können im Auftrag einer feindlichen Organisation versuchen, an geheimes Wissen des Ordens zu gelangen oder ihn in seinen Aktivitäten zu behindern: Entführung einer Weisheit, Diebstahl von Schriften, Einbruch in eine Kaiserpfalz und Raub des Schwarzen Auges, Diskreditierung des Ordens durch Sabotage an dessen Arbeit.

Klassischerweise kann der Orden dadurch überraschen, dass er etwas dank des Auges in Erfahrung gebracht hat, "wovon er unmöglich wissen konnte".

Mitgliedschaft

Hochgeweihte, Meistermagier oder kluge Streiter unter den Helden, die sich vielfach um das Mittelreich verdient gemacht haben, kann der Meister zu Weisheiten des Ordens vom Auge ernennen. Geheime Weisheit ist üblicherweise ein Titel für Helden, die am Ende ihrer Abenteurerlaufbahn einen wichtigen Posten am Hofe der Kaiserin bekleiden. Eine andere Möglichkeit ist eine Kampagne, in der die Spieler als einflussreiche Höflinge die Geschicke des Reiches mitgestalten.

Begegnungen

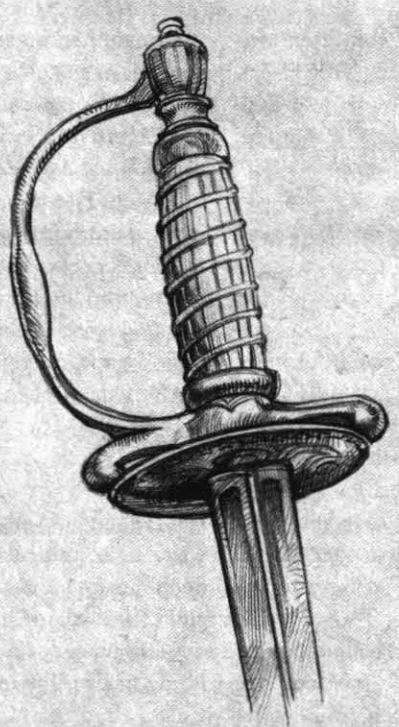
Sie können dem Orden vom Auge in folgenden Abenteuern begegnen: **Krieg der Magier** Seite 13-16, **Mächte des Schicksals** Seite 157-160, **Aus der Asche**

Kleine Geheimnisse

(*) Dass fremde Mächte versuchen, das *Auge des Morgens* zu stehlen, ist nichts Neues. Das Artefakt ist gut gesichert. Doch was steckt dahinter, dass eine feindliche Gruppierung dies dreimal innerhalb eines Monats wagt? Und was ist dran an den Gerüchten, dass diese Gruppierung den Schlüssel Kaiser Eslams V. zum Gedankenlesen mit Hilfe des Auges besitzt? Der Orden setzt findige Ermittler auf die Sache an.

(*) Das Auge hat es deutlich gezeigt: Das *Kaiserherz*, ein lange verschollener Edelstein der Raulskrone (**Herz 188**), ist in der Klinge eines auffälligen Pailos eingearbeitet. Es dürfte nicht unmöglich sein, den Spuren dieser Waffe nachzuspüren und so das Kaiserherz zu finden. Doch welche Gruppe kreuzt hier den Weg der Helden, die sich auf den Weg machen, das Kaiserherz zu bergen? Sind das Agenten der Letzten Schwadron? (Ob es sich tatsächlich um das Kaiserherz handelt oder einen anderen auffälligen Aventurin, ist Ihrer Spielrunde überlassen.)

(*) In der Goldenen Au Garetiens gräbt ein Bautrupp tiefe Löcher in die Erde. Offiziell sind es Arbeiten am Kaiser-Hal-Kanal, die wieder aufgenommen werden. Aber der örtliche Junker ist auf Ungereimtheiten gestoßen und beauftragt die Helden, Näheres herauszufinden. Sie entdecken, dass hier Magier vom Orden des Auges graben und von einem Relikt aus den Dunklen Zeiten flüstern.



Die Seher des Vergangenen (Ak'Szash Araz'Zadma)

»... so wird berichtet, dass die Leviatanim, die Schlangenmenschen und die Achaz in ihrer Kultur auch einen Orden für die Weisheit der Vergangenheit hatten. Durch mehrere Aspekte verkörpert, konnten die Hohepriester anscheinend die Mysterien der Vergangenheit erkunden und das sich nach ihrer Ansicht wiederholende Weltgeschick zu verstehen versuchen. H'Szint, die Echsengöttin, soll selber über den Orden gewacht haben und zugleich die "Augen der Sechs" gelenkt haben.«
—*aus:* Geschichten Aventuriens, *Punin, 950 v.BF*

Kurzcharakteristik

Ak'Szash Araz'Zadma ist die *Rssahh*-Bezeichnung für eine kleine Gruppe von Sehern, deren Tradition allerdings erheblich weiter in die Vergangenheit zurück reicht als 'nur' bis ins Zeitalter der Echsen. Diese Seher, sechs an der Zahl, reinkarnieren Generation für Generation, Äon für Äon in den jeweils dominierenden Völkern ihrer Zeit. Ihnen ist die Gabe zu eigen, gemeinsam das *Weltgedächtnis* (*Rssahh*: *Ak'Szash*), die Erinnerungen einer jeden sterblichen Seele seit dem Beginn allen Lebens, befragen und aus den Lehren der Vergangenheit Vorausdeutungen der Zukunft wagen zu können. In jüngster Zeit, in Erwartung des neuen Zeitalters, wurden die Seher erstmals in menschlicher Gestalt wiedergeboren.

Gebräuchlicher Name: Zuletzt Ak'Szash Araz'Zadma (*Rssahh*: Leser des Gedächtnisses des Lebens / Seher des Vergangenen), verkürzt: Araz'Zadma. Ältere Bezeichnungen existierten in vielen Sprachen, wie auch das Rssahh wohl in Zukunft einer menschlichen Zunge weichen wird.
Wappen/Symbol: Derzeit keines.
Herkunft: Die Seher des Vergangenen existieren seit Urzeiten. Wer oder was sie und das Weltgedächtnis geschaffen hat, ist unbekannt.
Persönlichkeiten: Hyzindaya Darpani (**Die Wandelbare**), Abtprimas Erechthon (**WdG, Reich des Horas**), Viderasab die Kupferne (**Der Lilienthron**)
Personen der Historie: Nicht überliefert. Die einzelnen Inkarnationen verblassen offenbar auf lange Sicht hinter der ewigen Funktion der Seher.
Beziehungen: derzeit noch gering (*Ak'Szash Arachrzama*, Draconiter; jeweils eingeschränkt)
Finanzkraft: minimal
Zitat: *"Wer um die Vergangenheit weiß, ahnt auch die Zukunft. Wer sie vergisst, ist verdammt, sie zu wiederholen."*
Bedeutende Niederlassungen: Tal des Schleiers (altes *H'Szint*-Heiligtum im Raschtulswall)
Besonderheiten: Die sechs Seher werden beständig in den aus kosmologischer Sicht bestimmenden Völkern ihrer Zeit wiedergeboren. Jeder Seher repräsentiert dabei stets einen der Aspekte *Erkenntnis*, *Glaube*, *Herrschaft*, *Dienertum*, *Zerstörung* und *Bewahrung*. Gemeinsam können sie das Weltgedächtnis gezielt befragen, einzeln kommen Visionen der Vergangenheit ungerufen und wie zufällig über sie, zudem stets unter dem Blickwinkel ihres jeweiligen Aspekts.
Größe: Genau sechs Personen, um die sich jedoch weitere Organisationen, Kulte und Sekten formieren können wie die *Ak'Szash Arachrzama*.

Geschichte

Die sechs Seher des Weltgedächtnisses existieren wohl schon von jenem Moment an, da der erste Gedanke gedacht und zur Erinnerung wurde. Nicht einmal das Weltgedächtnis gibt jedoch darüber Auskunft, ob sie von Göttern Erwählte sind, ein Werkzeug des ewigen Los oder einfach ein Ausdruck des Bewusstseins der lebendigen Schöpfung. Eine gewisse Affinität zu göttlichen Mächten, die mit Erkenntnis, Erinnerung und Ewigkeit assoziiert werden (wie Hesinde, Kha oder Nandus in mannigfaltigen Verehrungsformen), zieht sich durch die Äonen. Es ist jedoch nicht ausgeschlossen, dass selbst die Götter erst im Nachhinein auf das Weltgedächtnis und die Seher aufmerksam geworden sind und seither eher eine gewisse Kontrolle über das Phänomen als 'nur' ein Patronat anstreben.

Die Seher des Vergangenen reinkarnierten in vielerlei Gestalt, zueinander geführt durch Erinnerungen, ihrer Aufgabe geweiht durch Prüfungen, die sie sich selbst in vorhergehenden Leben hinterließen. Durch Tod und Wiedergeburt taten sich immer wieder Lücken im Kreis der Seher auf, die sich oft erst nach Jahren, in Zeiten kosmischer Umwälzungen sogar bedeutend später schlossen. Auch wenn das Weltorakel eine Affinität zu Aventurien aufzuweisen scheint, mögen seine Seher auch schon durch die schiere Entfernung zwischen Kontinenten voneinander getrennt gewesen sein. Phasen, in denen alle sechs vereint waren und ihre Gabe gezielt in den Dienst der Gemeinschaft stellen konnten, waren allerdings oft genug gesellschaftliche Blütezeiten, in denen die Lehren der Vergangenheit das Fundament für eine bessere Zukunft legten.

Stets werden die Seher in den bestimmenden Völkern des gegenwärtigen Zeitalters geboren, um diesen mit der Erkenntnis des Vergangenen die Zukunft zu ebnen. Oft ahnten die Ak'Szash Araz'Zadma lange vor dem tatsächlichen Karmakorthäon, dem Wechsel zwischen zwei Zeitaltern, den unweigerlichen (kosmologischen) Niedergang ihres gegenwärtigen Volkes und das Erstarken eines anderen voraus. Unter ihren letzten echsischen Anhängern geht die Sage, die sechs Seher kämen erst dann wieder vollzählig zusammen, wenn das Herrschervolk des kommenden Äons endlich bestimmt und der Kampf um das Zeitalter beendet sei.

Jeder einzelne Seher beginnt sein Leben als Individuum mit ganz eigener Geschichte, zunächst ohne jede Erinnerung an seine früheren Leben. Doch sobald das seherische Erbe einmal hervor bricht, beginnt seine Identität zunehmend hinter seiner Funktion und der Macht der Erinnerungen in den Hintergrund zu treten. Namen und Taten einzelner Seherinnen und Seher des Vergangenen sind wohl auch deshalb selbst unter Eingeweihten kaum überliefert worden.

Im Laufe der Jahrzehntausende bildeten sich um die sechs Seher immer wieder Stätten und Kulte der Verehrung, der Mystik und Gelehrsamkeit. Ebenso oft jedoch sahen die Leser des Weltgedächtnisses sich angesichts der Ausnutzung ihrer Gabe durch skrupellose Potentaten oder gar der Verfolgung durch finstere Mächte gezwungen, im Verborgenen abzuwarten, bis die Zeit wieder reif für ihren Rat und ihre Hilfe wäre.

Vergessene Zeitalter (Philosophisches für Hochgelehrte)

Das achte Zeitalter (**WdG 11**) wurde dem Mythos nach von Satinav, den Göttern oder Los selbst aus den Erinnerungen der Welt getilgt. Tatsächlich gibt es im Weltgedächtnis keine Erinnerungen aus einer solchen Epoche, was sowohl den Mythos stützen mag als auch ein Zeichen dafür sein kann, dass es ein solches Zeitalter in Wahrheit nie gegeben hat.

Im elften Zeitalter traten die Seher offenbar nicht in Gestalt der als dominierend angesehenen Völker der Elfen und Zwerge in Erscheinung. Mag sein, dass durch Pyrdacors Wirken die Blütezeit der Echsen kosmologisch betrachtet so sehr verlängert wurde, dass auch die Gabe der Seher bei den Geschuppten verblieb. Ebenso möglich wäre es, dass die Wiedergeborenen in den Völkern der Echsenfeinde als Verfluchte galten, Heilungsversuchen oder Schlimmerem ausgesetzt waren und dadurch nicht erwachen und zueinander finden konnten. Den Menschen jedenfalls wurde das Erbe der Ak'Szash Araz'Zadma erst in jüngster Zeit direkt von den Achaz übergeben.

Die Seher des Vergangenen heute

Das Aufdämmern eines neuen Zeitalters hat die Ak'Szash Araz'Zadma nach einer langen Zeit der Stille ihre Gestalt erneut wechseln lassen. Mittlerweile sind die sechs Seher in den Völkern der neuen Zeit wiedergeboren worden, auch wenn noch nicht alle von ihnen sich ihrer früheren Leben und ihrer Gabe vollends bewusst sind. Das Zentrum ihres Wirkens im zehnten Zeitalter, das Tal der Schleier im Raschtulsturm, ist nunmehr die Wiege ihrer Auferstehung.

Die Seher des Vergangenen könnten unschätzbar wertvolle Ratgeber auf dem Weg durch die Heldenzeit und in die ungewisse Zukunft werden. Allerdings mahnen die von Borbarad und seinen Erben entfesselten dämonischen Kräfte und der scheinbar ewige Zwist unter den Herrschern der Welt auch zur Vorsicht: Wem kann das Orakel des Weltgedächtnisses sich offenbaren, wem vertrauen?

Struktur

Die Seher des Vergangenen sind, wenn ihre Inkarnationen vollständig versammelt sind, zu sechst. Jeder einzelne repräsentiert einen bestimmten Aspekt der Zivilisation – *Erkenntnis*, *Glaube*, *Herrschaft*, *Dienertum*, *Zerstörung* und *Bewahrung* –, und ihre jeweilige Interpretation der Vergangenheit wird von diesen Aspekten erheblich geprägt.

Die Seher sind einander prinzipiell gleichgestellt, wenn auch die Träger der Aspekte *Dienertum* und *Herrschaft* dazu neigen, in der einen oder anderen Form Hierarchien zu bilden oder als gegeben zu sehen.

Jeder einzelne Araz'Zadma erhält von Zeit zu Zeit Visionen des Gewesenen, jeweils unter dem Gesichtspunkt seines Aspekts. Nur gemeinsam können sie das Weltgedächtnis in der Schlangengrube ihres Heiligtums gezielt befragen und so ein mehr oder weniger umfassendes und verlässliches Bild der Vergangenheit gewinnen.

Hyzindaya Darpani (Erkenntnis)

Die aus Almada stammende Hyzindaya Darpani (geb. 1021 BF, dunkle Haare, klare braune Augen) war erst sieben Jahre alt, als das Erbe der Araz'Zadma in ihr erwachte. Ein Bote der Ak'Szash Arachrzama aus H'Rabaal, der den Auftrag erhalten hatte, das Kind auf die vor ihm liegenden Prüfungen vorzubereiten, scheiterte und fiel dem Aberglauben der Menschen zum Opfer. Ohne kundige Anleitung, verwaist, bestürmt von fremden Erinnerungen und zutiefst erschrocken ob einer schleichenden auch körperlichen Verwandlung in ein Echsenwesen, die sie plötzlich befallen hatte, fand Hyzindaya Unterstützung beim Orden der Draconiter und einigen Abenteurern (**Die Wandelbare**). Gemeinsam mit diesen entdeckte sie die alte Orakelstätte im Tal der Schleier wieder, wurde in einer Prüfung H'Szints von ihren Leiden geheilt und ist seitdem vollends die Seherin, die zu sein ihr bestimmt war. Mit ihr nahm das Wiedererwachen der Araz'Zadma seinen Anfang.

Hyzindaya besitzt eine Ausstrahlung, die einer Kirchenfürstin alle Ehre machen würde, jedoch die Unbeschwertheit vermissen lässt, die man von einem Mädchen ihres Alters erwarten würde. Sie zeigt Weisheit, aber sie hat auch Angst: Sie musste bereits am eigenen Leib erfahren, dass die Araz'Zadma Feinde haben und dass man ihr Wissen sehr begehrt. Nun fürchtet

sie den Tag, an dem ihre jetzigen Beschützer ebenfalls dieser Wissbegier nachgeben und sie vereinnahmen könnten.

Abtprimas Erechthon (Glaube)

Der Abtprimas der Draconiter (alterslos, braune Haare und Augen, starrer Blick, bisweilen zischelnde Stimme) gilt selbst im eigenen Orden als rätselhafter Mann. Seine Herkunft liegt im Dunkeln, ebenso sein genaues Alter. Er machte sich unter anderem mit Schriften über die alten Echsengötter und deren Kulte einen – nicht unumstrittenen – Namen, gewann jedoch große Sympathien als Abgesandter der Hesinde-Kirche im Konzil von Perainefurten und im Kampf gegen die Heptarchen.
Im Jahr 1019 BF erwachte in ihm der Araz'Zadma des Glaubens-Aspekts, was ihm zunehmend einen ganz eigenen Einblick in Religiosität und Welt eröffnet. Die Zukunft muss zeigen, ob das fordernde Kirchenamt des Abtprimas mit dem Wesen des Sehers und seiner äonenalten Pflicht dem Orakel gegenüber vereinbar ist. Derzeit lassen seine ordensinternen Pflichten lediglich kurze Reisen zum Tal der Schleier zu, um sich mit Hyzindaya auszutauschen und über die heilige Aura des Ortes zu meditieren.

Viderasab die Kupferne (Dienertum)

Die Maraskanerin Viderasab ist eine jung Priesterin Rurs und Grors, die wegen ihrer roten Haare gern "die Kupferne" gerufen wird. In ihr schlummert – derzeit noch unerkannt – die wiedergeborene Araz'Zadma des Dienertums.
Viderasab träumt von einem freien Königreich Maraskan und arbeitet hart, wenn auch bisweilen ohne das Wissen um den rechten Weg auf dieses Ziel einer Sicherheit verheißenden feudalen Ordnung zu. Als Hohe Schwester Borans spielt sie eine wichtige Rolle im religiösen und politischen Leben der Insel, kann aber ebenso zu einer Figur in weitreichenden Intrigen werden. Die Seherin des Vergangenen in ihr wird erst in einigen Jahren 'erwachen', und bis es soweit ist, sind die Ak'Szash Araz'Zadma nicht vollständig, ihr Zugriff auf das Weltgedächtnis unvollkommen.
Spielerhelden können Viderasab im Abenteuer **Der Lilienthron** begegnen.

Feinde und Verbündete

Ak'Szash Arachrzama

Zu Zeiten ihrer echsischen Inkarnationen waren die Ak'Szash Araz'Zadma eingebunden in eine das gesamte Pantheon der Geschuppten übergreifende Priester-Sekte, die *Ak'Szash Arachrzama* (**Raschtul 139**). Deren Mitglieder, die sich in Anlehnung an die sechs Seher allesamt durch ein gutes Gedächtnis auszeichnen mussten, wussten um die Existenz des *Ak'Szash* und die Gabe der Araz'Zadma, darin zu lesen. Die Sechs galten ihren Anhängern als Auserwählte der H'Ranga und von deren Macht erfüllt – dem echsischen Götterverständnis nach eine durchaus zwiespältige und risikoreiche Ehre, die ständige priesterliche Überwachung nötig machte. Die Ak'Szash Arachrzama sahen sich als Lernende und Dienende ebenso wie als diese Wächter.
Sie wirkten vor allem im Tal der Schleier, einem abgelegenen H'Szint-Heiligtum im Raschtulsturm, das die Seher des Vergangenen im zehnten Zeitalter zu ihrer Wirkungsstätte gemacht hatten. Hier geboten sie über eine Schar profaner Arbeiter und Wächter und ließen auserwählte Priester, Herrscher und Kristallomanten aus allen Echsenreichen an der Weisheit des Orakels teilhaben.

Der Niedergang der einstigen echsischen Imperien ist jedoch auch am Kult des Weltgedächtnisses nicht spurlos vorüber gegangen: Heute leben die letzten Priester und Eingeweihten der Sekte nicht mehr in der Tempelstadt, sondern verstreut und mit schwindendem Einfluss in den letzten Bastionen archaischer Achaz wie H'Rabaal und Akrabaal. Einige von ihnen erfuhren durch Visionen von der Wiedergeburt der geheiligten Seher ihrer Vorfahren in das 'sterbliche' Volk der Menschen. Die Ak'Szash Arachrzama beobachten diese Entwicklung mit durchaus gemischten Gefühlen.

Die Draconiter

Bereits seit einer Reihe von Jahren hatte der Draconiter-Orden im Puniner Hort an altechsischen Hinterlassenschaften der Seher des Vergangenen geforscht, ohne um deren tatsächliche Bedeutung zu wissen. Mitglieder des Sacer Ordo Draconis begleiteten Hyzindaya Darpani ins Tal der Schleier, als das Mädchen zur Araz'Zadma der *Erkenntnis* wurde. Zum Schutz Hyzindayas und des im Tal aufgefundenen H'Szint-Heiligtums beorderten die Hesindianer eine kleine Gruppe von Priestern, Zauberkundigen und Waffenträgern dorthin und ließen einen kleinen Ordensstützpunkt errichten.

Nach anfänglicher Euphorie beginnen das Interesse und die Mittel des Ordens jedoch nachzulassen: Solange die sechs Seher nicht vereint und damit im Vollbesitz ihrer Kräfte sind, birgt das karge und abgeschiedene Tal der Schleier nur wenigen Archäologen und Echsenkundlern Anreize für einen längeren Dienst. Der kircheninterne Zwist zwischen Pastori und Satori (**WdG**) sowie die Ereignisse der **Königsmacherkampagne** sorgten ebenfalls dafür, dass der Orden seine Aufmerksamkeit zunächst nach innen richten musste. Mit dem Erwachen des Abtprimas Erechthon als Araz'Zadma des *Glaubens*-Aspekts mag es jedoch sein, dass die Draconiter in Zukunft ihr Interesse für die Seher des Vergangenen neu entdecken und eine vollständige Integration des Orakels in den Orden erwarten werden. Ob die fünf anderen Araz'Zadma von einer solchen Zukunft zu begeistern wären, steht noch in den Sternen.

Die Schlange von Maraskan

Über ihr verfallene Ak'Szash Arachrzama erfuhr die *Skrechu*, selbsternannte Erbin Borbarads und Wegbereiterin eines neuen echsischen Zeitalters, vom Weltgedächtnis und den Araz'Zadma. Über Agenten versuchte sie, die erste wiedergeborene Seherin und das Wissen um Lage und Macht des Heiligtums in ihre Gewalt zu bringen (**Die Wandelbare**). Das Scheitern ihrer ersten Versuche war ein ärgerlicher, aber für ihre Begriffe von Zeit letztlich unbedeutend scheinender Rückschlag. Nach wie vor setzt die Skrechu viel daran, die Kontrolle über die Seher und über jene wiederum Zugriff auf das Ak'Szash zu erlangen. Mit dem gesammelten Wissen ihrer eigenen Erschaffer und der vergangenen Zeitalter hofft sie, ihre Macht zu vervollkommnen und die Völker der Geschuppten zu alter Größe führen zu können.

Flakorio Bragallo

Flakorio Bragallo (geb. 972 BF), klein und bucklig, schütteres Haar, energische blaue Augen; siehe **Die Wandelbare** 16f.) ist Abgänger und ehemaliger Magister der Mirhamer Magierakademie, residiert mittlerweile jedoch in einem kleinen Puniner Stadthaus. Der etwas schrullige Schwarzmagier ist gewiss kein Menschenfreund, noch besonders angenehmer Umgang. Mit den Magiern der Puniner Akademie und den Geweihten des Praios und der Hesinde liefert er sich seit Jahren erbitterte Dispute, jedoch müssen auch die meisten seiner Gegner zugeben, dass er neben den Koryphäen Rakorium Muntagonus und Salpikon Savertin als Echsenkenner von Rang und Namen gelten muss. Durch den Fall Hyzindaya Darpani wurde Magister Bragallo wieder auf in seinem Besitz befindliche Schriften bezüglich der Ak'Szash Arachrzama und der Araz'Zadma aufmerksam, und damit wurde eine wissenschaftliche Neugier geweckt, die nahezu keine Skrupel kennt. Ebenso wie die Skrechu trachtet Bragallo danach, dem Geheimnis der Seher auf die Spur zu kommen, sich Wissen jenseits seiner Vorstellungskraft anzueignen und natürlich seine hoch spekulativen Theorien ein für allemal zu untermauern. Der Zauberer eignet sich als zweifelhafter Auftraggeber, in dessen Diensten die Helden überhaupt auf die Existenz der Ak'Szash Araz'Zadma gestoßen werden, ebenso wie als Gegenspieler, vor dessen Zugriff die Seher geschützt werden müssen. Dabei rangiert er in Macht und Einfluss so weit unter der Skrechu, dass er sich auch im Umgang mit niedrigstufigen Heldengruppen anbietet. Andererseits ist nicht auszuschließen, dass die Schlange von Maraskan früher oder später auf den Forscher aufmerksam wird und ihn in ihre eigenen Pläne einspinnt.

Was denkt man über die Ak'Szash Araz'Zadma?

Die schiere Existenz der Seher ist heutzutage nur wenigen Eingeweihten bekannt.

Ak'Szash Arachrzama: *"Ich habe gesehen, dass sie wiedergeboren wurden. Als Sterbliche. H'Szint hat sich abgewandt! Wir sind ohne das Ak'Szash! Nun wird alles enden, denn wir sind ohne Gedächtnis. (Priesterin in Selem) / Habt keine Furcht. Unser Erbe wurde weitergegeben. Ebnet den Sterblichen den Weg, damit sie es nicht verlieren und die H'Ranga erzürnen. (Priester in H'Rabaal)"*

Agenten der Skrechu: *"Sie will sie. Lebendig. Und um jeden Preis."*

Draconiter / Hesinde-Kirche: *"Faszinierend! Ungemein faszinierend! Ein Jammer, dass sich der Effekt offenbar nicht willentlich einstellt. Vielleicht, wenn man...?"*

Was denken die Seher des Vergangenen über...

Ak'Szash Arachrzama: *"Sie haben uns so lange begleitet, als wir waren, wer sie sind. Aber sehen wir es, wie es ist: Sie sind ein Teil des Vergangenen, nicht der Zukunft. Die Welt wird sich an sie erinnern. **Wir** werden uns an sie erinnern."*

Die Skrechu: *"Unser Feind im Dunkeln will das Vergangene erinnern. Soweit, so gut. Doch er will nicht aus dem lernen, was gewesen ist, er will den Schritt zurück in das Vergangene tun. Er will den Fluch des Gewesenen. Das Weltgedächtnis darf nicht auf diese Weise gebraucht werden. Wir müssen erfahren, wer es ist, der uns nachstellt, und uns vor ihm schützen."*

Draconiter / Hesinde-Kirche: *"Sie könnten uns helfen, uns schützen und aus unserem Wissen kluge Lehren ziehen. Oder sich an ihrer Neugierde verschlucken. So ist es schon öfter gewesen."*

Die Ak'Szash Araz'Zadma im Spiel

Das Weltgedächtnis und seine Seher sind ein uraltes Mysterium, doch gerade jetzt stehen sie erst wieder am Neubeginn ihrer Existenz. Sie sind gleichzeitig unsterblich und verletzlich; sie besitzen die Weisheit von Äonen, doch offenbart sie sich ihnen nur nach ihren eigenen, ungeschriebenen Gesetzen, solange nicht alle sechs vereint sind.

Die Seher des Vergangenen eignen sich als Auftraggeber, Informanten und Teilnehmer an Abenteuern und Expeditionen, die in der Vergangenheit wurzeln und auf die Spuren längst vergangener Völker und Mysterien führen. Durch ihre visionsartigen Zugriffe auf das Weltgedächtnis haben sie gänzlich andere Ansatzpunkte für archäologische Questen als jene Gelehrten, die Schriften oder greifbare Artefakte als Anhaltspunkte benötigen. Solange die sechs Seher noch nicht vollzählig vereint sind, ist ihr Wissen dabei gleichzeitig nicht so umfassend und präzise, dass es das Spiel aus den Angeln heben oder sie begleitende Helden zu bloßen Zuschauern degradieren würde. Die Seher des Vergangenen sind nicht dazu ausersehen, in einem Kriminalfall die Erinnerungen von Opfer und Täter aus dem Weltgedächtnis zu lesen. Sie entfalten ihr wahres Potenzial, wenn der Hauch der Geschichte über ein Abenteuer weht.

Die drei Träger der Aspekte *Herrschaft*, *Zerstörung* und *Heilung* sind derzeit redaktionell nicht festgelegt, allerdings ist davon auszugehen, dass sie entweder bereits als Seher erwacht sind oder unmittelbar (was bedeutet: innerhalb weniger Jahre) davor stehen. Nutzen Sie diese drei ruhig als Abenteueraufhänger:

- Niemand garantiert, dass die Seher in guten, götterfürchtigen Menschen wiedergeboren werden. Was, wenn ein Araz'Zadma in jemandem reinkarnierte, der seine Seele (und damit die Ewigkeit des Sehers in ihm?) einem Erzdämon verpfändet hätte, bevor das Weltgedächtnis in ihm erwacht? Was, wenn es einen Anhänger des Namenlosen träfe, der nun im Weltgedächtnis die Erinnerung an den gebannten Namen seines Gottes vermutet? Die Helden könnten, vermittelt durch Hyzindaya oder die Draconiter, dabei helfen, einen Paktbruch herbeizuführen – oder (solange die Essenz des Sehers nicht bereits den Niederhöllen anheim gefallen ist) die vorzeitige Wiedergeburt. Die Seher sind ewig und sich der Bürde dieser Ewigkeit bewusst. Sie riskieren eher eine sterbliche Generation ohne vollständiges Orakel als die endlose Verdammnis auch nur eines einzigen von ihnen, die den Kreislauf der Reinkarnation beenden könnte.
- Wenn der Wettstreit der Völker um das kommende Zeitalter thematisiert werden soll, ist nicht einmal gesagt, dass die Araz'Zadma Menschen sein müssen. Wie aber reagiert der Draconiter-Orden wohl auf einen Tairach-Schamanen, den uralte Erinnerungen in den Raschtulswall geleitet haben? Und kann er sein Ziel überhaupt unbeschadet erreichen?

Helden als Seher des Vergangenen?

Wenn es in ihre Spielrunde und Abenteuerideen passt, können die Araz'Zadma anstelle von Meisterpersonen durchaus auch Helden sein, die entweder mit einer mystischen Lebensaufgabe in den Ruhestand geschickt oder zum Kern einer eigenen Kampagne gemacht werden sollen.

Das Lebensalter spielt für das Erwachen der Reinkarnation keine Rolle, ebensowenig Geschlecht oder Glaube. Die Figuren sollten charakterlich zum jeweiligen Aspekt passen, was jedoch durchaus frei interpretiert werden kann: Selbst ein lammfrommer Tsa-Geweihter könnte den *Zerstörungs*-Aspekt verkörpern, indem er das Althergebrachte stets zugunsten des Neuen und Unbekannten aufzugeben bereit ist und auch die Vergangenheit aus diesem Blickwinkel steter Reformierung betrachtet. Ein Träger des *Herrschafts*-Aspekts ist nicht notwendigerweise ein hochgeborener Aristokrat, sondern vielleicht die Händlerin, die versucht, in jeder Situation die Kontrolle zu behalten und nicht an das Wirken des Zufalls in der Geschichte glaubt.

Die Visionen des Sehers äußern sich regeltechnisch in der Gabe *Prophezeien*, nur, dass sie Erinnerungen an Vergangenes anstelle von Ausblicken in die Zukunft darstellen. Je bedeutsamer eine Erinnerung ist, je mehr Sterbliche sie geteilt haben, umso klarer und rascher kommt sie über den Seher. Ist die Erinnerung banal oder überaus speziell, dann ist sie umso schwerer im Weltgedächtnis zu finden. Diese Eindrücke sind kaum willentlich zu beeinflussen oder herbeizuführen, wenn der Seher seine Bemühungen nicht rituell mit denen der fünf anderen vereinen kann. Sie liegen damit größtenteils in Meisterhand.

In der Geschichte haben sich erstaunlich viele Araz'Zadma darüber hinaus als *Medium* herausgestellt.

Begegnungen

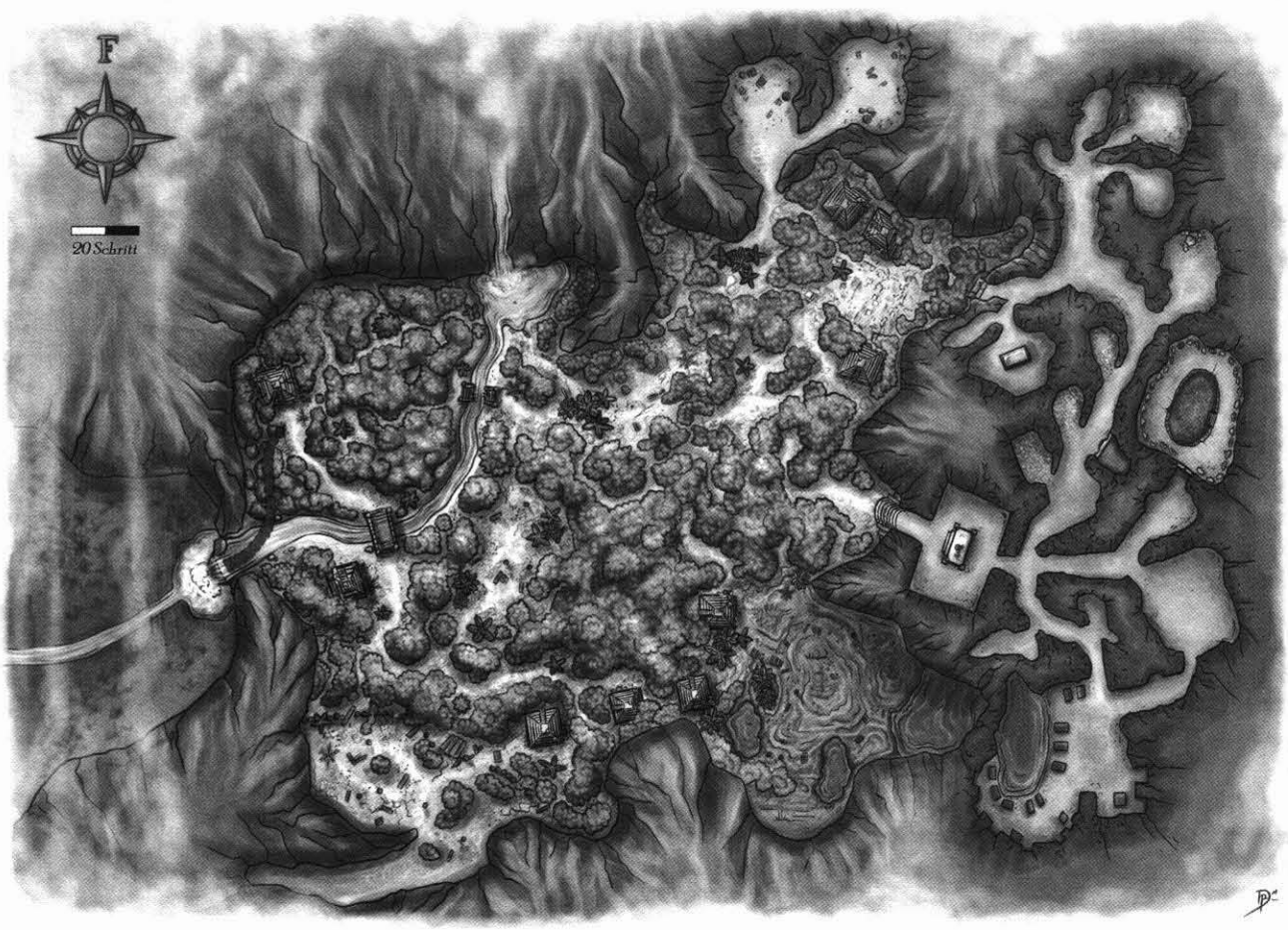
Das Erwachen der ersten menschlichen Ak'Szash Araz'Zadma und das Wiederauffinden ihres Heiligtums können die Helden in aller Ausführlichkeit im Abenteuer Die Wandelbare miterleben.

Das Tal der Schleier

»Dem Wegweiser folgend bis in das verlorene Tal, durch den Schleier des Todes, dann öffnen sich die Pforten in den Tempelbezirk, wo der Liegende dereinst die Kommenden erwarten wird und seine Strafe abgegolten ist. So verkünden es die Ak'Szash Arachrzama, denn dann wird ihre Quelle der Weisheit neu eröffnet werden. Und noch mehr entspringt ihren alten Texten: Sonnen ziehen ins Land, bis dereinst die Sechs sich wieder vereinen werden. Und sie werden aus dem neuen Volk stammen und aus dem alten wiedergeboren werden. Und der erste der Sechs sei der, der den letzten erhält, wenn alle Teile des Weisers gefunden wurden.«
—D'Arkana Exsika; *Selemer Ausgabe ohne Datumsangabe. Im Besitz Magister Bragallos.*

»Über die Ak'Szash Arachrzama ist jedoch noch weniger bekannt als über andere Orden. Sie hatten anscheinend einen heiligen Bezirk weit im Norden ihres Gebietes in den Zssrch-Shizzrr. Dieses Wort könnte "steinerne Täler" bedeuten, oder auch "verbotene Sphären". [...] Tatsächlich weisen ältere Quellen (siehe D'Arkana Exsika) auf das Durchschreiten eines "Vorhang des Todes", hinter dem der "schlafende Verurteilte" liegt. Weitere Spuren sind bis dato jedoch nie gefunden worden, so wird das Ganze Mythos sein.«
—*Aus:* Echsische Mythologien, Band II. *Al'Anfa, 904 BF. Im Besitz Magister Bragallos.*

Ein eiskalter Wasserfall, der sich in einen nicht minder kalten Bergsee ergießt und einem Echsenwesen tatsächlich wie ein *Vorhang des Todes* erscheinen musste, verbirgt noch heute den Zugang zum nebelverhangenen *Tal der Schleier* im Raschtulsturm. Das Tal selbst weiß zu erstaunen, stellt es doch dank heißer Quellen eine Oase südlichen Dschungelklimas inmitten der schneebedeckten Berge des Raschtulswalls dar. Ableger und Nachkommen der einst von den Echsen hier angesiedelten Nutzpflanzen und -tiere (vor allem Amphibien und Reptilien) sind noch heute hier zu finden und stellen einen starken Gegensatz zur regionalen Fauna und Flora dar.
Die Sekte der Ak'Szash Arachrzama hatte hier eine kleine Tempelstadt errichtet, die unterging, als die Menschen die Herrschaft der Echsen über den aventurischen Süden brachen. Ihre Ruinen dienen heute einer Handvoll Draconiter als Forschungsobjekt und wenig komfortable Heimstatt gleichermaßen. Das eigentliche Heiligtum der H'Szint und des Ak'Szash liegt jedoch in einem Höhlensystem verborgen, das durch das Tal zu erreichen ist. Im Allerheiligsten der Tempelhöhlen befindet sich eine Grube, in der sich seit Jahrtausenden Schlangen über Schlangen winden, deren Gift es ist, das die Ak'Szash Araz'Zadma durchpulst, wenn sie gemeinsam im Weltgedächtnis lesen. Jeder andere aber müsste wohl unweigerlich zugrunde gehen, wenn er statt der sechs auserwählten Seher zu den Nattern hinab zu steigen wagte und gebissen würde.
Die Draconiter preisen spätestens, seit Abtprimas Erechthon unbeschadet der Schlangengrube entstiegen ist, Hesinde dafür, diesen Tempel dem Orden eröffnet zu haben. Nur die wenigsten wollen sich den Mutmaßungen hingeben, dass die Göttin hier schon immer, wenn auch in wandelbarer Gestalt und Liturgie, verehrt worden ist.



Die Stadtbanden Gareths

Die Tobrier

Mit vereinten Kräften gelang es ihnen, den schweren Balken aus dem Weg zu schaffen. Vor ihnen lag eine Kammer, die seit dem Jahr des Feuers niemand mehr betreten hatte. Ifirnja, ihre Anführerin, vermutete in der Residenz einen wertvollen Schatz und so waren sie heimlich in der Nacht aufgebrochen, um diesen zu suchen und zu heben.

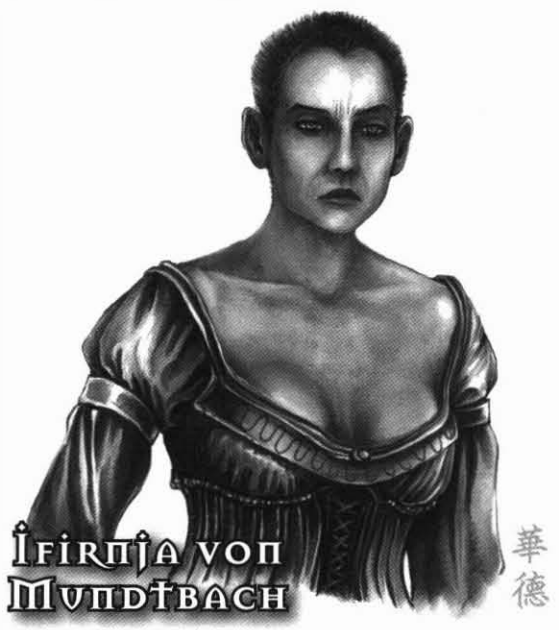
Mühsam kroch Gundar durch den freigelegten Tunnel. Überall lag noch Schutt und Staub und er musste kurz husten, als er mit seinem Atemzug mehr davon in den Rachen bekam, als er erhofft hatte.

Doch der Anblick vor ihm entschädigte für diese Mühsal. Dort war ein Raum mit einer großen Truhe, deren Deckel durch einige herabfallende Steine beschädigt war. So konnte Gundar sehen, was sich darin befand: Silbermünzen! Hunderte! Ein Schatz! Ifirnjas Vermutung entsprach der Wahrheit. Niemand war bisher in diesen Teil Neu-Gareths vorgedrungen und so lag das Silber des Hausbesitzers immer noch dort. Nun gehörte es aber ihnen, den Tobriern. Als Gundar die Truhe durch den Tunnel schob und wieder auf der anderen Seite war, hätten sich die Tobrier fast zu früh gefreut. Wie aus dem Nichts wurden sie angegriffen. Ein mit Degen und Rapieren bewaffneter Haufen hatte nur darauf gewartet, bis sie die Drecksarbeit erledigt hatten. Die Almadaner! Sie kamen hinter einer Ecke hervorgerannt und stürzten sich auf Gundars Gefährten. Gundar löste seinen Streitkolben und schlug sofort zu, traf die Schulter eines Mannes, der laut aufschrie und niedersank. Doch den Schatz zu verteidigen würde sich bei dieser Übermacht als schwer erweisen. Gundar jedoch würde seine Gefährten nicht im Stich lassen. Kein Tobrier ließ den anderen im Stich! Erst recht nicht gegen diese Schweinehunde von Almadanern, die ihnen immer wieder ihr Geschäft streitig machten. Hier hatten sie nichts verloren. Sie würden sie schon wieder in die schlammigen Gassen des Südquartier zurücktreiben!

Kurzcharakteristik

Bei den Tobriern handelt es sich um eine der größten Garether Straßenbanden, die die Unterwelt der Stadt kontrollieren. Entstanden ist die Bande aus einer großen Zahl tobrischer Flüchtlinge, die im Zuge der *Invasion der Verdammten* in die Stadt gelangt sind. Da viele von ihnen verarmt waren, schlossen sie sich zu einem Bund zusammen, um sich und andere Tobrier vor den Übergriffen von Halsabschneidern und Erpressern schützen zu können und sich ihr Silber auf andere Art und Weise zu beschaffen als üblich. Mittlerweile gehen sie aber jedem Verbrechen nach, das sich als profitabel erweist, ungeachtet ob dabei andere Tobrier zu Schaden kommen oder nicht. Mittlerweile sie haben den Ruf erworben, brutale Schläger zu sein.

Gebräuchliche Namen: Die Tobrier
Wappen/Symbol: Wolfskopf
Wahlspruch: *"Wir sorgen für unsere Leute!"*
Herkunft: Während der Invasion der Verdammten (1019-1021 BF) erreichten viele tobrische Flüchtlinge Gareth, von denen ein Großteil durch Armut auf Grund städtischer Beschränkungen in die Illegalität getrieben wurde. Was zunächst ein Schutzbund von Land- und Heimatlosen war, wurde zu einer großen Unterweltbande.
Persönlichkeiten: **Ifirnja von Mundtbach** (geb. 994 BF, Anführerin der Tobrier), **Rude Barnebüsch** (Rollkutscher, der auch große Waren an den Stadttoren vorbeischmuggeln kann), **Folgar Melchson** (Ifirnjas Schatzmeister), **Jost Birkenoff** (Pferdezüchter in Rosskuppel)



Personen der Historie: **Der Starke Hagen** (verstorben im Jahr des Feuers), **Die Große Zylva** (Aufständische, schloss sich den Tobriern an, danach als Söldnerin im Horasreich, wo sie während des Kriegs der Drachen ums Leben kam)
Beziehungen: sehr groß in Rosskuppel (insbesondere zu anderen Tobriern), ansehnlich bis hinlänglich in den anderen Vierteln
Finanzkraft: ansehnlich (durch ihre Einnahmen – das Gold und Silber wird aber auch recht schnell wieder ausgegeben)

Zitat: *"Niemand hat uns je etwas geschenkt. Borbarad und seine Erben haben uns das wenige genommen, was wir hatten. Nun nehmen wir uns, was wir brauchen!"*
—Ifirnja von Mundtbach
Bedeutende Niederlassungen: Pferdestall der Familie Birkennoff in Rosskuppel

Besonderheiten: Die Betätigungsfelder der Tobrier sind Sklavenhandel, Rauschkrauthandel, Schutzgelderpressung, Überfälle, Schatzsuche in den Trümmerteilen der Fliegenden Festung, Gifthandel, Siegelfälschung, Waagenfälschung, Falschspiel
Größe: etwa 200 Mitglieder

Geschichte

Die Garether Bande, die man heute nur noch unter der Bezeichnung Tobrier kennt, hat ihren Ursprung in den tobrischen Flüchtlingen der Invasion der Verdammten. **1019 BF** griff der Dämonenmeister Borbarad das tobrische Festland an. Der Krieg hatte eine Flüchtlingswelle zur Folge, die die Tobrier immer weiter nach Westen trieb. Nach Darpatien, Weiden, Greifenfurt, bis hin nach Gareth flohen sie von den finsteren Mächten. Viele von ihnen erhofften sich in der Kaisermetropole eine sichere Zuflucht und das Kaiserhaus und die Stadtoberen gewährten ihnen Schutz.
Allerdings war es den Tobrien größtenteils nicht vergönnt, in Gareth ihrem Handwerk nachzugehen, denn die Gilden und Zünfte der Stadt hatten eine starke Reglementierung und erlaubten nur wenigen Tobriern, ihre alten Tätigkeiten wieder aufzunehmen. So verarmten die Flüchtlinge zusehends, mussten sich als Tagelöhner durch's Leben schlagen und verloren allmählich ihre Hoffnung. Sie wurden zudem von alteingesessenen Banden und Schurken bedroht, die ihnen auch noch ihre wenigen Habseligkeiten abnahmen oder sie auspressten.
Mit den Flüchtlingen waren aber auch einige Schurken und Halsabschneider aus den tobrischen Städten gekommen, die sich nicht ihrem Schicksal beugen wollten. So schlossen sie sich zu einer Bande zusammen, warben kräftige Frauen und Männer unter den Tobriern an und setzten sich gegen die anderen Schurken Gareths zu Wehr.
Sie nahmen den Schuldeneintreibern ihr Geld weg, verprügelten sie und jagten sie davon. Das Silber behielten sie selbst oder gaben einen Teil davon ihren Familien. Sie beschlossen auf diese Art und Weise weiterzumachen und so entstand im Laufe der Jahre die Bande der Tobrier.
Wo sie sich zu Beginn noch als eine Art Schutzbund für die Flüchtlinge gesehen hatten, verrohten sie zusehends. Sie versuchten die anderen Banden aus ihren Geschäften zu drängen, begingen selbst Überfälle, erpressten arme Garether und versuchten sich auf dem profitablen Feld des Menschen- und Rauschkrauthandels zu profilieren.
Während des Jahrs des Feuers **1027 BF** gelang es ihnen, im Chaos des Krieges einige Schläge gegen ihre stärksten Konkurrenten, die Almadaner, zu führen und diesen einige empfindliche Niederlagen beizubringen. Zudem sind sie mutig genug, sich immer wieder in die zerstörten Teile Neu-Gareths zu wagen und dort nach Schätzen zu suchen.
Seit jener Zeit kontrollieren sie den Menschenhandel in der Stadt und haben etliche unliebsame Leute verschwinden lassen, die einige Zeit später auf den Sklavenmärkten Fasars wieder auftauchten.

Die Tobrier heute

Während des Jahrs des Feuers gelang es Ifirnja von Mundtbach, der Anführerin der Bande, in einem blutigen Bandenkrieg die Almadaner zu schwächen und ihre Tobrier zu der einflussreichsten und größten Straßenbande in der ganzen Stadt zu machen. Auch wenn der Aufruf des tobrischen Herzog nach dem Krieg alle seine Landleute wieder zurück nach Tobrien berief, so folgten nur wenige der Flüchtlinge in Gareth dem Wunsch ihres Herrn. Mittlerweile fühlt man sich in Rosskuppel heimisch, die Armut ist geringer geworden, da einige der Zünfte übergegangen sind, die Tobrier zu beschäftigen, und so sieht auch Ifirnjas Bande keinen Grund, das reiche Gareth zu verlassen. Die Geschäfte laufen gut, auch wenn es immer wieder Ärger mit den Almadanern und neuerdings auch mit der Alten Gilde gibt. Ifirnja versucht ihre Vormachtstellung zu behalten und noch gibt es kaum jemanden in der Bande, der ihren Führungsanspruch anzweifelt.
Einen größeren Streit innerhalb der Tobrier gibt es über den Handel mit Rauschkräutern. Während einige Bandenmitglieder sich ihre Hände damit nicht schmutzig machen wollen, da sie auch selbst erlebt haben, wie ihre Angehörigen durch die Rauschmittel süchtig wurden, sehen andere Mitglieder dies als reines Geschäft an, was Gold in ihre Taschen bringt. Ifirnja gehört dieser Fraktion an, aber sie gestattet es jenen, die sich nicht daran beteiligen wollen, die Finger davon zu lassen. Über kurz oder lang wird dies aber sicherlich noch zu klären sein.

Feinde und Verbündete

Die Feinde der Tobrier sind all jene, die sich ihnen in den Weg stellen. Dazu gehören in erster Linie andere Banden und die Gesetzeshüter Gareths.
Mit den Almadanern verbindet sie ausschließlich Hass. In ihnen sehen sie ihre größten Konkurrenten und Feinde. Beide Banden versuchen sich stets aus dem Geschäft zu drängen, scheuen dabei auch nicht vor gegenseitigen Überfällen und Angriffen zurück.
Die Alte Gilde und die Tobrier gehen sich meistens aus dem Weg, so dass es zwischen ihnen weniger Spannungen gibt. Doch sollte sich ein Mitglied der Gilde jemals in die Geschäfte der Tobrier einmischen, wird auch dieses ebenfalls als Feind betrachtet.

Die Gardisten der Stadt schauen nur selten in Rosskuppel vorbei, so dass die Tobrier wenig mit ihnen zu schaffen haben. In den anderen Stadtteilen werden sie aber von der Garde verfolgt und greifen diese manchmal sogar voller Übermut an. Das hat zu einer angespannten Situation geführt und die Garde geht mit den Tobriern weniger zimperlich um als mit Mitgliedern anderer Banden. Es gab schon zahlreiche Verletzte auf beiden Seiten und den einen oder anderen Toten.
Doch die Tobrier haben auch ihre Verbündeten. Und diese finden sich meist unter ihren Landleuten. Mit den Flüchtlingen verbinden sie immer noch die gleiche Herkunft und die Erinnerung an schlimmere Zeiten. So können die Tobrier darauf hoffen, dass sie bei ihren Leuten einen Unterschlupf oder eine andere Form der Unterstützung finden können. Einige von ihnen helfen ihnen auch bei dem Schmuggel ihrer Waren in die Stadt oder – was insbesondere bei dem Sklavenhandel vorkommt – auch nach draußen.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Bandenmitglieder tragen das, was sie sich leisten können. Meist ist es einfache Straßenkleidung, bunt zusammengemischt. Außer dem üblichen Repertoire an Dolchen, Wurfmessern und einfachen Waffen haben sie auch eine größere Zahl von Streitkolben in ihrem Besitz.
Falls sie ein Symbol brauchen, so benutzen sie einen einfachen, stilisierten Wolfskopf, den sie an Häuserwände oder auf Kleidung malen.

Struktur

In der Bande gibt es nur Lehrlinge, einfache Mitglieder und die Anführerin. Die Position innerhalb der Bande ergibt sich aus der Erfahrung und dem Nutzen des Mitglieds und dem Vertrauen, dass Ifirnja ihm schenkt.
Die meisten Mitglieder sind Tobrier, ehemalige Landwirte und Handwerker. Noch heute bevorzugt die Bande echte Tobrier als "Lehrlinge", die sie gezielt anspricht und nach einem Eignungstest (meist wird der Kandidat von mehreren Bandenmitgliedern verprügelt, wenn er sich wacker geschlagen hat aber aufgenommen). Allerdings nimmt sie mittlerweile auch Mittelreicher aus anderen Gegenden auf, vor allem aus Darpatien und Warunk, eben jene Gebiete, die unter den Erben des Dämonenmeisters und dem Jahr des Feuers besonders gelitten haben. Das war für die Bande auch notwendig, denn sie konnte ihre Reihen nicht immer wieder durch Tobrier füllen.
Einfache **Mitglieder** werden für alle möglichen Tätigkeiten eingesetzt. Je nachdem, wo ihre Begabung liegt, erhalten sie von der Anführerin entsprechende Anweisungen. Einige sind gute Falschspieler, andere kräftige Schläger.
Der **Anführer** der Bande wird weder gewählt noch bestimmt, sondern es wird derjenige Anführer, der den größten Einfluss und die meisten Freunde hat. Dies kann durchaus schnell zu einem Konflikt innerhalb der Bande führen. Der Sturz des alten Anführers ist die einzige Methode, selbst in diese Position aufzusteigen.

Die Helden als Teil der Tobrier

Wie bei anderen Banden auch ist es für einen Helden möglich, Mitglied zu werden. Die Bande hat Bedarf an Streunern, Dieben und anderen Gaunern. Aber auch ehemalige Kämpfer, wie etwa Söldner oder Soldaten, werden aufgenommen. Handwerker werden in letzter Zeit seltener, aber wenn sich der Held als kräftig und stark erweist, wird es keine Schwierigkeiten geben.
Viel eher schon wird die Herkunft des Helden ein Problem werden. Ist er ein Tobrier, so wird er keine Probleme haben, ein Bandenmitglied zu werden. Ein Nordmärker oder Garether hingegen hat da schon mehr Schwierigkeiten.
Als Teil der Bande hat man eine *Verpflichtung* gegenüber der Bande und der Anführerin. Man wird deren Befehlen Folge leisten müssen. Dabei kann man durchaus auch Dinge tun müssen, die Helden üblicherweise nicht tun, und somit in ein moralisches Dilemma geraten. Meist wird es um Falschspiel, Schutzgelderpressung oder den Handel mit verbotenen Gütern gehen, so dass die anderen Verbrecherbanden und die Gesetzeshüter der Stadt die größte Bedrohung für die Helden werden können.

Die Tobrier als Gegner

Als Gegner werden die Helden den Tobriern vor allem in Gareth begegnen. Sie sind die größte Bande der Stadt, die ihre Finger in mannigfachen Geschäften hat. So könnten Tobrier hinter Menschenhandel stecken und die Helden müssen die Hilflosen befreien und die Bande bekämpfen. Oder die Tobrier sind die Hintermänner bei dem Verkauf eines gefährlichen Rauschmittels wie Marbos Odem. Auch Schutzgeldforderungen gegenüber einem Freund der Helden könnten diese veranlassen, sich in die Geschäfte der Bande einzumischen.
Die Tobrier gehen dabei wenig zimperlich mit den Helden um und werden versuchen, diese auf möglichst brutale Weise einzuschüchtern, zu vertreiben oder notfalls gar zu töten. Sie haben den Vorteil, dass sie die Stadt, anders als die meisten Helden, sehr gut kennen.
Hilfe können die Helden in diesem Fall eventuell von der Alten Gilde (oder den Almadanern) erwarten. Oder aber auch die Stadtgarde oder Spießbürger werben die Helden an, damit diese ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, um die Stadt sicherer zu machen und den Tobriern eine Niederlage zu bescheren.

Was denkt ... über die Tobrier

... Volkes Stimme: *"Nichts als brutale und einfältige Schläger. Die haben so wenig Geist, dass sie nicht mal die Dämonenbrache oder die niederhöllischen Trümmer fürchten"*
... ein Stadtgardist: *"Neulich haben sie uns in einen Hinterhalt gelockt. Schau dir die Beule an, die ist immer noch nicht abgeheilt. Den Hagen hat es aber schlimmer erwischt, möge Boron seiner Seele gnädig sein. Schlimmes Pack, diese Tobrier. Ich wünschte, die würden wieder von hier verschwinden! Wäre besser für uns alle."*
... ein Praios-Geweihter: *"Sie haben früher versucht, Gerechtigkeit zu finden, aber sie sind von ihrem Weg abgekommen und nun schlimmer als jene Schurken, die sie einstmals bekämpft haben. Praios Gesetz wird sie strafen."*

... ein Phex-Geweihter: *"Einige von ihnen wandeln auf den Pfaden des Herrn. Aber viele von ihnen haben nicht erkannt, um was es Phex geht. Nicht jedes Mittel ist recht und brutale Gewalt verabscheut er stets."*

Was denken die Tobrier über...

... die Almadaner: *"Lackaffen sind das! Die stolzieren wie eitle Pfauen umher, aber haben keine Eier, wenn es ans Eingemachte geht. Der Ragather ist der Feigste von allen. Aber der ist alt und bald bei Boron – auf dem einen oder anderen Weg."*

... die Alte Gilde: *"Solange sie sich um ihre Angelegenheiten kümmern und nicht unsere Geschäfte verderben, können sie machen was sie wollen."*

... die Stadtwache: *"Die wollen nur unsere Geschäfte verderben. Was haben sie denn früher getan, als die Flüchtlinge ihre Hilfe gebraucht haben? Richtig! Nichts!"*

... die Garether Bürger: *"Wie haben die uns schon geholfen? Als wir vor dem Dämonenmeister fliehen mussten und um Hilfe baten, haben sie uns fast verhungern lassen. Aber jetzt brauchen wir sie nicht mehr. Jetzt fürchten sie uns!"*

... Phex: *"Der Gott in allen Ehren, aber wir müssen erst mal dafür sorgen, dass jeder Brot zu essen hat. Dann können wir drüber nachdenken, ob wir was spenden."*

Die Tobrier im Spiel

Die Bande der Tobrier lässt sich vor allem als Gegner einer Heldengruppe in der Garether Unterwelt einsetzen. Ihre skrupellosen Methoden reichen meistens aus, um die Helden gegen sie zu motivieren. Sie gehen gegen ihre Opfer brutal vor und stellen sich meist in großer Überzahl ihren Feinden entgegen. Zudem kennen sie die Straßen der Stadt mittlerweile sehr gut, können Hinterhalte planen und schnell fliehen. Da sie ganz unterschiedlichen Geschäften nachgehen, kann eine Heldengruppe bei verschiedenen Gelegenheiten mit den Tobriern zu tun haben. In den Trümmern der Fliegenden Festung mögen sie als Konkurrenten einer Schatzsuche auftauchen, in den Gassen der Stadt als einfache Schläger und selbst auf einem Sklavenmarkt können sie Opfer der Tobrier finden und so auf ihre Spur gelangen.

Begegnungen

Den Tobriern kann man in Aus der Asche begegnen. Zudem spielen die Garether Banden in dem Soloabenteuer Netz der Mörder eine wichtige Rolle.

Die Schätze Neu-Gareths (+)

Die Tobrier waren die ersten Schurken, die in den Trümmern der Fliegenden Festung und im zerstörten Neu-Gareth nach Schätzen suchten. Nicht nur, dass Helden, die dort ebenfalls auf der Suche nach Reichtümern sind, auf die Tobrier stoßen können, nein, die Tobrier haben auch so manches Artefakt bergen können.
Einige dieser Gegenstände sind magischer Natur und beinhalten gefährliche magische Effekte oder gar einen Dämon. Die Tobrier sind sich dieser Tatsache meist gar nicht bewusst und es mag zu einer Katastrophe kommen, falls sie das Artefakt auslösen. Zwar mögen die Tobrier die meisten Gegenstände verkauft oder deren Wirkung erkannt haben, aber längst nicht alle.

Der ehrgeizige Folgar (+)

Folgar, der Schatzmeister Ifirnjas, ist ein treuer Anhänger der Anführerin. Als er jedoch einen Ring aus den Trümmern der Fliegenden Festung aufsteckt, beginnt der darin wohnende Dämon aus dem Gefolge des Tasfarelel, ihm Mordgedanken anzuflüstern. Und so beginnt Folgar mit den Plänen, wie er Ifirnjas Platz einnehmen kann. Möglicherweise können die Helden dem Schatzmeister auf die Schliche kommen und so für die Rettung der Bandenanführerin verantwortlich sein, ein Umstand, den die Tobrierin nicht vergessen wird.

Die Alte Gilde

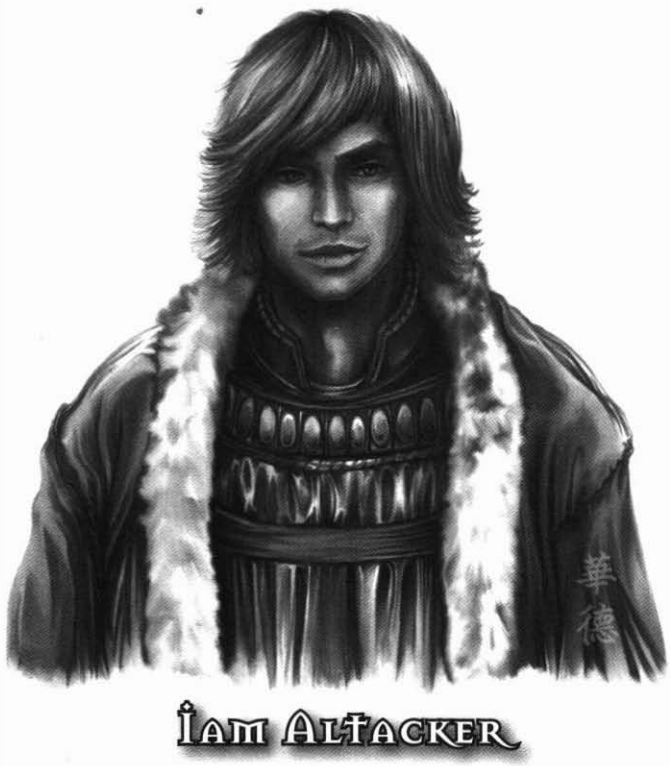
Man hört viel in den Gassen der Altstadt über die Fuchspfoten. Sie sind von allen Dieben der Stadt die ehrlichsten. Während die Tobrier und Almadaner Hinzugezogene sind und mit brutaler Gewalt herrschen, so bewahrt die Alte Gilde in ihrem Geist die Ideale des Phex. Sie sind auch die heimlichsten Schurken. Meist weißt du erst, dass sie da waren, wenn du bemerkst, dass dir etwas fehlt.
—Vater Klibert, Geweihter der Travia und Märchenerzähler

Kurzcharakteristik

Die Alte Gilde Gareths kommt der romantischen Vorstellung von einer Diebesgilde am nächsten. In den meisten Fällen ehren sie die Gebote des Phex und beteiligen sich auch nicht an "unehrenhaftem" Geschäften wie Meuchelmord oder Rauschkrauthandel. Dennoch ist auch mit ihnen nicht zu spaßen und ein Dieb, der zu sehr an andere denkt, ist ein schlechter Dieb.

Gebräuchliche Namen: Die Alte Gilde, Die Fuchspfoten
Wappen/Symbol: Fuchspfote (auf Handschuh genäht oder als Schmuckstück)
Wahlspruch: *"Wir dienen Phex und unserer Gilde."*

Herkunft: Die Alte Gilde ist in Gareth alteingesessen und existierte schon zur Zeit des großen Kampfes der Unterweltbanden 795 BF.
Persönlichkeiten: **Iam Altacker** (geb. 997 BF, junger und entschlossener Gildenmeister), **Esindio Lastrano** (Speichermeister Gareths), **Helme Wagenhalter** (Oberst bei den Spießbürgern), **Rowena Altacker** (Iams ältere Schwester), **Togan** (ein Schmied, eigentlich Xardor Birkenholz, siehe *R&S*)
Personen der Historie: **Sigman Gutbrod** (ehemaliger Patriarch der Alten Gilde), **Gilmon Lastrano** (Iams Konkurrent und Vorgänger), **Die Meilersgrunder Eulen** (Schurken im Dienste der Alten Gilde mit abgerichteten Eulen)
Beziehungen: groß in Alt-Gareth (bis hinein in die städtische Verwaltung), ansehnlich bis hinlänglich in den anderen Stadtvierteln
Finanzkraft: hinlänglich (durch ihre Geschäfte)
Zitat: "*Wir müssen die Gebote des Phex achten. Nur so werden wir zu alter Stärke zurückfinden und Beute machen.*"
—Iam Altacker
Bedeutende Niederlassungen: Verlassener Speicherturm in Alt-Gareth
Besonderheiten: Die Betätigungsfelder der Alten Gilde sind Einbruch, Taschendiebstahl, Hehlerei, Siegelfälschung, Schutzgelderpressung
Größe: etwa 150



Geschichte

Die Alte Gilde existiert schon seit der Zeit des großen Unterweltkrieges im Jahre **795 BF**. Die Bande rekrutierte sich aus allerlei unzufriedenen Handwerken, die sich von ihren Zünften und Gilden im Stich gelassen fühlten (was auch ihre bis heute gültige Struktur erklärt). Nach und nach gingen sie zunächst der Hehlerei und der Siegelfälschung nach, erweiterten aber ihr Betätigungsfeld später auch auf Diebstähle.
In den ersten Jahren wurde sie von der Kirche des Phex unterstützt und noch heute versucht sie, nach dessen Geboten zu arbeiten.

Die Alte Gilde heute

Nach einigen Jahren der Schwäche hat sich die Gilde heute wieder erholt. Ihr neuer Gildenmeister Iam Altacker hat es geschafft, die zerstrittenen Parteiungen innerhalb der Gilde zu vereinen und sie gemeinsam gegen alle anderen Bedrohungen vorgehen zu lassen. Der Einfluss der Gilde reicht bis in die Verwaltung Alt-Gareths hinein, besonders zu anderen Gilden und Zünften, sowie zu den Spießbürgern.

Erscheinungsbild und Symbole

Es gibt kein einheitliches Erscheinungsbild bei der Alten Gilde. Sie kleiden sich oft sehr unauffällig wie einfache Bürger, manche jedoch haben auch einen Hang dafür, ihre Kleidung so zu wählen, wie Klein-Alrik sich einen Streuner oder Schurken vorstellt. Wurfdolche, Messer und einfache Waffen werden meist getragen, dazu Handschuhe und weiche Stiefel und die Ausrüstung, die man eben für die Arbeit braucht. Als Erkennungssymbol benutzen sie die Fuchspfote, entweder als Anhänger oder aufgenäht auf ihre Kleidung.

Struktur

Die Alte Gilde ist ähnlich strukturiert wie eine echte Gilde oder eine Handwerkszunft. Es gibt Lehrlins-, Gesellen- und Meisterränge.
Die **Lehrlinge** sind die Laufburschen der Gilde und werden meist zum Betteln oder für Spitzeldienste eingesetzt.
Erst den **Gesellen** ist es erlaubt, eigene Raubzüge durchzuführen. Allerdings müssen sie immer noch auf den Rat der Meister hören, denn dieser entscheidet über die möglichen Opfer der Gilde und wer (meist wegen Schutzgeldzahlungen) verschont bleibt.
Die **Meister** der Alten Gilde sind die erfahrensten Mitglieder und werden meist erst nach Jahren und loyalen Diensten vom Rat vorgeschlagen.

Alle Mitglieder müssen eine Prüfung bestehen, um in den nächsthöheren Rang aufsteigen zu dürfen. Diese Prüfung ist meist ein Diebstahl und wird von dem Meisterrat festgelegt.
An der Spitze der Gilde steht der **Gildenmeister** oder Patriarch, der aus dem Rat gewählt wurde und den Gildenrat überstimmen kann.

Was denkt ... über die Alte Gilde

... **Volkes Stimme:** *"Wenn dich einer mit dem Zeichen der Fuchspfote überfällt, kannst du dir sicher sein, dass er dich nicht wegen ein paar Hellern ersticht. Die Alte Gilde weiß noch, was Diebesehre ist."*
... **ein Stadtgardist:** *"Diebstähle, Hehlerware, Urkundenfälschung. Aber selten Verletzte, noch seltener Morde. Wenn alle Gesetzlose so wären, ließ es sich aushalten. Lieber zehn Schurken der Gilde als ein Almadaner oder ein halber Tobrier."*

Was denkt die Alte Gilde über...

... **die Tobrier:** *"Die haben versucht, uns aus dem Geschäft zu drängen. Aber die sind nichts weiter als eine Schlägerbande. Es wird die Zeit kommen, da werden wir sie aus der Stadt jagen."*
... **die Almadaner:** *"Sie tun so, als ob sie Stil hätten. Aber sie sind nichts als eine üble Mörderbande. Sie haben Phex vergessen und keine Ehre."*
... **Phex-Geweihte:** *"Früher in der guten alten Zeit haben sie uns den Weg gewiesen. Heute sind wir zwar unabhängig von ihnen, aber wir sollten die Gebote des Herrn der Nacht nicht aus den Augen verlieren. Er wacht über einen jeden von uns."*

Die Almadaner

"Keine Angst, Joran, komm näher und erzähl mir, warum du mir mein Gold heute noch nicht zurückgegeben kannst. Wir können doch über alles reden, du bist fast wie ein Bruder für mich."
—Alrik Ragather zu einem Schuldner

"Alrico, kümmere dich um unser kleines Problem mit Joran."
—Alrik Ragather zu einem seiner Schläger

Kurzcharakteristik

Bei der Bande der Almadaner handelt es sich um eine Gruppe skrupelloser Verbrecher, die ihre Hände in allen noch so schmutzigen Geschäften haben. Um Diebesehre scheren sie sich nicht, für sie zählt einzig und allein der Profit. Allerdings geben sie sich als kultivierte Menschen aus, mit Sinn für Schönheit und Kunst.

Gebräuchliche Namen: Die Almadaner. Die Bande des Ragather.
Wappen/Symbol: Schwarzer Rosendorn
Wahlspruch: *"Für Almada und den Magnaten!"*
Herkunft: Almada, Banden von Söldnern und Kriminellen, die zur Zeit des Orkensturms (1010 bis 1013 BF) nach Gareth kamen
Persönlichkeiten: **Alrik Ragather** (geb. 977 BF, Anführer und Gründer der Almadaner), **Der Schwarze Dorn** (brillanter Meuchler, angeblich von der Hand Borons ausgebildet), **Alrico Sanfumento** (ein Mann für's Grobe), **Alonso Ragather** (Alriks Sohn und designierter Nachfolger)
Personen der Historie: –
Beziehungen: sehr groß im Südquartier, groß in Meilersgrund, hinlänglich in den anderen Stadtteilen
Finanzkraft: groß (die Almadaner betätigen sich auf den profitabelsten Feldern des Verbrechens)
Zitat: *"Man kann sich auf kaum jemanden verlassen. Die Stadtgarde ist korrupt, die Händler hauen einen über's Ohr. Also muss man derlei Dinge selbst in die Hand nehmen."*
—Alrik Ragather

Bedeutende Niederlassungen: Die Taverne "Lieblicher Yaquir" im Südquartier
Besonderheiten: Die Hauptbetätigungsfelder der Almadaner sind Zuhälterei, Falschspiel und Wettbetrug, Taschendiebstahl, Gifthandel, Rauschkrauthandel sowie Meuchelmord.
Größe: etwa 150

Geschichte

Die Almadaner sind während des Orkensturms **1010** bis **1013 BF** in Gareth aufgetaucht und haben sehr schnell damit begonnen, die Straßen der Stadt unsicher zu machen. Die meisten Schurken waren auch schon davor in Punin oder Ragath übles Gesindel, doch erst während des Krieges siedelten sie in die Kaisermetropole über. Einige von ihnen waren Soldaten beim Heer oder Abenteurer. Alrik Ragather gelang es, die Fähigsten zu einer Bande zusammenzuschweißen und gegen die Alte Gilde und die zahlreichen kleineren Banden vorzugehen. Seitdem kontrollieren sie vor allem in den Armenvierteln Meilersgrund und Südquartier das Verbrechen. Einige Niederlagen mussten sie während des Jahrs des Feuers gegen die Tobrier einstecken, von denen sie sich aber mittlerweile erholt zeigen.

Die Almadaner heute

Die Almadaner haben einen steten Aufstieg hingelegt und schon kurz nach ihrer Gründung die Alte Gilde aus vielen Geschäften gedrängt und sie bekämpft. Erst nachdem die Tobrier ihnen Konkurrenz machten, was sich in einem brutalen Bandenkrieg während des Jahrs des Feuers äußerte, mussten sie einige Niederlagen einstecken. Doch immer noch ist ihre Bande eine der mächtigsten und größten in der Stadt und Alrik Ragather, der Magnat der Almadaner, sinnt auf Rache. Da er mittlerweile älter geworden ist, versucht er in seinem Sohn Alonso einen würdigen Nachfolger aufzubauen. Und Alonso ist wahrhaftig das Ebenbild seines Vaters.

Erscheinungsbild und Symbole

Bedeutende Mitglieder der Almadaner kleiden sich nach teurer, südländischer Mode. Wämser mit Silberknöpfen, Kniebundhosen und Reiterstiefel, dazu ein Caldabreser und ein Rapier oder Degen, so sieht die typische Tracht der Almadaner aus.
Als Erkennungssymbol verwenden sie gerne eine einfache Zeichnung in Form eines schwarzen Dorns, den sie auf ihre Opfer malen und sie so markieren.

Struktur

Auch die Almadaner haben eine Art von Zunftstruktur. Die **Lehrlinge** müssen obskure Aufnahmerituale überstehen, die nicht selten tödlich enden. Haben sie sich dieser ersten Prüfung als würdig erwiesen, dann werden sie in geheimen Gildenhäusern an gezinkten Würfeln und Schellenkerlen ausgebildet, lernen Atak und Füchsisch und müssen sich anschließend einer echten Aufnahmeprüfung unterziehen. **Vollwertige Mitglieder** haben keinen weiteren Rang, ihre Position hängt vom Wohlwollen des Magnaten ab.
Der **Magnat** ist der Anführer der Almadaner und trifft alle wichtigen Entscheidungen allein.

Was denkt ... über die Almadaner

... Volkes Stimme: *"Die Almadaner siehst du offen herumspazieren, in edlem Tuch, mit Pomade im Haar und in teuren Stiefeln. Feines Volk sind sie trotzdem nicht: Wenn du ihnen mal dumm kommst, erdolchen oder vergiften sie dich in einem Hinterzimmer."*
... ein Stadtgardist: *"Ihnen ist schwer nachzuweisen, dass sie ein Verbrechen begangen haben. Der Ragather scheint seine Hände in Unschuld zu waschen, gibt sich als Gönner und Mäzen aus. Leider gibt es keine Beweise und keine Augenzeugen. Die beseitigt er stets ..."*

Was denken die Almadaner über...

... die Stadtgarde: *"Idioten! Dummköpfe! Sie glauben, dass sie uns ins Geschäft pfuschen können. Aber sie sind dumm wie Selemer Sauerbrot! Denen zeigen wir es schon."*
... die Tobrier: *"Brutale Schläger ohne Kultur. Die sollen wieder in ihre Heimat zurückkehren. Da gehören sie auch hin!"*
... die Alte Gilde: *"Solange sie sich aus unseren Geschäften heraushalten, können sie machen was sie wollen. Kommen sie uns in die Quere, werden wir diesmal nicht so nachgiebig sein ..."*

Bandenmitglied
Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 14, CH 11, FF 13, GE 13, KO 13, KK 14

Dolch: INI 10+1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** H
Streitkolben: INI 10+1W6	**AT** 15	**PA** 13	**TP** 1W6+4	**DK** N
Rapier: INI 11+1W6	**AT** 15	**PA** 13	**TP** 1W6+3	**DK** N
Kurzschwert: INI 10+1W6	**AT** 14	**PA** 13	**TP** 1W6+2	**DK** HN
Knüppel: INI 10+1W6	**AT** 13	**PA** 9	**TP** 1W6+1	**DK** N
Raufen: INI 9+1W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP** 1W6+1(A)	**DK** H
Leichte Armbrust: INI 10+1W6		**FK** 18	**TP** 1W6+6	
Wurfdolch: INI 10 +1W6		**FK** 18	**TP** 1W6+1	

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortkenntnis (jeweiliges Viertel) Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4
Erfahrene Bandenmitglieder: AT/PA +2/+1, FK +2, LeP +2, AuP +2, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften
Kampfverhalten: Bandenmitglieder greifen normalerweise nur in Überzahl an und nutzen alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel. Sie fliehen meist nach einer Wunde oder dem Verlust der Hälfte ihrer LeP. Allerdings kommen sie meist mit 1W6+3 neuen Bandenmitgliedern innerhalb von 1W20+10 KR zurück.
Besonderheiten: Tobrier bevorzugen den Kampf mit einem Streitkolben, Almadaner setzen meist auf ein Rapier, während die Alte Gilde auf Dolch oder Kurzschwert zurückgreift.

Die Stadtgarde von Elburum

"Ein jeder von uns erinnert sich noch an die Schandtaten, die hier in dieser Stadt unter dem Banner der Dornrose verübt wurden. Darauf folgten die Plünderungen durch Helme Haffax und seine Schergen und schließlich nahmen euch diejenigen aus eurer Mitte, die jeden Skrupel in den Jahren des Terrors verloren haben, noch den letzten Rest eurer Besitztümer. Damit solch ein Unheil nie wieder in dieser schönen, prächtigen Stadt geschehe, gebe ich hiermit bekannt, dass vom heutigen Tage an 50 untadelige Frauen und Männer im Dienst der Stadt Elburum stehen, um mit harter Hand die zur Rechenschaft zu ziehen, die das Licht der Götter fürchten müssen, aber diejenigen beschützen, die in Recht und Ordnung leben. Auf dass Elburum wieder die Stadt werde, die sie einmal war."
—Sultana Iphemia von Elburum bei ihrer Antrittsrede, 1027 BF

Kurzcharakteristik

Die Aufgabe der Stadtgarde Elburums ist die Aufrechterhaltung der Ordnung innerhalb der Stadt. Dazu gehört die Erhebung von Zoll ebenso wie die Verhinderung von Verbrechen und die Aufklärung derselben. Um diese Ziele zu erreichen, wurde die Garde von der Sultana mit allerlei Rechten ausgestattet, welche die Arbeit der Gardisten erleichtern sollen.

Gebräuchliche Namen: Die Madamal-Garde von Elburum, im Volksmund werden die Gardisten gerne Elburista genannt.
Wappen/Symbol: Ein liegender silberner Halbmond auf türkisem Grund.
Wahlspruch: *"Schurke, fürchte die Garde des Madamals!"*

Herkunft: Gegründet nach dem Krieg der 35 Tage
Persönlichkeiten: **Shulinai al'Guatra** (Gardehauptfrau), **Deniz Graustein** (Weibel), **Alef ibn Djamal** (Gardist)
Beziehungen: In Elburum ansehnlich, sonst gering
Finanzkraft: hinlänglich
Bedeutende Niederlassungen: Stadttore Elburums
Besonderheiten: Quasi-Nachfolger der oronischen Geheimpolizei der Rotmäntel, heutzutage aber offizielle Stadtgarde Elburums
Größe: 50 Gardisten, dazu noch einmal 10 Schreiber und 15 Kerkerwachen

Geschichte

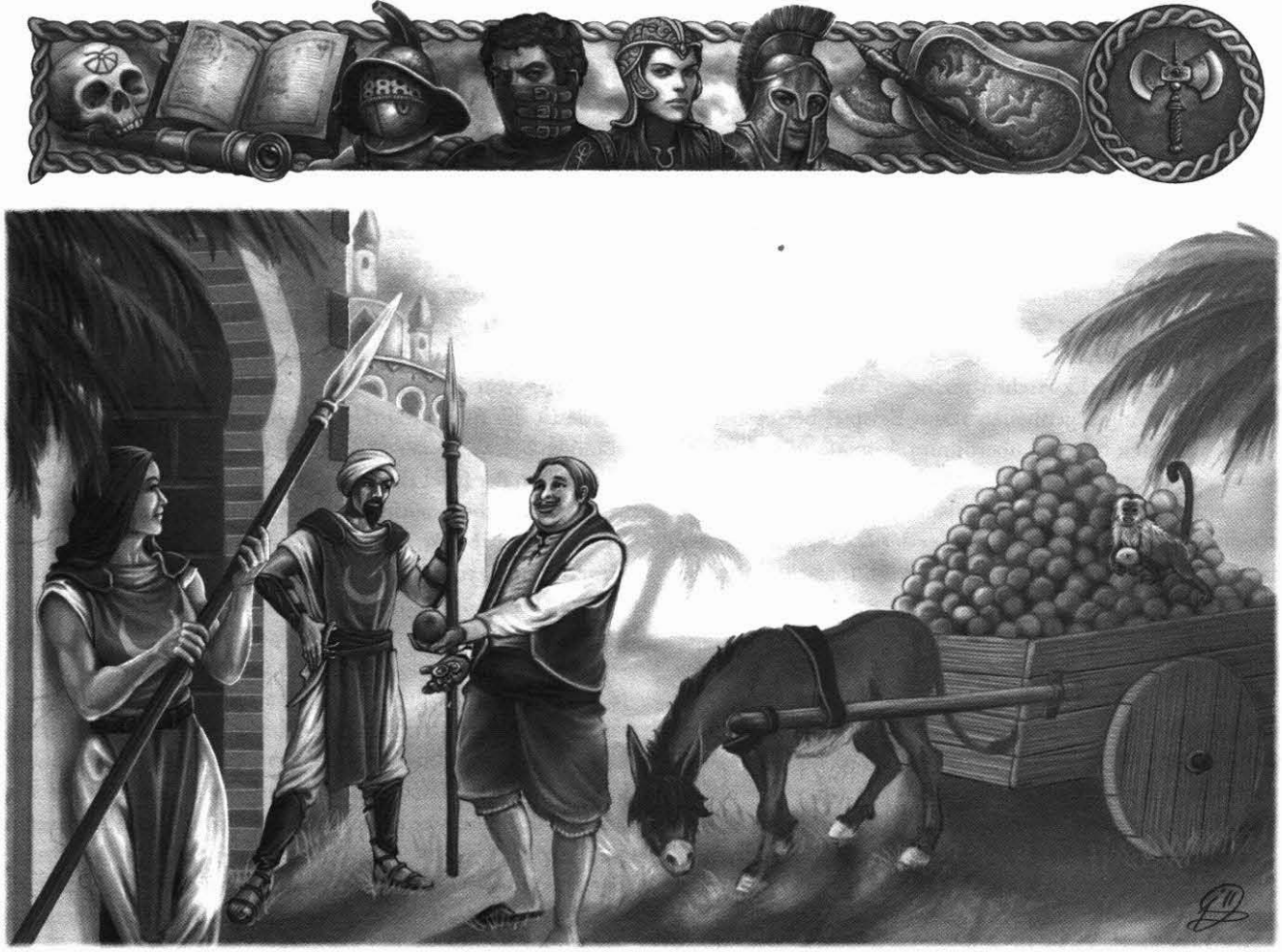
Egal, ob Elburum eine unbedeutende Stadt des Mittelreichs, blühende Metropole Araniens oder Hauptstadt eines kleinen, aber mächtigen Dämonenreichs war, eine Stadtgarde, die sich um die Aufrechterhaltung der Ordnung kümmerte, gab es in der einen oder anderen Form immer. In ihrer heutigen Form existiert die Garde Elburums erst seit wenigen Jahren, in denen nur wenig Bemerkenswertes passiert ist. War eine der Hauptaufgaben anfangs die Jagd nach verbliebenen Sympathisanten der gefallenen Heptarchie Oron, so änderte sich dies recht bald. Die Gardisten sind nun damit beschäftigt, die kleinen und größeren Verbrechen in der Stadt aufzuklären.

Die Madamal-Garde heute

Die meiste Zeit ist der Dienst bei der Elburista eintönig und langweilig. Aufregende Mordfälle und andere spektakuläre Verbrechen sind selten. Dafür muss man sich täglich mit allerlei kleinen, aber dennoch wichtigen Aufgaben befassen wie der Zollerhebung an den Stadttoren oder einen schändlichen Beutelschneider durch die Gassen zu jagen. Auch obliegt es den Gardisten, darauf zu achten, dass jeder Bürger seinen Platz in der von den Göttern gefügten Ordnung einnimmt und sich an die verschiedenen Stadt-, Sultanats- und Mhaharanyatsgesetze hält. Mancher der Gardisten scheint es gar als seine vordringlichste Aufgabe anzusehen, jeden kleinen Handwerker mit den zahlreichen Regeln, die Gewand, Arbeit und den Verkauf der Waren regeln, zu schikanieren und so die eigene Macht zu beweisen. Andere Gardisten hingegen sehen den Sinn in ihrer Arbeit darin, ab und an einmal für ein paar Heller ein Auge zuzudrücken, wenn ein Wirt die Sperrstunde überschreitet oder ein Händler seine Waren mit falschen Gewichten abwiegt. Kommt es wirklich zu schwerwiegenden Verbrechen, so ist die Madamal-Garde für ihr hartes Durchgreifen berüchtigt, bei der in der Vergangenheit auch schon Unbeteiligte zu Schaden kamen. Hier gilt oftmals die Devise 'Erst schlagen, dann fragen!' Auch ist die Garde für ihre Selbstgefälligkeit bekannt: Hat man Ärger mit einem Gardisten, dann hat man Ärger mit der gesamten Garde. Dies hat der Garde den keineswegs immer freundlichen gemeinten Spitznamen Elburista eingebracht.

Feinde und Verbündete

Der rote Maran: Aktuell das begehrteste Ziel der Garde ist sicherlich der Verbrecherfürst, den ganz Elburum nur den Roten Maran nennt. Dieser soll irgendwo auf Elburial zu finden sein



und von dort aus seine Geschäfte leiten. Aber immer wenn die Stadtgarde auf der verrufenen, der Stadt vorgelagerten Insel Razzien durchführte, waren der Maraskaner und seine Bande wortwörtlich ausgeflogen.

Alt-Oronier: Die erste Aufgabe der Garde bestand darin, die Überreste der alten oronischen Ordnung auszumerzen und überlebende Anhänger des Moghulats innerhalb der Mauern Elburums zu fangen. Dabei wurden zahlreiche der Verschwörer festgenommen und schließlich hingerichtet. Diese Härte hat sich anscheinend unter den überlebenden Alt-Oroniern herum gesprochen, so dass diese die Stadt anscheinend meiden.

Schmuggler und andere Gesetzlose: Von Elburum (speziell im Gaunerparadies Elburial) aus agieren einige Schmuggler, die im Geheimen Waren über den Golf von Tuzak nach Maraskan oder ins Yalaiad (und weiter nach Khunchom) schmuggeln. Die Bekämpfung dieser Gesetzlosen ist eine wichtige Aufgabe der Garde. Es heißt auch, dass die Qabalya der Nachtwinde gute Kontakte zu diesem Gelichter hat, aber dies konnte bisher nicht bewiesen werden.

Erscheinungsbild und Symbole

Erkennen kann man die Gardisten an ihren auffälligen, türkisfarbenen Wappenröcken mit dem liegenden, abnehmenden silbernen Madamal im Helm. Ansonsten ist das Bild der Gardisten nur bedingt einheitlich: Lederrüstungen verschiedener Machart, Hosen und Stiefel sowie ein Lederhelm runden das Bild ab. Bewaffnet sind die Gardisten mit Knüppeln, Hellebarden und, wenn es gegen bekannte Verbrecher wie den rote Maran geht, auch schon einmal mit Säbel und leichter Armbrust.

Struktur

Die Garde Elburums besteht aus einer Orta (Kompanie), welche in zehn Trupps, die sogenannten Hände zu jeweils fünf Büttel aufgeteilt ist. Für jedes der Aufgabengebiete wird eine bestimmte Menge Hände eingeteilt, wobei die jeweiligen Unteroffiziere angehalten sind, stets unterschiedliche Hände für die jeweilige Aufgabe auszuwählen, damit kein Gardist besonderen Einfluss in dem ihm zugeteilten Aufgabengebiet erhält. Diese Aufgabengebiete im Einzelnen sind:

- **Die Torwache:** Sie umfasst zwei Hände, deren Aufgabe die Erhebung der Zölle an den Toren Elburums und die Kontrolle der Reisenden ist.
- **Die Nachtwächter:** Mit zwei Händen ist die Nachtwache die kleinste Abteilung der Madamal-Garde, deren Offiziere des Nachts in der Schreibstube der Aghanîm zu finden sind, während die Gardisten zu zweit durch die Gassen der Stadt patrouillieren.
- **Die Hafenwache:** Der in den letzten Jahren ausgebaute Hafen wird recht häufig von der Garde kontrolliert, da hier mittlerweile etliche Kauffahrer anlegen, um ihre Geschäfte in der Weißen Stadt zu tätigen. Und so sind die Gardisten hier meist in Begleitung mehrerer Schreiber unterwegs, um den Zoll zu erheben.
- **Die Aghanîmyashas:** Die letzte Gruppe der Garde (3 bis 4 Hände) ist der Commandantur (im Sultanstor) zugeordnet, wobei die wichtigste Aufgaben dieser Gruppe die Annahme von Anzeigen in der Commandantur und gelegentliche Patrouillen sind. Allerdings sorgen die Gardisten meist nur im Umkreis der Esplanade des Friedens für ein Gefühl der Sicherheit und wagen sich nur selten (und in großen Trupps) in das verrufene Viertel Elburial. An den Markttagen ist eine Hand dem Marktvogt untergeordnet, der für die Einhaltung der Marktordnung verantwortlich ist.

Die Hierarchie bei den Grünröcken

Jede Hand wird von einem Wach-Bashar (Weibel) geführt, der jeweils das Kommando über alle Mitglieder seiner Einheit ausübt. Auch ist er vor Ort die oberste Instanz, was die Handhabung der Elburumer Gesetze angeht. Damit es nicht zu Kompetenzgerangel zwischen mehreren Weibeln kommt, die bei größeren Angelegenheiten (zum Beispiel bei Festen) zusammenarbeiten müssen, übernimmt Aghi *Shulinai al' Guatra* in diesem besonderen Fall das Oberkommando über alle beteiligten Gardisten. Ihr zur Seite steht Bashar *Deniz Graustein*, der von seinen Kollegen als Vertreter der Aghi angesehen wird, da er als einziger auch Mitglied der Prä-Oronischen Stadtgarde war.

Aghi Shulinai al'Guatra

Die Aghi der Madamal-Garde stammt aus einem alten elburischen Rittergeschlecht und gehörte zu oronischen Zeiten zu den größten Staatsfeinden, da sie es verschiedenen Unruhestiftern (namentlich Spionen der Mada Basari, der Rahja-Kirche und des aranischen Herrscherhauses) ermöglicht haben soll, in die abgeschottete Heptarchie einzudringen. Doch konnte man der Ritterin keinen der Vorwürfe nachweisen (und das obwohl Farviriol Krähenschwinge, der Vorsteher der Rotmäntel, die Verhöre persönlich leitete). Durch die oronische Befragung wurde die Ritterin verstümmelt (an der Waffenhand fehlen drei Finger) und im Gesicht gebrandmarkt und entwickelte einen unbarmherzigen Hass auf alle Auswüchse der Heptarchie. Denn obwohl man der Ritterin nichts Verwerfliches beweisen konnte, verbrachte sie mehrere Jahre als Ruderin auf einer oronischen Bireme.

Ihrer Dienstherrin, einer ehemaligen Angehörigen der oronischen Ordnung, steht die Aghi zwiespältig gegenüber: Einerseits glaubt sie, dass die Kehrtwendung der Sultana gegen Ende des Krieges der 35 Tage nur ein politisches Manöver war, um mehr Macht zu erlangen, doch andererseits weiß sie das harte Durchgreifen der Sultana gegen jeglichen Überrest der oronischen Terrorherrschaft sehr zu schätzen.

Die Aufgaben der Garde

Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung: Die Sultana ist besonders besorgt über die Sittlichkeit in ihrer Stadt. So verfügte sie in einer Reihe von Gesetzen, dass man sich beispielsweise nicht öffentlich entblößen oder küssen dürfe (Dies löste im Rahja-gläubigen Aranien einen Sturm der Entrüstung aus). Auch wurden die Prostitution und die Sklaverei verboten und es gibt zahllose weitere Gesetze, die verhindern sollen, dass die Zustände in der Weißen Stadt jemals wieder so werden wie zu oronischen Zeiten. Nur: die meisten Gesetze sind vielen Gardisten unbekannt (oder werden einfach nicht angewandt), andere werden von den Mitgliedern der Garde gegen Zahlung eines kleinen Bakschischs (Aufwendung, Schmiergeld) ignoriert, wieder andere Gesetze sind eher die Idee eines Gardisten, der die Möglichkeit sieht, mit einem unbekannten, aber gerade passenden Gesetz ein wenig Silber zusätzlich zu verdienen. Allerdings geben diese Gesetze der Sultana (und damit auch der Garde) eine besondere Machtposition).

Erhebung von Zoll: Eine der schwierigsten Aufgaben der Garde ist die Erhebung der Zölle der ein- und ausreisenden Händler. Schwierig vor allem deshalb, weil ein großer Teil des Hafens von der Insel Elburial eingenommen wird – und dieser unübersichtliche Stadtteil eher von Schmugglerbanden denn von der Garde beherrscht wird.

Unterbindung von Prostitution: Bedenkt man die Stellung des Rahjaglaubens in Aranien und im Besonderen die Vergangenheit Elburums, so ist das strikte neue Verbot verständlich, dass keinerlei Personen, gleich welchen Geschlechts, ihren Körper für sexuelle Handlungen verkaufen oder dies im Auftrag eines Schutzherren tun. Demzufolge dürfte es in ganz Elburum keine Huren und Lustknaben geben. Da die Madamal-Garde jedoch die dem Hafen vorgelagerte Insel Elburial so gut wie nie betritt, blüht hier auch die Prostitution, wenn auch nicht ganz so offen wie in manch anderen Städten.

Zerschlagung der Überreste oronischer Umtriebe: Eine Aufgabe, die in den Anfangstagen der Garde mit großer Vehemenz ausgeführt wurde, mittlerweile aber fast gänzlich zum Erliegen gekommen ist.

Sicherheit in der Stadt garantieren: Dies soll den zahllosen Stadtfremden zeigen, dass man in Elburum etwas gegen die Kriminalität unternimmt. Besonders wenn etliche Pilger wegen des Feuerschlicks in die Stadt kommen, greift die Madamal-Garde brutal gegen jeden durch, der eine Bedrohung der Sicherheit darstellt oder von der Garde als solche eingeschätzt wird.

Was denkt... über die Madamal-Garde

... ein Mitglied der **Halb- und Unterwelt:** *"Verdammte Greifer! Haben ihre Augen und Hellebarden überall! Und wenn man denkt, mit ein wenig Silber die Sache zu regeln, dann muss Phex schon mit einem sein."*

... ein reicher **Elburier:** *"Den Göttern sei für unsere guten Stadtgardisten gedankt! Sie sorgen für die Ordnung in unserer Stadt, weisen jedem seinen Platz in dieser Ordnung zu und wer sich nicht daran hält, der muss dafür eben zahlen. Gewissermaßen kann man die Garde auch den Rinnstein der Stadt nennen, die den Dreck der Gosse von ehrbaren, ordentlichen Leuten fernhält."*

... ein auswärtiger **Händler:** *"Pff, 7 Dinare, 4 Schekel und 9 Hallah musste ich zahlen. Und das bloß, weil dieser Schwachkopf im türkisen Röckchen nicht wusste, wie viel meine Waren eigentlich kosten. Meinen Beteuerungen glaubte er natürlich nicht. Elburum sieht mich nicht so schnell wieder, bei Phex!"*

... ein **ortsfremder Abenteurer:** *"Soso, Schmuggler, Morde, eine berüchtigte Diebesbande soll's hier geben. Naja, kein Wunder, dass sich hier so viel Abschaum herumtreibt, bei der Garde. Aber jetzt sind wir ja da, da kann es nur besser werden ..."*

Was denkt die Elburista über...

... die **Alt-Oronier:** *"Das Pack ist restlos weggeputzt worden. Waren doch eh nur brünstige Huren, die es geil machte, andere leiden zu sehen, und rückgratlose Bücklinge und Schläger, die mit ihrem Pimmel gedacht haben. Wie die einen Staat gründen konnten?"*
... **Verbrecher:** *"Ein Verbrecher ist derjenige, der die Gesetze der Sultana oder Elburums bricht oder sich mit der Madamal-Garde anlegt. Beides sollte man besser sein lassen."*

Die Elburista im Spiel

Die Stadtgarde von Elburum kann im Abenteuer wie jede Stadtgarde verschiedene Funktionen übernehmen. Die wichtigsten seien im Folgenden vorgestellt:

Im Auftrag von Gerechtigkeit, Reich und Stadt

Gut, uns fehlen die Leute, da sind die Fremden schon hilfreich. Und wir unterstützen sie, wenn nötig, wo es nur geht. Aber hätten wir mehr Leute, dann müssten wir bestimmt keine Auswärtigen hinzuziehen.
Werden die Helden von einer städtischen oder kirchlichen Stelle offiziell mit den Ermittlungen in einem Verbrechen wie Mord, organisierte Kriminalität und Ähnlichem beauftragt, so kann es sein, dass ihnen einige Mitglieder der Madamal-Garde zur Seite gestellt werden. Diese werden dann alles in ihrer Möglichkeit Stehende tun, um die Helden bei ihrer Aufgabe zu unterstützen. Natürlich kann sich die Lage auch ins Gegenteil verkehren und der Gardist sich plötzlich in einen Stolperstein verwandeln. Vielleicht hat er gerade sein regelmäßiges Bakschisch von einem Händler erhalten und befürchtet nun, dass die Helden für ihn zu einem Problem werden – egal ob die Helden wirklich etwas gesehen haben oder nicht.

Stolpersteine zum Ziel

Die Mitglieder der Madamal-Garde sind die Vertreter von Recht und Ordnung in Elburum – und niemand sonst! Erst recht keine sogenannten 'Helden', die sich anmaßen, einfach so in die Weiße Stadt zu kommen und dort so mir nichts dir nichts Verbrechen zu lösen. Dies ist Aufgabe der Garde, da könnte ja jeder kommen.
Aus diesem Grunde können Sie die Garde als Hindernis der Helden bei Ermittlungen nutzen, welche sie nicht an den Schauplatz eines Verbrechens lässt oder ihre Ermittlungen erschwert. Dies geschieht meist nicht aus Bosheit, sondern weil mancher bei der Garde Angst vor allzu viel Gerede über die Unfähigkeit derselben hat und sich nicht den Schneid abkaufen lassen will. Vielleicht liegt es aber auch einfach daran, dass der jeweilige Gardist bestechlich ist und regelrecht von ihrem Gegenspieler auf die Helden angesetzt worden.

Geschwister in Blut und Geist

Wir kümmern uns um die unseren. Wer einen von uns beleidigt, beleidigt uns alle. Hier geht es nicht um deine Ehre mein Bruder, sondern um die Dreistigkeit dieses Hundsfotts. So einer darf keinen aus der Garde beleidigen, kapito!

Natürlich bietet sich die Stadtgarde auch für eine regelrechtes 'Polizei-Abenteuer' an, in dem die komplette Heldengruppe Teil der Elburista ist und etwa gegen einen Serienmörder oder die Korruption in den eigenen Reihen ermittelt.

Begegnungen

Der Stadtgarde Elburums kann man im Abenteuer **Im Schatten der Weißen Stadt** im Band **Schleiertanz** begegnen, wo die Gardisten den Helden bei ihren Ermittlungen behilflich sein können.

Das Sultanstor

Die Kommandantur der Madamal-Garde ist das trutzige Sultanstor, welches die Altstadt Zhinbahil und das Palastviertel Shorioth miteinander verbindet. In dem trutzigen Bau, der noch in oronischen Zeiten als letzte Bastion zur Verteidigung der Elite des Landes ausgebaut wurde, sind die Schreibstuben der Gardisten und der städtische Kerker untergebracht. Auf dem Gebiet der Altstadt wurde ein Vorwerk für das eigentliche Tor errichtet, welches Aufständischen in der Stadt erschweren soll, das eigentliche Tor zu erstürmen, andererseits aber auch als Verstärkung des Tores dienen soll, falls das Palastviertel zuerst fallen sollte.
Durchschreitet man die Mannpforte (das eigentliche Tor ist meist geschlossen und wird nur gegen Vorlage einer besonderen Genehmigung geöffnet.) des ersten Tores, so fällt dem Kundigen sofort auf, dass ein jeder, der durch das Tor kommt (oder über die Mauer klettert), von den wuchtigen Türmen des eigentlichen Tores aus hervorragend unter Beschuss genommen werden kann. Es wurde beim Ausbau des Tores darauf geachtet, dass es im Hof an so gut wie keiner Stelle Deckung vor Pfeilbeschuss gibt. Im rechts gelegenen Turm befindet sich dann auch die **Schreibstube**, in der ein einzelner Gardist die Anzeigen von Bürgern annimmt. Dabei ist der hier diensttuende Gardist durch einen Tresen von den Bürgern getrennt und braucht auch nicht zu befürchten, sich zu überarbeiten, da nur wenige Elburumer wegen jeder Kleinigkeit zur Garde kommen.
Hinter der Schreibstube befindet sich ein **Aufenthaltsraum**, in dem sich fast immer einige weitere Gardisten aufhalten und sich auf ihren Dienst vorbereiten oder als Verstärkung bereitstehen, sollte es in der Wachstube zu Problemen kommen. Von hier führt eine Treppe ins I. Obergeschoss, wo sich der **Schlafsaal der Gardisten** befindet. Allerdings nächtigt hier nur der Teil der Gardisten, die nicht bei ihrer Familie in der Stadt leben (was nur die wenigsten Elburier in der Garde tun). Der Altstadt

zugewandt sind mehrere Schießscharten, von denen man das Vorfeld des Tores unter Beschuss nehmen kann. Gut verborgen sind hier auch Türen zu finden, die in die Kasematten der Mauern führen, durch die man in den zweiten vorgelagerten Turm und ins Haupttor gelangen kann, ohne größeres Aufsehen zu erregen. Eine weitere Treppe führt in das II. Obergeschoss des Turms, wo sich die Wohnung der Aghi befindet, die hier mit ihrem Mann lebt. Von hier aus kann man auch auf die Wehrgänge der Mauer gelangen, die aber eher selten genutzt werden. Da man von den Kasematten dieselben Aufgaben – Beobachtung und Beschuss von Aufständischen – weit besser und unauffälliger erledigen kann.

Im Erdgeschoss des zweiten vorgelagerten Turmes befindet sich ein kleiner Stall sowie Platz für einen Gitterwagen, in dem besonders gefährliche Gefangene transportiert werden können. Auch eine Behelfsschmiede befindet sich hier, so dass hier im Zweifel Waffen und Rüstungen repariert und ausgebessert werden können. In den beiden Obergeschossen des Turms befinden sich Lagerräume für die Waren des alltäglichen Bedarfs wie Papier, Kohle und Decken.

Von den beiden vorgelagerten Türmen führen sowohl geheime Kasematten als auch Wehrgänge zu den Rundtürmen des Haupttores. Diese sind deutlich stärkere Verteidigungsanlagen und weisen dickere Mauern und verschiedene weitere Sicherungen auf. Beiden Türmen gemein ist, dass sie keinen offensichtlichen Zugang besitzen, und man kann sie nur durch die vorgelagerten Türme erreichen.Und so befindet sich die Schreibstube der Garde im II. Obergeschoss des (von der Altstadt gesehen) rechten Turms. Hier sind die Schreiber der Stadt damit beschäftigt, Erlasse der Sultana, Protokolle von Verhören und Gerichtsurteile niederzuschreiben. Jeweils eine Treppe führt in die anderen Stockwerke des Turms.

Im I. Obergeschoss befindet sich die Wachkammer, in der sich der Zugang zu den darunter liegenden Kerkern der Stadt (teilweise unterirdisch) befindet. Hier tun ständig mindestens 3 Kerkerwachen Dienst, um für die sichere Verwahrung der Gefangenen zu sorgen und Ausbrüche zu verhindern. Von der Wachkammer aus gelangt man auch in das über dem eigentlichen Haupttor liegende Wehrhaus, in dem es die Möglichkeit gibt, Öl zu erhitzen und über Rinnen auf eventuelle Angreifer zu schütten. In diesem Raum enden auch vier schrittdicke Röhren, die im III. Obergeschoss beginnen und durch die gewaltige Steinkugeln rollen können, welche direkt (egal von wo das Tor angegriffen wird) vor dem stahlbeschlagenen Tor einschlagen und eventuelle Angreifer zermalmen können Die zehn gelagerten Kugeln wurden zu oronischen Zeiten mühsam von Sklaven hinaufgeschafft, bei der einzigen militärischen Auseinandersetzung– Haffax' Plünderung Elburums - aber nie eingesetzt. Im obersten Stockwerk des Turms befindet sich die Waffenkammer der Stadtgarde. Darüber ist lediglich die Turmplattform zu finden, wo Tauben aus ganz Aranien in einem hölzernen Verschlag für den Fall untergebracht sind, dass schnell Botschaften in andere Städte Araniens gesandt werden müssen.

Über das Wehrhaus gelangt man zum anderen Torturm, genauer in den Schlafsaal der Gardisten, wo die zweite Hälfte der Gardisten untergebracht ist. Eine nach oben führende Treppe führt zu den Unterkünften der Offiziere im II. und III. Obergeschoß und zu den großen Vorratskammern, in denen Lebensmittel für mehrere Monde eingelagert sind und das Sultanstor im Belagerungsfall zu einem der wichtigsten Bollwerke der Stadt machen. Hier befindet sich auch die gut ausgestattete Waffenkammer der Garde, mit deren Bestückung bis zu 200 loyale Bürger ausgerüstet werden können. Die Tore selbst sind mit Kupfer verkleidet und mit verschiedenen Edelsteinen geschmückt, die noch in oronischer Zeit hier angebracht wurden. Und so verhindern Gerüchte über gebundene Dämonen erstaunlich effektiv (und besser noch als die Präsenz der Garde), dass ein vorwitziger Dieb den Schmuck stiehlt.

Zweifel der Aghi

Auch wenn Shulima al'Guatra als sehr kompetente Offizierin gilt, sind der Aghi mit den Jahren einige Zweifel gekommen. Bei der anfänglichen Jagd nach Überbleibseln des oronischen Übels wurden etliche Personen verhaftet, die beteuerten, eher Opfer statt Täter gewesen zu sein. Mittlerweile ist der Aghi bewusst geworden, dass hier einige potenzielle politische Gegner der neuen Ordnung (die deshalb aber keine Oronier gewesen sein müssen) verhaftet und mundtot gemacht wurden. Damals bildete sich in der Aghi eine gewisse Bitterkeit, die zusehen musste, wie Adlige für den Verrat im günstigen Moment belohnt wurden, unliebsame Bürgerliche aber vorsorglich auf die Plantagen geschickt wurden. Und so wartet die Aghi auf den rechten Moment und hofft darauf, dass die Götter ihr die Taten vergeben, die sie damals als rechtmäßig ansah, die aber trotzdem das Gewissen der Aghi belasten. Aber sie ist überzeugt davon, dass sie ihren Posten nicht aufgeben darf, da sonst in ihren Augen alles noch schlimmer würde.

Die missbrauchte Garde (*)

Dass die Garde in weiten Teilen der Bevölkerung einen schlechten Ruf hat, liegt unter anderem daran, dass diese von der Sultana als Werkzeug genutzt wird, um persönliche Konkurrenten zu beseitigen. Dies ist ein offenes Geheimnis. Dass die Sultana aber etliche Unschuldige verhaften ließ, die mehr über die Machenschaften der Sultana unter der oronischen Herrschaft sagen könnten, wagen nur die wenigsten Bürger zu behaupten. Und so ist die Garde auch heute noch ein williger Erfüllungsgehilfe der Sultana, um unbequeme Zeitgenossen zu beseitigen. Dies erklärt auch den Spitznamen der Garde (Elburista), nannte man doch die oronische Geheimpolizei der Rotmäntel in der Bevölkerung ähnlich: Elbureshtra.

Quasi als Dank toleriert die Sultana so manche Eigenmächtigkeit in ihrer Garde, die dadurch gut verdient. Dass die Garde dadurch immer weiter durch die Sultana korrumpiert wird, merken die meisten Gardisten nicht. Und wenn die Beeinflussungen der Sultana in Zukunft einmal weniger subtil werden, so wird sich die Garde längst in einem Netz aus Lügen und Korruption verfangen haben.

Der gorische Spion (+)

Der unauffällige Gardist *Alef ibn Djamal* macht zuverlässig seinen Dienst und selbst die Aghi ahnt nicht, dass der stille junge Mann für das Sultanat Gorien spioniert und sämtliche Schiffsbewegungen Richtung Chalukand aufzeichnet und per Brieftaube (die er in einem Haus im Bauernviertel hält, wo die Tauben von einem blinden Greis gezüchtet werden) in die Hafenstadt an der Chalukmündung schickt. Alef hat unter den elburischen Händlern ein Spitzelnetz aufgebaut, so dass er gut über sämtliche Schiffsbewegungen rings um Elburum im Bilde ist.

Geheimnisse des Sultanstores (+)

Tatsächlich weist das Sultanstor verschiedene Verteidigungseinrichtungen auf, die noch aus oronischer Zeit stammen. Zwar ist in den Edelsteinen der Tore kein Dämon gebunden, wie manch einer behauptet, sehr wohl aber verschiedene andere Zauber, wie der PANIK ÜBERKOMME EUCH, der BAND UND FESSEL und der HEXENKNOTEN, welche eventuelle Angreifer schwächen sollten. Leider sind die Auslöser für diese heute unbekannt.

Eher weltliche Verteidigungseinrichtungen sind die Fallröhren, durch die mehrere Spann durchmessende Steinkugeln fallengelassen werden können, die mit gewaltiger Geschwindigkeit eventuelle Angreifertrupps (etwa mit Belagerungswaffen) unmittelbar vor dem Tor zerschlagen können. Man möchte sich nicht vorstellen, wie verheerend der Einsatz der Fallröhren in Kombination mit den im Tor gebundenen Zaubern gewesen wäre, während die demoralisierten Angreifer von den Mauern aus beschossen werden.

Gardist der Elburumer Garde

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 13

Schwert: INI 13+1W6	**AT** 15	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N
Piken: INI 10 +W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+5	**DK** S
Raufen: INI 12 +W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6(A)+1	**DK** H

LeP 32 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile: -

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Elburums), Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gardisten (Weibel): AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Stadtwachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Die Töchter Niobaras

"Niemand kann wirklich sagen, was die Zukunft bringt. Doch wenn wir die Sterne und Zeichen des Himmels betrachten, so sehen wir manchmal, was die Götter für das Schicksal der Sterblichen vorherbestimmt haben. Manchmal ist es uns gar vergönnt, den Plan der Götter zu erraten, und es ist unsere Aufgabe, die Menschen darauf vorzubereiten."
—Aschnada Khalefsunni, erste Sternenschwester, zur Zeit des Aranischen Exodus, 595 BF

"Wir sind keine Götter. Und noch nicht einmal sie wissen, was geschehen wird. Aber wir können die Zeichen der Zeit beobachten und daraus lernen. Vielleicht ist es uns so möglich, unser Schicksal zu beeinflussen und das Schlechte von uns abzuwenden.
Der Himmel über der Wüste zeigt deutliche Anzeichen einer großen Konfrontation. Doch es scheint so, als stehe nicht genau fest, wann dieses Ereignis eintreten soll ..."
—Eine handschriftliche Notiz, die Niobara zugeschrieben wird, aufbewahrt in der ODL-Niederlassung von Anchopal, unbekanntes Datum

Kurzcharakteristik

Die Töchter Niobaras sind eine Qabalya, die sich auf die Lehren und die Weisheit der Niobara von Anchopal bezieht. Ihr Ziel sind das Studium der Sterne und ihrer Bahnen sowie das Anfertigen von Horoskopen und Prophezeiungen. Ihre Kenntnisse haben sie zudem zu der Überzeugung gebracht, die Zukunft weit besser als alle anderen Sterblichen vorhersehen zu können. Deshalb streben sie auch danach, die Welt der gewöhnlichen Sterblichen zu beeinflussen und subtil auf unvermeidliche Geschehnisse vorzubereiten.

Gebräuchliche Namen: Die Töchter Niobaras, Prophetinnen der Sterne, Niobarastöchter
Symbol: Der Kelch (da in der Astrologie der Kelch das Schicksal symbolisiert), ansonsten verzichten die Töchter eigentlich auf jede Symbolik.
Wahlspruch: *"Die Sterne offenbaren das Schicksal aller Menschen"*
Herkunft: Aranien, die Gründung liegt etwa 500 Jahre zurück und ging aus dem aranischen Exodus hervor.
Persönlichkeiten: Seleminscha saba Khorenis (einflussreiche Sternenschwester, steht dem aranischen Königshof als Sterndeuterin sehr nahe), **Alljueda Neridasunni** (Kurtisane aus Palmyramis, einfaches Mitglied, allerdings mit großem Talent), **Barizeth saba Bamalla** (Sternenschwester und offizielle Abgängerin der Zorganer Schule des Seienden Scheins)
Personen der Historie: Niobara von Anchopal (zwar war sie kein Mitglied der Qabalya, sie wird dennoch von den Töchtern als Begründerin ihres Bundes gesehen), **Aschnada Khalefsunni** (Vertraute Niobaras und erste Obere der Qabalya), **Teleschma saba Nishhraba** (Baumeister des Observatoriums von Palmyrabad)
Beziehungen: ansehnlich (Kontakte zu einigen einflussreichen Mitgliedern der aranischen Gesellschaft – außerhalb Araniens eher gering)

Finanzkraft: ansehnlich (einige Geschenke und Einkünfte der Mitglieder)
Zitat: *"Das Schicksal ist unvermeidlich, aber wir können die Menschen darauf vorbereiten."*
—Seleminscha saba Khorenis über die Aufgabe der Niobarastöchter
Bedeutende Niederlassungen: Anchopal (Gorien), Zorgan (Aranien), Palmyrabad (Aranien)
Besonderheiten: Die Töchter Niobaras unterhalten mehrere Observatorien und Bibliotheken, von denen die in der Nähe von Anchopal und Palmyrabad die bedeutendsten sind.
Größe: etwa 20 Mitglieder, die den Kern der Qabalya bilden, etwa die gleiche Zahl von Dienern und Helfern, die jedoch nicht in die Mysterien des Kultes eingeführt sind.

Geschichte

Wie die Selbstbezeichnung der Qabalya vermuten lässt, ist ihre Gründung eng mit dem Leben Niobaras von Anchopal verknüpft. Niobara war während der *Regentschaft des Rohals* dessen engste Vertraute und die bedeutendste Sternkundlerin

jener Zeit. Viele Zauberinnen aus der Umgebung Anchopals lernten von ihr in den Sternen zu lesen und ein Verständnis für die Deutung der Zukunft zu entwickeln. Als Leiterin der Akademie ihrer Heimat bildete sich auch ein Zirkel von Vertrauten um sie herum. Die eigentliche Gründung der Töchter Niobaras liegt in der Zeit der Magierkriege und des Aranischen Exodus.

Im Jahre **590 BF**, einige Zeit nach Niobaras mysteriösem Verschwinden, beteiligten sich viele der Zauberer der Sternentor-Akademie von Anchopal an *Rohals Schlacht gegen Borbarad* in der Gor. Diejenigen, welche zurückblieben, wurden in den folgenden Jahren in die sogenannten *Magierkriege* verwickelt. Während dieser Zeit versuchte die ehemalige Schülerin Niobaras, *Aschnada Khalefsunni*, das Wissen der Sternentor-Akademie zu sammeln und zu verbergen. Dazu bediente sie sich einiger weniger Vertrauter, allesamt Magierinnen aus ihrem nächsten Umfeld an der Akademie. Sie brachten einige der wichtigsten Karten, Aufzeichnungen und Bücher in Sicherheit zu geheimen Orten, wo sie kein Feind finden konnte. Da sie wussten, dass Gegner Niobaras wie *Donation Alrik von Terila* (der Magiergraf von Edas) oder die Spektabilität von Llanka, *Gaftar Abu-al-Ifriitim*, sie jagen und töten würden, versuchten sie schon in jener Zeit, sich zu verbergen, was ihnen größtenteils auch gelang.

Die Magierkriege wüteten jahrelang und unerbittlich in ganz Aranien und vielen anderen Teilen Aventuriens und wie Aschnada es vorhergesehen hatte, wurde das Erbe Niobaras, die Sternentor-Akademie, **593 BF** zerstört.

Durch das Misstrauen der Aranier gegenüber den Magiern wurden in der Zeit nach dem Krieg die meisten verbliebenen Akademien (bis auf die Zorganer Schule) geschlossen und die überlebenden Magier gingen meist in ein Exil außerhalb des Landes. Diese, auch als *Aranischer Exodus* bekannte, Zeit ermöglichte es den Niobaratöchtern, endlich über ihre weiteren Pläne für die Zukunft nachzudenken. Übereinstimmend beschloss man, Niobaras Erbe anzutreten und die Ziele der Sterndeuterin weiter zu verfolgen. Man archivierte ihr Wissen, studierte die Sterne und versuchte, den Menschen ihr Schicksal zu deuten. Durch das Verbot der Magierwürde blieb die Gruppe weiterhin im Verborgenen, doch freundete sich auch schon bald mit der Situation an. Man glaubte, so besser arbeiten zu können und auch gegen etwaige Feinde besser geschützt zu sein. Jedoch war das erklärte Ziel, in ferner Zukunft die Magiergilden wieder zu vereinigen, und um dies zu bewirken, wäre es auch notwendig, eines Tages wieder aus dem Schatten hervorzutreten.

Somit begannen die Töchter Niobaras, genau wie einige weitere Gruppen von Magiern, die ersten kleinen Gruppen zu gründen, die heute als geheime *Qabalyim* in ganz Aranien und den angrenzenden Gebieten zu finden sind.

In den nächsten Jahrhunderten verdichteten sie ihre Zeremonien, begannen ihre Strukturen zu entwickeln und sammelten alles Wissen, welches sie als nützlich erachteten. Einige ihrer Vorhaben dauerten Jahrzehnte lang, etwa das geheime Erbauen von Observatorien oder die Beeinflussung von wichtigen Persönlichkeiten und Herrschern.

Eines ihrer wichtigsten Ziele war die Suche nach den *Wahren Erben Niobaras*. Vor etwa 200 Jahren stießen die Oberen der Töchter auf alte Aufzeichnungen, die belegen sollen, dass Niobara als junge Frau ein Kind gezeugt hatte, welches nach dem damals geltenden Recht einen Anspruch auf ihr Erbe, vielleicht gar auf die Würde der Spektabilität von Anchopal hatte. Seit dieser Entdeckung gilt den Töchtern die Suche nach Niobaras Nachfahren als ein wichtiges Ziel, um die alte Zeit der Großen Magiergilde wieder entstehen zu lassen.

Die Rückkehr Borbarads und die *Gründung Orons* ab etwa **1021 BF** machte es den Töchtern wesentlich schwerer, im östlichen Aranien ihre Forschungen weiter voranzutreiben. Durch die Erkenntnisse mancher Prophezeiungen waren die Niobarastöchter jedoch nicht ganz unvorbereitet und hatten Borbarads Kommen und die Auswirkungen erahnen können. Die Absichten der Mhoguli als eine der Erben des Dämonenmeisters standen im deutlichen Gegensatz zu den Zielen der Anhängerinnen Niobaras. Und so waren sie in den letzten Jahren häufig damit beschäftigt, den Oronern und ihrem Geheimdienst, den Rotmänteln, zu entgehen und haben sogar manches Unternehmen unterstützt, um Dimiona zu schaden.

Ein Problem, welches selbst unter den Prophetinnen keine vorhersagen konnte, war der *Abfall von Anchopal* durch den novadischen Zaubersultan Hasrabal im Jahr **1028 BF**. Unter dem neuen Herrscher Hasrabal hatten die Prophetinnen der Sterne nun das Problem, dass sie nun noch wesentlich vorsichtiger ihre Laboratorien und Sternwarten in der Umgebung der Stadt nutzen mussten. Hasrabal und sein Gefolge wissen zwar nichts von der Existenz der Niobarastöchter, jedoch müssen sie strengstens darauf achten, dass er sie nicht entdeckt, zu groß wäre seine Gier nach ihrem Wissen.

Die Töchter Niobaras heute

Die Niobarastöchter sind wie alle Qabalyim in Aranien stark darauf bedacht, nicht aufzufallen. Sie spinnen ihre Ziele und Vorhaben lieber im Geheimen und versuchen, unbemerkt vorzugehen. Ihre Ziele sind die Archivierung von Wissen, insbesondere jenes, welches eine Verbindung zu Niobara hat: alte Sternenkarten und Folianten der Sphärologie, Orakeltexte und Prophezeiungen. Aber ihnen ist auch daran gelegen, die Menschen auf zukünftige Ereignisse vorzubereiten, und deshalb mischen sie sich, stets unbemerkt und heimlich, in die Geschicke der Menschen ein.

Zutritt kann man dadurch erhalten, dass man einer der Töchter als aussichtsreiche Kandidatin auffällt. Dies muss nicht zwangsläufig ein Kind mit magischem Potenzial sein, es kann sich dabei auch um eine bereits ausgebildete Zauberin handeln. Zwar werden meist junge Mädchen in die Mysterien der Qabalya eingewiesen, doch gibt es recht oft auch eben Ausnahmen. Wichtig bei der Aufnahme sind vor allem drei Aspekte. Zunächst muss die Anwärterin magisch begabt sein. Als zweites ist es Bedingung, dass sie weiblich ist. Die Töchter Niobaras lassen keine männlichen Mitglieder zu, da sie von der

Überlegenheit der weiblichen Intuition und deren Fähigkeit der Orakeldeutung überzeugt sind (da laut Legenden Niobara ebenfalls davon überzeugt war) und dies traditionell so in ihren Gründungsjahren Brauch war. Und schließlich muss man von auch die Fähigkeit besitzen, die Studien der Niobarastöchter weiterzuentwickeln, also ein gutes Verständnis von Prophezeiungen besitzen und Ahnung von Sternkunde haben.

Feinde und Verbündete

Die größte Bedrohung der Töchter Niobaras geht von den *Nachtwinden* aus, einer anderen Qabalya, die es darauf abgesehen hat, die Welt von allen Zauberern zu befreien. Und darunter fallen auch die Niobarastöchter. Anderen Qabalyim versucht man weitgehend aus dem Weg zu gehen. Nur selten überschneiden sich deren Interessen mit denen der Niobarastöchter. Und wenn doch, so ist man meist auf eine friedliche Lösung aus. Nur im Notfall wird man einen Konflikt suchen.
Ein weiteres Feindbild sind *Borbaradianer*. Dies hängt damit zusammen, dass Niobara selbst eine Vertraute Rohals des Weisen war, Borbarad hingegen ihr erklärter Feind. Auch dessen Erben, sei es der Magiergraf von Edas, Gaftar Abu-al-Ifiiitim (der die Schule Niobaras zerstörte) oder auch in der neueren Zeit Dimiona, die Mhoghuli von Oron, sind sich der Feindschaft der Erbinnen Niobaras gewiss.

Gewisse freundschaftliche Verbindungen bestehen zu der Kirche des Phex, deren Diener ab und an aufgesucht werden, da man sich von ihnen gewisse Hilfe bei der Deutung von Himmelsphänomenen verspricht und auch deren Verschwiegenheit schätzt.
Fremdländischen Forschern, Gildenmagiern und den meisten anderen Geweihten versucht man aus dem Weg zu gehen, da diese meist entweder zu neugierig sind und Geheimnisse offenbaren könnten oder aber die heimliche Art der Qabalyim verabscheuen.

Erscheinungsbild und Symbole

Man kann nicht von der Kleidung auf eine Tochter Niobaras schließen. Wie es sich für eine streng geheime Organisation gehört, verzichten die Mitglieder auf eine besondere Tracht in der Öffentlichkeit. Als Kleidung wird das getragen, was ihrer Rolle entspricht, und reicht deshalb über fast jede Art der aranischen Mode.
Wenn sich die Töchter treffen, so haben sie meist ein rituelles Gewand dabei, welches an eine Magierrobe erinnert und nachtblau wie der Sternenhimmel ist. Die Anführerinnen der Qabalya sind daran zu erkennen, dass ihre Gewänder zusätzlich angenähte Silberzeichen der Astronomie tragen, die auf dem Gewand wie funkelnde Sterne aussehen.
Als Symbol der Schwestern dient oftmals der Kelch, der bei gewissen Initiationsriten eine Rolle spielt und das Schicksal symbolisiert.

Struktur

Wie alle Qabalyim haben auch die Prophetinnen der Sterne eine Hierarchie entwickelt, pflegen Rituale und Zeremonien und planen ihre Treffen und Arbeiten sehr genau. Allerdings sind sie weitaus weniger versessen auf eine Machtstrukturierung als andere Qabalyim. Sie kennen nur wenige Ränge, die Unterschiede innerhalb der Gruppe sind wenig ausgeprägt. Einzig bei der Aufnahme neuer Mitglieder gehen sie sehr akribisch vor. Nur wenige Kandidatinnen werden auch in der Qabalya aufgenommen.

Organisation, Hierarchie und Aufnahme

Die Gruppe wird von den *Sternenschwestern* geführt, einem Rat der sieben erfahrensten Mitglieder. Sie entscheiden gemeinschaftlich über jedes Vorgehen der Töchter. Man wird eine Sternenschwester auf Lebzeit, nach dem Tod wählen die übrigen Schwestern ein einfaches Mitglied aus, welches fortan zur Sternenschwester wird. Dabei spielen Erfahrung, aber auch Befähigung und ein von den Sternenschwestern erstelltes Horoskop eine wichtige Rolle.

Die einfachen Mitglieder sprechen sich untereinander mit Namen an, man hat hier keine Geheimnisse. Tituliert wird ein einfaches Mitglied als *Niobarastochter*. Doch ist dies in der Praxis eher unüblich.

Mitglied wird man, indem ein Mitglied der Qabalya einen einlädt, an einem der Rituale teilzunehmen. Die Oberen der Töchter wählen dazu eine geeignete Kandidatin aus, ein einfaches Mitglied überbringt die Einladung dann in mündlicher Form. Strenge Kriterien beschränken die Auswahl des Mitglieds. Von vielleicht zehn potenziellen neuen Niobarastöchter wird nur eine ausgewählt.

Bei der Einweihungszeremonie muss die Kandidatin ein Gelübde ablegen zu Ehren Niobaras und des Schicksals und einen Kelch mit Wein und Traumpulver leeren (das Traumpulver ist meist eher schwach, verursacht aber dennoch Visionen und Träume). Anschließend ist das neue Mitglied aufgenommen in den Reihen ihrer Schwestern, bekommt seine Gewandung und wird Schritt für Schritt in die Mysterien der Qabalya eingeweiht. Die andere Alternative ist die Suche nach magisch begabten Mädchen, welche die Qabalya meist ihren Eltern abkauft oder "verschwinden" lässt und sie dann selbst ausbildet. Hierzu ist dann meist eine der Sternenschwestern die Mentorin der Schülerin.

Als Mitglied der Niobarastöchter hat man Zugriff auf deren Wissensschätze, Schriften, Sternenkarten, Laboratorien und geheimen Sternwarten. Zudem wird man meist durch Beziehungen der Qabalya in eine angesehene Position der aranischen Gesellschaft gebracht, z.B. als Sterndeuterin am Hofe eines Beyrouns.

Die Qabalya verlangt keinen direkten Beitrag, setzt aber voraus, dass man das eigene Vermögen auch für die Gruppe einsetzt. Geiz ist keine Tugend bei den Töchtern Niobaras! Allerdings hat die Gruppe auch eigene Reserven im Laufe der Jahrhunderte angesammelt und kann seine Mitglieder in problematischen Zeiten und Situationen unterstützen.

Was denkt/denken ... über die Töchter Niobaras

... die Nachtwinde: *"Sie mögen vergleichsweise harmlos erscheinen, doch ihre Manipulationen zielen auf ein Wiedererstarken der Magiergilden ab. Und dieses Ziel müssen wir verhindern!"*

... die Erben der Gräber: *"Die Töchter und wir teilen viele Geheimnisse. Solange sie unseren Absichten nicht in die Quere kommen, können sie tun und lassen was sie wollen. Doch sollten sie nicht den Fehler machen, sich mit uns anzulegen."*

... Geweihte des Phex: *"Sie interessieren sich sehr für die Mysterien des Phex. Das ist nicht verkehrt, nur würde ich mir wünschen, sie würden nicht selbst versuchen, Schicksal zu spielen. Das sollte man doch besser den Göttern überlassen."*

... Volkes Stimme: *"Niobarastöchter? Das sagt mir nichts, aber sie werden wohl etwas mit Niobara von Anchopal zu tun haben, der großen Sterndeuterin. Dann können sie wohl auch nicht so schlecht sein."*

Was denken die Töchter Niobaras über ...

... andere Qabalyim: *"Wir wünschen keinen Streit. Unsere Ziele sind die Ziele aller Menschen, denn wir erfüllen das Schicksal der Menschheit. Doch wir werden nicht zulassen, dass uns jemand von unserer Aufgabe abhält."*

... die Kirche des Praios: *"Vermutlich würden sie uns für Hexen halten. Aber zum Glückgehen wir uns gegenseitig aus dem Weg."*

... die Kirche der Hesinde: *"Die Kirche der Schlangengöttin zeigt für unsere Aufgabe Verständnis, doch ist es noch zu früh, sich ihr zu offenbaren. Das würde unsere Arbeit erschweren."*

... die Kirche des Phex: *"Der Gott der Sterne ist uns wohl gesonnen. Er ist der Herr des nächtlichen Himmels und hat Verständnis dafür, dass wir uns noch nicht zu erkennen geben."*

Die Töchter Niobaras im Spiel

Die Töchter Niobaras sind in jedem Falle eine gute Quelle für Vorausdeutungen und Prophezeiungen, die Sie den Spielern zukommen lassen wollen. Doch wie jede Prophezeiung sind auch die ihren nicht perfekt, und es kann geschehen, dass die Qabalya eine bestimmte Maßnahme forciert, weil sie einer nahe liegenden, aber falschen Interpretation der Sterne aufgesessen ist. Als gelegentliche Helfer eignet sich der Bund recht gut, als Gegner schon sehr viel weniger, da ihnen die Aggressivität anderer Qabalyim fehlt.

Die Töchter Niobaras als Feinde der Helden

Meist werden die Niobarastöchter und die Helden nicht wirkliche Todfeinde sein, sondern es mag vorkommen, dass eine Heldengruppe indirekt den Zielen der Qabalya schadet oder daran ist, deren Existenz aufzudecken. Als Beispiel mag hier die Verhinderung einer Prophezeiung sein, welche die Töchter als wichtig erachten, oder die Bergung eines Artefakts der Niobara, das nicht nur für die Qabalya, sondern auch für den Auftraggeber der Helden interessant ist. Aber selbst dann wird die Qabalya kein gewaltsames Vorgehen benutzen – außer als letztes Mittel -, sondern eher auf Täuschung und Verschleierung setzen.

Die Töchter Niobaras als Verbündete der Helden

Gerade um ihre Prophezeiungen in Erfüllung gehen zu lassen, mag sich die Qabalya der Helden bedienen. Die unzähligen Geheimnisse, Horoskope und Traumdeutereien können von den Töchtern gar nicht alleine beeinflusst werden, so dass man immer wieder Hilfe von Fremden benötigt. Dabei achtet die Qabalya natürlich darauf, dass sie sich selbst nicht enttarnt, und wird immer versuchen, mit Tarnidentitäten zu arbeiten.

Doch nicht nur als Auftraggeber, als verbündete Macht im Hintergrund bei dem Kampf gegen feindliche Gruppen wie die Nachtwinde oder bei der Bereitstellung von Horoskopen werden einzelne Mitglieder den Helden helfen.

Die Qabalya und ihre Mitglieder

Die Qabalya besteht aus ungefähr 20 Mitgliedern, wovon 7 Sternenschwestern sind. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

- Seleminscha saba Khorenis gilt sicherlich als die angesehenste unter den Niobarastöchtern. Die alte Sternenschwester lebt schon seit Jahrzehnten am Hof von Zorgan als Sterndeuterin. Man sagt ihr nach, dass sie selbst die Entstehung Orons vorausgesagt habe – 2 Jahrzehnte, bevor es wirklich geschah. Meist umgibt sie sich mit geheimnisvollen Offenbarungen und lässt ihr gegenüber mit mehr Fragen als Antworten zurück
- Alljueda Neridasunni stammt aus Palmyramis und besitzt die Gabe der Prophezeiung. Die junge Niobaratochter arbeitete, bevor sie von den anderen Schwestern entdeckt wurde, als begehrte Kurtisane und hat auch nach ihrer Einweihung in die Mysterien diese Berufung nicht aufgegeben. So versucht sie nun, den Würdenträgern Palmyramis' durch ihre Verführungskünste nahe zu kommen und sie so zu beeinflussen.
- Barizeth saba Bamalla ist die jüngste unter den Sternenschwestern und wurde in der Zauberschule von Zorgan ausgebildet. Ihr freundliches, lockeres Wesen steht im Gegensatz zu mancher anderen Niobarastochter, doch Barizeth bestach dennoch schon immer durch einen scharfsinnigen Intellekt und ein ausgezeichnetes Gedächtnis.

Eine Heldin als Mitglied der Töchter Niobaras

Auch eine Heldin mag eine Kandidatin für die Qabalya sein (oder war schon immer Mitglied). In diesem Fall muss sie natürlich auch eine *Magierin* sein mit großem Interesse in der Sternkunde oder mit der Gabe der *Prophezeiung* gesegnet sein. Sollte es ihr gelingen, aufgenommen zu werden, so kann sie durchaus auch darauf hoffen, wenn sie sich loyal und erfolgreich gezeigt hat, eines Tages eine der Sternenschwestern zu werden und somit auch an Einfluss zu gewinnen. Voraussetzung ist natürlich auch, dass man seine *Verpflichtungen* gegenüber der Qabalya ernst nimmt.

Begegnungen

Den Töchtern Niobaras kann man in dem Abenteuer Schleiertanz begegnen, wo sie versuchen, eine alte Prophezeiung zu erfüllen und auf die Hilfe der Helden angewiesen sind.

Barizeth Geheimnis (✦)

Ohne dass auch nur eine der Töchter es ahnt, befindet sich unter ihnen eine Verräterin, die es geschafft hat, in einen hohen Rang aufzusteigen. Barizeth saba Bamalla gehört seit einigen Jahren der Qabalya an, doch hat sie nur Lippenbekenntnisse geleistet, ihre wahren Absichten wurden bislang nicht offenbart. Sie gehört schon seit frühester Kindheit der Qabalya der Nachtwinde an, die allen anderen Magiekundigen feindlich gesonnen sind. Ihr Plan ist es, die Töchter Niobaras von innen heraus zu zerstören, sie sammelt Informationen über sie und gibt sie an die Nachtwinde weiter. Bislang ist keiner anderen Sternenschwester aufgefallen, dass Barizeth ein doppeltes Spiel betreibt.

Die Wahren Erben Niobaras (✦)

Ob Niobara ein Kind hatte, bleibt offen. Das Kind gründete eine Linie von Nachfahren, die bis in die heutige Zeit reicht. Sie können als Meister beliebig einige dieser Wahren Erben präsentieren, z.B. um die Helden in die Suche nach einem Erben zu verwickeln.

Tochter Niobaras

Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 15, FF 12, GE 13, KO 11, KK 10

Dolch: **INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+1		**DK** H
Raufen: **INI** 9+1W6	**AT** 12	**PA** 11	**TP** 1W6(A)		**DK** H
LeP 27	**AsP** 43	**AuP** 30	**WS** 6	**RS** 0	**MR** 7	**GS** 8

Vor- und Nachteile: Prophezeien (7)

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6, Ritualkenntnis (Gildenmagier) 8

Zauber: ARMATRUTZ 7, AXXELERATUS 7, BALSAM 8, BLITZ DICH 12, MADAS SPIEGEL 13, SENSISAR 12

Erfahrene: AT/PA +2/+1, LeP +2, AsP +7, AuP +2, Aufmerksamkeit, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeitswerte, verschiedene magische SF

Kampfverhalten: Töchter Niobaras sind sehr individuell. Einige werden eher fliehen und vor jedem Kampf scheuen, andere greifen gezielt mit ihren Zaubern an.

Zirkel des Abendrotes

Flammen lodern grell vor dem schwarzen, sternlosen Himmel einer schwülen Sommernacht. In der Ferne, gen Praios, zucken grelle Blitze durch das dunkle Gewölk, untermalt von dumpfem, zornigem Grollen. Ein warmer Wind rauscht durch die Baumkronen am Rand der Lichtung, treibt abgerissene Zweige mit sich und feinen Staub aus fernen Ländern.

Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub in den Augen nicht brennen. Nackte, schweißnasse Körper glänzen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Gl t der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf. Ein uraltes Lied erklingt, atemlos gesungen von den tanzenden Frauen, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von uralten Mächten und wilder Leidenschaft.

Ein wenig abseits vom Feuer sitzt die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzten Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum.

So nimmt ihn denn niemand wahr; die riesige Gestalt mit dem Widderhaupt, die soeben aus dem Schatten des Waldrandes hervorgetreten ist...

—gehört in der Nähe von Hirschfurt, neuzeitlich

"Ich hätte mir nie träumen lassen, einmal für diese Praios-Stadt zu kämpfen."

—die Hexe Kundra, während der Schlacht in den Wolken, 1028 BF

Kurzcharakteristik

Der Zirkel der Hexen des Reichswalds, des ehemaligen Mittwalds, sieht es als seine Aufgabe an, alle Hexen Aventuriens zu einen und wartet auf diejenige, der es prophezeit ist, die Aventurische Hexenschaft zu führen. Dabei behüten die Schwestern Satuarias so manches Geheimnis einer uralten Vergangenheit.

Gebräuchliche Namen: Die Hexen des Reichsforstes, Der Zirkel des Abendrots der Schwestern Satuarias im Reichsforst
Herkunft: Dieser Zirkel ist wohl einer der ältesten im nördlichen Mittelreich. Angeblich beruft sich der Zirkel auf ein altes Geschlecht von Satu-Priestern aus den frühen Dunklen Zeiten.
Persönlichkeiten: **Raxan Schattenschwinge** (*975 BF), **Kundra Rothaar** (*991 BF, berühmt-berüchtigt wegen ihrer Teilnahme an der Schlacht in den Wolken), **Saranya Marbohauch** (Geburtsjahr unbekannt, mehrfache Festkönigin), **Naya Rabenklang** (*989 BF)
Personen der Historie: **Achaz saba Arataz** (945 BF – 1019 BF, gefallene und verbannte Hexe), **Assaturthea Biscartya** (Bosparanische Priesterin der Satu-Töchter und eigentliche Gründerin des Zirkels, genaue Lebensdaten unbekannt)

Beziehungen: unter den Hexenzirkeln Aventuriens groß, sonst eher gering
Finanzkraft: gering
Zitat: *"Bei Satuaria und Levthan, bei Schlangenbiss und bitterer Galle! Ihr werdet schon bald in Borons Armen ruhen, wenn ihr nicht ..."*
—Raxan Schattenschwinge bei der Prophezeiung eines düsteren Schicksals
Bedeutende Niederlassungen: Auch wenn sich etliche Mitglieder in die Einsamkeit des Reichsforstes zurückgezogen haben, leben auch etliche in Gareth, Hirschfurten und anderen garethischen Städten. Diese Unterkünfte kann man durchaus als Niederlassungen einer nicht besonders organisierten Gemeinschaft betrachten.
Besonderheiten: Gilt unter Eingeweihten als ungewöhnlich offener Zirkel.
Größe: Gerüchten zufolge sollen dem Zirkel 49 Hexen angehören, in Wahrheit dürfte der Zirkel weit größer sein, da Raxans Pläne zur Einigung der aventurischen Hexen den Zirkel auf beinahe 100 Mitglieder hat anwachsen lassen. Weiterhin gibt es noch mehrere kleine Zirkel, die Raxans Pläne unterstützen.

Geschichte

Seinen Ursprung hat der Zirkel wohl in einer Adelsfamilie des bosparanischen Reichs, welche zur Siedlerzeit den Yaquir aufwärts zog. Angeblich soll eine Familie von Anhängern der Göttin Satu von deren Hohepriesterin auserwählt worden sein, im Norden, gut verborgen im dichten Mittwald, der Göttin ein Heiligtum zu errichten. Wenig ist darüber bekannt, wann und wo dieses Heiligtum errichtet wurde und was aus der Familie der Satu-Verehrer wurde.

Die Jahrhunderte vergingen und in den **Dunklen Zeiten** fiel das Wissen um das Satu-Heiligtum dem Vergessen anheim und mit dem Silem-Horas-Edikt wurde die Verehrung Satus als Göttin dann verboten und die Priesterinnen der Göttin wurden zu den Hexen der heutigen Zeit. Und aus den Verehrern Satus, welche schon seit Jahrhunderten im Mittwald (oder dem Reichsforst, wie man den großen Wald bzw. seine Reste nach dem Fall Bosparans nannte) lebten, war im Verborgenen ein verschworener Zirkel entstanden.

Viele Jahre hütete man die Geheimnisse des alten Satu-Tempels, bis die **Priesterkaiser** im Reich an die Macht kamen und mit der Verfolgung von Minderheiten begannen. Nachdem die Praioten

die Rondrianer ausgeschaltet hatten, begann die Jagd auf allerlei magisch begabte Lebewesen. In den Jahren der Priesterkaiser wurden zahlreiche Hexen, darunter auch viele Mitglieder des Zirkels des Reichsforstes, von den Inquisitoren der Praios-Kirche hingerichtet. Dabei kam diesen zugute, dass viele Bauern die Hexen aus abergläubischer Furcht verrieten und der Reichsforst durch massiven Holzeinschlag stetig schrumpfte.

Während der **Rohalszeit** konnte sich der Zirkel des Reichsforstes wieder erholen, doch schon in den Magierkriegen kam es wieder zu erheblichen Verlusten. Entweder schützten die Schwestern des Zirkels das Volk vor böswilligen Magiern, oder sie schwangen sich selbst zu Herrscherinnen eines kleinen Gebietes auf und wurden bald Opfer eines Konkurrenten. Am Ende der Magierkriege gab es wohl nur noch ein gutes Dutzend Mitglieder des Zirkels. Das Wissen um das alte Erbe ging zu einem Großteil in dieser gefährlichen Zeit verloren. Lediglich eine alte Steintafel aus den Gewölben kündete von einer Auserwählten, die dereinst die Hexen Aventuriens einen würde.

Während der Herrschaft der Eslamiden zogen sich die Hexen mehr und mehr ins Verborgene zurück und versuchten, so wenig wie möglich aufzufallen. Und so überstand man im Verborgenen die **Kaiserlosen Zeiten** und der Zirkel konnte mit den Jahren wieder wachsen. In dieser Zeit wurde in Aranien die Hexe Achaz'saba Arataz geboren, welche schon in ihrer Jugend in den Reichsforst kam und zur Sprecherin des Zirkels wurde. Unter Achaz gerieten Bemühungen, die Geheimnisse der Vergangenheit zu erforschen, ins Hintertreffen, da Achaz kein Interesse an einer mythischen Auserwählten hatte, sondern die eigene Macht stärken wollte. Dieses Vorhaben gipfelte im Ausschluss aus dem Zirkel im Jahre **994 BF**. Bald darauf versuchte Achaz dann die Weidener Oberhexe Luzelin Silberhaar zu entführen, jedoch wurden diese Pläne vereitelt. Jahrzehnte später tauchte Achaz als daimonide Kreatur im Gefolge des Chimärologen Abu Terfas auf.

In den folgenden Jahren gelang es schließlich der Seherin Raxan Schattenschwinge, zur Sprecherin des Zirkels aufzusteigen. Gemeinsam mit Luzelin plante sie die Einung der aventurischen Hexen, jedoch wurde dieses Vorhaben von Luzelins plötzlichem Tod im Jahre **1016 BF** unterbunden. Doch schon wenige Jahre später konnte Raxan ihr Vorhaben auf dem Allaventurischen Konvent der Magie erheblich voran treiben. Nun sind die Vorbedingungen eingetreten, die Raxan in Inrah-Karten, Kristallkugeln und Fischeingeweiden gesehen hat, und nun wartet sie nur noch auf die Offenbarung der prophezeiten Auserwählten…

Der Zirkel des Abendrots heute

Heutzutage ist der Zirkel auf die Einung der aventurischen Hexenschaft ausgerichtet. Dies ist vor allem dem Wirken von Raxan Schattenschwinge zu verdanken. Da dieses Ziel schwer zu erreichen ist, hat sich der Zirkel zu relativer Offenheit (zumindest für Hexen) entschlossen. Man arbeitet, den anderen Hexenzirkeln gegenüber, mit vollkommener Ehrlichkeit. Denn Raxans Meinung zufolge kann man mit Lügen keine dauerhaft vereinte Hexenschaft schaffen. Dennoch gibt es nicht wenige Hexen, die sich noch gut an die berüchtigte Inquisition der Praios-Kirche erinnern Zwar ist die Kirche derzeit schwach, so dass man offener agieren kann, aber dies wird sicherlich nicht ewig so bleiben. Und so gibt es noch etliche Mitglieder des Zirkels, die dem gemeinsamen Ziel, der Vereinigung der aventurischen Hexen, auf dunklen, eher traditionell hexischen Wegen näher gelangen wollen.

Ein weiteres Ziel Raxans, das unmittelbar mit der Vereinigung der Hexenschaft zusammenhängt, ist die Entschlüsselung einer alten Steintafel, die von Satuarias Auserwählten kündet, welche dereinst über die vereinigten Hexenzirkel herrschen soll.

Der Öffentlichkeit sind Raxans Pläne weitgehend unbekannt geblieben. Lediglich einige Eingeweihte wissen von Teilen des Plans. Denn außerhalb der Hexenschaft geht man durchaus anders vor, um dereinst den großen Plan zu vollenden. Hier werden Menschen schon einmal subtil beeinflusst (etwa durch Voraussagungen der Zukunft), verführt oder schlichtweg bedroht. Dabei versucht man großes Aufsehen zu vermeiden, um keine Feinde auf die Pläne des Zirkels aufmerksam zu machen. Denn vielen Menschen sind auch heute noch die Schwestern Satuarias unheimlich und sollten Raxans Pläne bekannt werden, so könnte diese als Bedrohung bestehender Strukturen gedeutet werden.

Feinde und Verbündete

Größter Feind sämtlicher Hexen sind die Inquisition der Praios-Kirche und der Orden des Bannstrahl Praios'. So musste sich die Hexe Jorinde noch vor wenigen Jahrzehnten der hochnotpeinlichen Befragung unterziehen und wurde dann öffentlich verbrannt. Nachdem Kundra Rothaars Vertrauter zu Tode gequält wurde, rächte sich die jähzornige Frau und wurde schließlich von den Bannstrahlern gefangen genommen und in Burg Auraleth eingekerkert und gefoltert. Nur mit Hilfe tapferer Recken konnte sie am Vorabend der Schlacht auf dem Mythraelsfeld aus der Burg befreit werden. Durch ihren Einsatz in der Schlacht in den Wolken konnte sie ihren Ruf reinwaschen und sich rehabilitieren. Dennoch zeigt dieser, erst wenige Jahre zurückliegende Vorfall, dass sich Hexen auch heutzutage nicht vor Verfolgung sicher fühlen können.

Struktur

Ein Hexenzirkel mit seinen auf Unabhängigkeit und Freiheit bedachten Mitgliedern besitzt so gut wie keine Hierarchien. Beim Zirkel des Abendrots gibt es lediglich zwei Stellungen, die besondere Aufgaben inne haben. Zum einen gibt es die Sprecherin des Zirkels, zum anderen die Festkönigin. Während man meist auf viele Jahre (oder auch lebenslang) zur Sprecherin des Zirkels gewählt wird, wird die Festkönigin bei jeder Hexennacht neu bestimmt und zur Schutzherrin des jeweiligen Festes gewählt. Die Sprecherin des Zirkels verwaltet diesen regelrecht, organisiert die Hexenfeste (da diese zu den wenigen Gelegenheiten gehören, an denen große Teile des Zirkels zusammenkommen) und versucht, ihre Pläne voran zu treiben, und nimmt damit den Platz der Oberhexe des Zirkels

ein. Doch Raxan ist fest entschlossen, diesen besonderen Rang dereinst an die Auserwählte zu übertragen, wenn diese sich endlich offenbart.

Die Festkönigin hingegen ist nicht unbedingt die Mächtigste, Älteste oder Erfahrenste der anwesenden Hexen, sondern diejenige, die von Satuaria ausgewählt wurde. Dabei kann es sich um eine Junghexe oder ein altes Kräuterweiblein handeln. Der Festkönigin wird eine besondere Aufgabe übertragen. Sie ist der lebende Fokus des Hexenzirkels und sie kanalisiert die Kräfte der anwesenden Hexen in die legendäre Flugsalbe (aber auch in andere mächtige Hexenzauber und –flüche). Die Festkönigin wird durch die auf einem Hexenfest anwesenden Schwestern gewählt und hat nur für diese eine Nacht ihren besonderen Rang inne. Doch seit dem Jahre 1029 BF wurde die junge, charismatische Saranya Marbohauch stets zur Festkönigin gewählt.

Der Zirkel und seine Mitglieder

Der Zirkel weist an die 100 Mitglieder auf. Dies sind weit mehr, als der angestammte Tanzplatz in den Ruinen der Arvydsburg fassen könnte. Und so finden jeweils zur Sommer- und Wintersonnenwende mehrere Hexenfeste statt und die Anwesenden bei den einzelnen Festen variieren beständig (oder weichen in den Wald aus). Doch einige Schwestern sind fast bei jedem der Feste auf der Arvydsburg zu finden:

Raxan Schattenschwinge (Seherin von Heute und Morgen, Vertrautentier: Rabe Horax): Die stets in schwarze Blusen und Röcke gekleidete Raxan wirkt ein wenig schmuddelig, hat aber eine seltsam düstere Ausstrahlung. Ihre Haare trägt sie in langen, verfilzten Zöpfen und um den Hals trägt sie billigen Schmuck.

Assathura von den Schwarztannen (Schwesternschaft des Wissens, Vertrautentier: Güldenschlange Ssalquim): Die uralte Assathura hat angeblich tulamidische Vorfahren und auch gute Kontakte in den Süden. Sie ist es, die die alte Steintafel untersucht und Raxan näheres zur zukünftigen Auserwählten mitgeteilt hat. Sie ist oberlehrerhaft und ungeduldig, wenn man sich nicht lernbegierig zeigt.

Alleya Bugenhug (Tochter der Erde, Vertrautentier: Koschkröte Alwine): Stammt ursprünglich aus dem Kosch und vertritt die dortigen Hexen bei mancher Beratung, die von Raxan abgehalten wird.

Albraxa Sternenflug: (Schöne der Nacht, Vertrautentier: Fuchs Aljoscha): Die ursprünglich aus dem Bornland stammende Hexe verehrt neben Satuaria im Besonderen den Diebesgott Phex. Dies liegt daran, dass sie der Alten Gilde in Gareth angehört und für einen guten Teil der Garether Prostituierten verantwortlich ist.

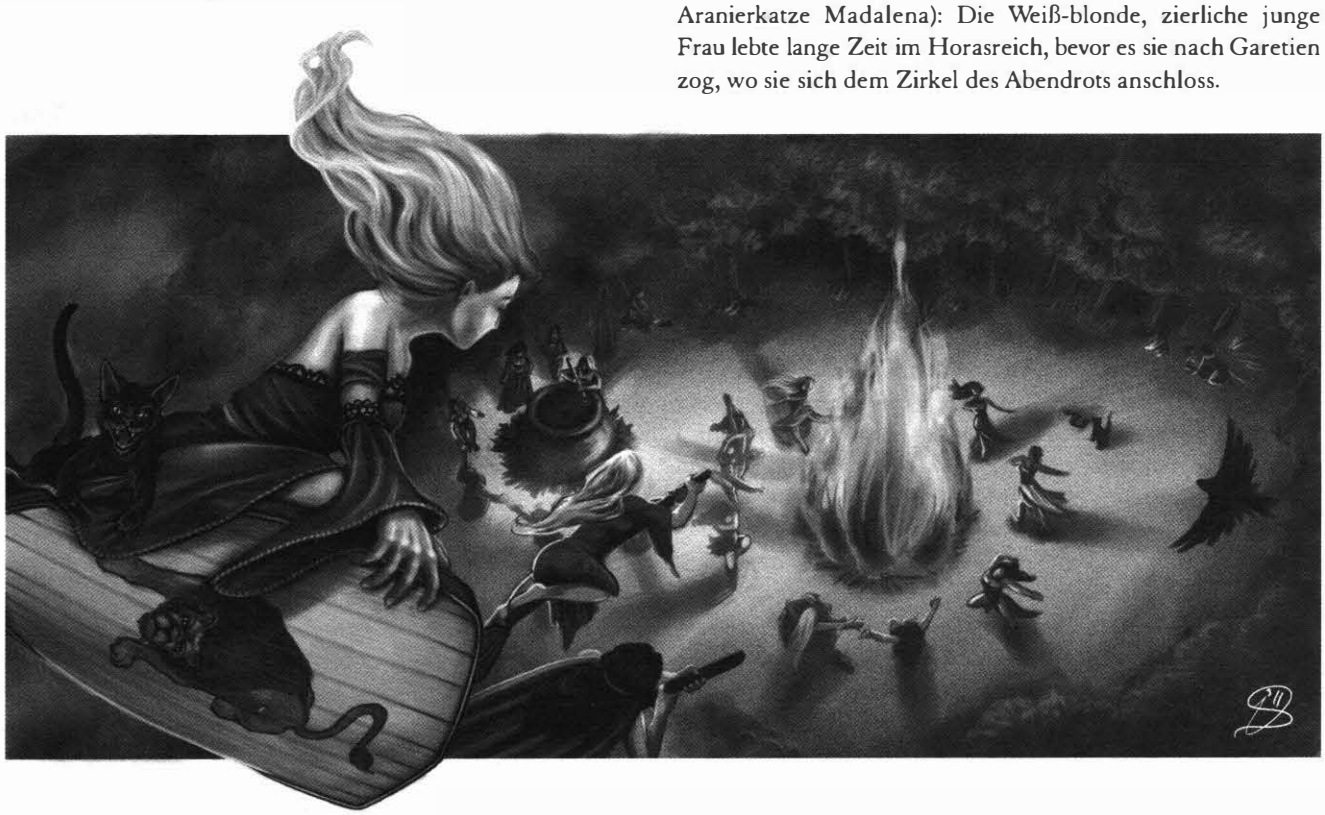
Elvyra Nachtblau (Seherin von Heute und Morgen, Vertrautentier: Rabe Abraxior): Hat ein stilles Vergnügen daran, Unwissende mit Prophezeiungen eines schlimmen Schicksals zu quälen.

Kundra Rothaar (Verborgene Schwesternschaft, Vertrautentier: Keines): Kundra trägt, seit die Bannstrahler ihre Haare abrasiert haben, diese kurz. Oft ist sie sehr schwermütig und denkt über das Schicksal ihres toten Vertrauten Narla nach)

Naya Rabenklang (Seherin von Heute und Morgen, Vertrautentier: Keines): Verlor im Jahr des Feuers ihren Vertrauten und gab sich dem Alkohol hin, bevor sie sich 1032 BF dem Zirkel des Abendrots anschloss. Gilt als profunde Traumgängerin.

Eala saba Dschenadija: (Schöne der Nacht, Vertrautentier: Wildkatze Assaban) Gehört dem Zirkel erst seit wenigen Jahren an. Die Tulamidin ist undurchschaubar, scheint aber besondere Lust empfinden, wenn sie Macht über andere Menschen ausüben kann.

Saranya Marbohauch (Schöne der Nacht, Vertrautentier: Aranierkatze Madalena): Die Weiß-blonde, zierliche junge Frau lebte lange Zeit im Horasreich, bevor es sie nach Garetien zog, wo sie sich dem Zirkel des Abendrots anschloss.



Fluggeräte und Vertraute

Neben den fast schon typisch zu nennenden Hexenbesen sind im Zirkel des Abendrots auch untypischere Fluggeräte zu finden. Neben einem Stück Zaun, Weidenkörben und einem Fass ist vor allem Saranya Marbohauchs reich beschnitzter, novadischer Prunksattel zu nennen. Scheinbar haben die hier lebenden Hexen einen Hang dazu, mit möglichst ungewöhnlichen, hölzernen Gegenständen zu fliegen.

Bei den Vertrautentieren ist dagegen eine auffällige Tendenz zur Normalität zu beobachten. Lediglich einige wenige Mitglieder aus der Schwesternschaft der fahrenden Gemeinschaft, die dem Zirkel angehören, verzichten auf den traditionellen Vertrauten (den Affen), da diese in den eher nördlichen Regionen recht selten sind. So sind einige Wiesel, Eichhörnchen und ähnliche quirlige Tierchen zu den Vertrauten dieser Hexen geworden.

Die Flugsalbe

Legendär ist die Flugsalbe, welche den meist alltäglichen Gegenständen, welche die Hexen zum Fliegen nutzen, erst diese Fähigkeit verschafft. Anders als bei den Fliegenden Teppichen der Tulamiden wird bei dieser Zauberei kein Elementarwesen in den fliegenden Gegenstand gebannt, sondern es werden lediglich die Kräfte in die Salbe herabgerufen. Dies geschieht als zentrales Ritual der Hexennächte und da das Luftelementar nur Teile seiner Kräfte in den Besen fließen lässt, besitzt dieser auch nur für eine gewisse Zeit seine besonderen Kräfte (meist von einer Sonnenwende zur nächsten) und entwickelt kein eigenes Bewusstsein (wie man es von Fliegenden Teppichen und anderen magischen Artefakten kennt).

Welche Zutaten für die Flugsalbe benötigt werden, soll an dieser Stelle nicht verraten werden, damit Sie als Meister die Möglichkeit haben, die Zutaten nach Ihren Anforderungen zusammenzustellen. Jedes Mitglied des Zirkels muss zur Hexennacht eine bestimmte Zutat für die Flugsalbe mitbringen, so dass die Gesamtheit des Zirkels für das Brauen der Salbe benötigt wird. Daher rührt auch der Aberglaube, das Hexenzirkel immer aus einer bestimmten Anzahl (meist sieben, einundzwanzig oder neunundvierzig) an Mitgliedern bestehen müssen. Dies stimmt nicht ganz, da lediglich genügend Hexen anwesend sein müssen, um eine gewisse Menge Astralenergie für den grundlegenden Zauber (eine stärkere Version des HEXENHOLZES) zur Verfügung zu haben. Je weniger Schwestern anwesend sind, desto größer sind jedoch die Verluste an Astraler Kraft jeder einzelnen.

Hexenfeste

Neben den beiden traditionellen Festen zur Sommer- und Wintersonnenwende richtet der Zirkel mittlerweile noch weitere Festlichkeiten aus. Genauer gesagt finden sich an jedem Monatssiebten einige Mitglieder des Zirkels ein, um ein besonderes Artefakt mit Kraft zu füllen. Dieses Artefakt soll dazu dienen, die legendäre Auserwählte zu finden.

Gelegentlich, etwa einmal in jedem Jahrzehnt, finden sich am Tanzplatz in der Arvydsburg die mächtigsten Seherinnen von Heute und Morgen ein, was aber weniger eine Angelegenheit der Schwesternschaft als des Zirkels ist. Zudem finden gelegentlich Treffen mit den Oberhexen anderer Zirkel (etwa Gwynna die Hex) statt, in denen Raxan vorsichtig ihr Anliegen voran treibt.

Seit einiger Zeit fühlt sich im Übrigen der Holzfäller Traviarn von der Burgruine wie magisch angezogen, genauer gesagt, seit er vor einigen Monden das lüsterne Treiben auf dem Tanzplatz während einer Hexennacht beobachtete.

Was denkt/denken ...über den Zirkel des Abendrots

... die Praios-Kirche (gemäßigte Ausrichtung): *"Hier müssen wir stärker differenzieren, denn die letzten Jahre haben uns sehr wohl gezeigt, dass nicht jede Hexe eine schändliche Paktiererin oder mit dem Namenlosen im Bunde ist. Aber vielleicht würde es unserer Kirche eher gelingen, wenn die Hexenschaft sich nicht so gut zu tarnen verstehen würde. Aber dies haben wir vielleicht auch selbst zu verantworten..."*

... die Praios-Kirche (Hardliner): *"Das Magie etwas Schlechtes ist, ist wohl spätestens nach dem Krieg gegen den Dämonenmeister klar. Und die Hexen haben sich dem Gefallenen in Massen angeschlossen. Sollte es da nicht die Erlaubnis geben, wieder Verdächtige der Hochnotpeinlichen Befragung zu unterziehen. Ich sage nur wehret den Anfängen und verbrennt das Hexenpack, wo ihr seiner Habhaft werdet!"*

... andere Hexenzirkel: *"Wir müssen die übrigen Zirkel davon überzeugen, dass wir nur geeint zu vergangener Stärke gelangen können. Denn es kann nicht sein, dass immer wieder Schwestern der Versuchung durch die Niederhöllen erliegen und uns alle in Verruf bringen."*

... Volkes Stimme: *"Etwas unheimlich sind se ja schon! Aber der Bruder meiner Frau kennt jemanden aus em Nachbardorf, der wo jemand kennen tut, dessen Onkel auf nem Hexenfest als Musikant aufspielen tun musste. Hat ihn wohl begeistert. Hat angeblich immer so en Jlänzen in den Aujen, wenner davon erzählen tut."*

... Magier (der Akademie Schwert & Stab zu Gareth): *"Warum sonst verkriecht sich das Hexengezücht tief in dunklen Wäldern und tarnt sich als Kräuterweib, wenn es keine finsteren Pläne verfolgt."*

... Magier (der Akademie Donnerbach): *"Die Zauberei der Hexen ist eine interessante Spielart der Magie! Den Zaubereien der Elfen recht ähnlich. Dabei sind die Töchter Satuarias, wie manche Hexen sich selbst nennen, beileibe nicht mit sich selbst im Einklang. Viele sind wahrlich die jähzornigen und rachsüchtigen Weiber, die man aus den alten Märchen kennt. Andere, eine Bekannte namens Raxan Schattenschwinge, hingegen ist bemerkenswert aufgeschlossen. Naja, für eine Hexe zumindest ..."*

Was denkt der Zirkel des Abendrots über...

... Magier (alle): *"Ach, wie putzig. Denken allesamt, sie könnten Magie in Büchern einsperren. Sie werden nie verstehen, was wahre Magie ausmacht. Man muss Gefühl und Leidenschaft aufbringen, um wahre Magie zu vollbringen. Aber wenigstens sind sie nicht alle so verstockt wie dieser Foslarin!"*

... Praioten: *"Pest und Krötengift! Diese verfluchten Sonnendiener bilden sich ein, im Besitz der vollkommenen Wahrheit zu sein und alles zu dürfen. Dabei sind es fast nur Männer... tststs!"*

... das einfache Volk: *"Kommen und betteln um Hilfe, aber sobald ihnen etwas unheimlich ist, rufen sie die Inquisition. Wir helfen ihnen, aber wir müssen vorsichtig sein, wem wir wie weit vertrauen."*

Der Zirkel im Spiel

Den meisten Fremden gegenüber ist man zuerst einmal misstrauisch. Zuerst muss man einmal das Vertrauen der Hexen gewinnen, bevor sie überhaupt offenbaren, über besondere Fähigkeiten zu verfügen. Natürlich können die Helden anhand bestimmter Vorurteile (das Gegenüber lebt zurückgezogen in den Wäldern, arbeitet als Kräuterfrau/Seherin und lebt mit einem auffälligen Tier zusammen) darauf schließen, mit wem man es zu tun hat. Aber es bedarf schon ein gewisses Maß an Vertrauen, damit die Hexen ehrlich auf die Helden zugehen.

Eine Ausnahme bildet die Sprecherin des Zirkels, Raxan Schattenschwinge, die von sich aus relativ offen auf Fremde zugeht (etwa um diese für einen Auftrag anzuwerben) und zudem über herausragende prophetische Fähigkeiten verfügt. Dies ermöglicht ihr, recht sicher bestimmen zu können, wer vertrauenswürdig ist und wer nicht. Innerhalb des Zirkels gibt es auch die eine oder andere Schwester, die Raxans Plänen skeptisch gegenüber steht. So können die Helden in verbissen geführte Intrigen innerhalb des Zirkels verwickelt werden, wo sie als Werkzeuge der einzelnen Parteien dienen.

Oft ist es aber so, dass die Helden einer Hexe bei Problemen behilflich sein können (etwa mit dem abergläubischen Volk, das die Zeichen richtig gedeutet hat und nun die Hexe verbrennen will oder die Inquisition gerufen hat) oder sie den Helden ihrerseits behilflich ist (etwa in **Von eigenen Gnaden**).

Trotz allem ist der Zirkel des Abendrots von hellgrauer Gesinnung (um eine den Magiergilden ähnliche Kategorisierung zu ermöglichen) und von daher eher auf Heldenseite zu finden. Da einzelne Schwestern des Zirkels aber durchaus sehr jähzornig und rachsüchtig sein können, kann es sein, dass diese zu Gegnern der Helden werden können.

Hexen aus der Heldengruppe können durchaus Mitglied werden, müssen sich dann aber darauf gefasst machen, besondere, der Gemeinschaft des Zirkels dienliche Aufgaben zu übernehmen. Auch wird den Mitgliedern nahegelegt, auf allzu dämonische Zauber zu verzichten, um nicht den Missmut der Inquisition auf den Zirkel zu lenken.

Begegnungen

Einzelnen Mitgliedern des Zirkels kann man während des Allaventurischen Konvents der Magie in der Stadt Punin im Abenteuer **Rohals Versprechen** (**Invasion der Verdammten**), während der **Schlacht in den Wolken** (wo sogar eine ganze Staffel von Hexen des Zirkels die Verteidigung Gareths unterstützt) und im Band **Von eigenen Gnaden** begegnen.

Die Arvydsburg

Folgt man dem Fluss Raller immer weiter bis zu seiner Quelle, welche sich tief im Dunkel des Reichsforstes befinden soll, so gelangt man bald in ein verwirrendes Labyrinth aus Hügelketten, die dicht mit Bäumen bewachsen sind. Der Fluss selbst fließt erst hier zusammen und wird von etwa einem Dutzend kleiner Bäche gespeist. Etliche Wanderer haben hier die Orientierung verloren, endeten im dornigen Unterholz des Waldes und wurden Nahrung für die hier zahlreich vorkommenden Bären und Wölfe.

Doch lässt man sich nicht von Satinavs Werk täuschen und vermag unter das dichte Laubwerk der Büsche zu schauen, so wird man alsbald erkennen, dass sich auf einer von Nordwesten nach Südosten verlaufenden Hügelkette, geteilt durch eine tiefe Schlucht, eine Burg befindet. Über Jahrhunderte wurde diese von den Bäumen des Reichsforstes überwuchert und nahm ihr viel von dem Schrecken, der einstmals von dem düsteren Gemäuer ausging. Denn vor langer Zeit soll ein Räuberbaron von der Arbvydsburg aus seine Überfälle auf die Reichsstraße durchgeführt haben. Genaueres weiß man nicht über frühere Bewohner. Doch über die heutige Bewohnerin kann jeder Bauer aus den umliegenden Dörfern eine Menge berichten.

Den in den Ruinen der Vorburg lebt seit etlichen Jahren die Seherin von Heute und Morgen Raxan Schattenschwinge. Und nur demjenigen, den die kleine, etwas schmuddelig wirkende Frau auch sehen will, gibt sie dazu die Gelegenheit. Denn der Weg zur Vorburg ist beschwerlich. Mancher erzählt gerne von einem Inquisitor der Praios-Kirche, der vor einigen Jahren versuchte, ihrer habhaft zu werden. Angeblich wandte sich die Natur selbst gegen den Diener des Sonnengottes und etliche Rabenvögel sollen den Praioten schließlich vertrieben haben.

Will man Raxan nichts Böses, so kann man den **Pfad** zum **Haupttor** problemlos beschreiten. Es ist schon ein wenig Mut vonnöten, um durch das an ein Maul erinnernde Tor auf den unteren **Hof** zu treten. Hier befinden sich noch einige Gebäude wie die ehemalige **Schmiede**, die **Stallungen** und die **Gesindequartiere**. Da die meisten Gebäude nur noch Ruinen sind, deren Dächer und (zum Teil auch) Wände eingestürzt sind, fällt das einzige auf, welches offensichtlich bewohnt ist. Das Erdgeschoß des südlichen **Wehrturmes** wurde wieder hergestellt und dient nun Raxan (und ihrem Raben Horax) als Domizil. Vor dem Eingang steht ein alter Schaukelstuhl und es finden sich mehrere **Beete**, in denen verschiedene Kräuter wachsen, die Raxan für ihre seherischen Tränke benötigt, aber auch auf den Märkten des Umlandes verkauft.

Das Innere des Turmes ist eine gemütliche Stube, wie man sie von einem Bauern erwartet, und keine Hexenküche. Über dem knisternden Kaminfeuer hängt nur ein kleiner Kessel und auch sonst besitzt Raxans Wohnstätte wenig Mysteriöses. Eine Bettstelle, die Küche duftet nach den von der Decke hängenden Kräuterbündeln, und insgesamt wirkt der Raum ein wenig unordentlich. Es deutet also eher wenig darauf hin, dass hier eine der bekanntesten Hexen des Mittelreichs lebt.

Durchschreitet man den Hof, so gelangt man zur 'finsteren Klamm', wie die Einheimischen die Schlucht nennen, welche die beiden Teile der Burg trennen. Angeblich soll Rondra höchstselbst die Burg mit einem Blitz in zwei Teile geteilt haben, um dem früher hier lebenden Räubergeschlecht zu zeigen, wie wenig Schutz starke Mauern vor dem Zorn der Götter bieten. Und so kehrte man der zerstörten Burg wohl den Rücken und verließ die Heimat.

Versucht man jedoch die hölzerne (von den Hexen errichtete) **Brücke** zu überschreiten, so läuft man in eine tödliche Falle. Denn der Boden der Brücke hält kaum das Gewicht eines erwachsenen Menschen aus, bei mehreren bricht das Holz, und wer immer sich auf der Brücke befindet, dem steht ein Sturz in die etwa 15 Schritt tiefe Klamm bevor. Die Klamm ist nur durch eine gefährliche Klettertour oder einen Hexenbesen zu überwinden. Und im ersteren Fall hat man meist noch das Problem, dass Raxan die Überquerung der Klamm zu verhindern trachtet.

Die Ruinen der Hauptburg bestehen zu einem guten Teil aus dem **Palas**, der sich rund um den Hof herum zieht. Während die ehemaligen Herrengemächer auf der Nordseite beinahe vollkommen eingestürzt sind, ist der Flügel an der Ostseite der Burg noch fast vollkommen intakt Die großen Räume wurden früher wohl für die Vorratshaltung genutzt. Während der Hexenfeste bringen die Mitglieder ihre persönliche Habe dort unter. Der südliche Teil des Burghofs wird von den Hexen als **Tanzplatz** benutzt. Während der Hexenfeste wird hier ein Feuer entzündet und die Hexen tanzen im wilden Rausch darum herum. Vor neugierigen Blicken schützen die noch bis zu zwei Schritt hohen Mauerreste und das mit der Zeit gewachsene tiefe Gras. Doch unter dem schlammigen Boden und einer spanndicken Schicht Asche befindet sich seit Jahrhunderten unentdeckt eine Luke, die in dunkle Tiefen führt.

Würde man diese Luke öffnen, so gelangte man in einen darunter gelegenen Gang, der Richtung Westen führt. Von diesem Hauptgang führen mehrere kleinere Gänge zu heute leeren Räumen, deren Nutzen nicht mehr zu erahnen ist. Einzig ein Raum, der durch eine verrostete Metalltür verschlossen ist, zeugt noch von der alten Zeit. Gelingt es, die schwere Tür zu öffnen, so gelangt man in ein langgezogenes Gewölbe, dessen Untergrund aus Erde besteht. Ein uraltes Wurzelgeflecht hat hier Wände und Decke überzogen, doch es finden sich noch zahllose Inschriften, welche vom vergangenen Kult von Satus-Töchtern kündet.

Am hinteren Ende des Gewölbes befindet sich ein mächtiger Sarkophag, dessen Inschriften davon künden, dass hier *Assaturthea Biscartya*, die Hohepriesterin der Satu-Töchter, über die Auserwählte wacht. Zwei Rinnen im Boden zeugen davon, dass der mächtige Sarkophag bewegt werden kann. Ist dies mit vereinten Kräften gelungen, so öffnet sich ein weiterer Gang, der tiefer in das Innere des Berges führt. Folgt man diesem Gang, gelangt man in eine große, kreisrunde **Ritualkammer**, deren Boden aus purem Erdreich besteht. Hierbei handelt es sich um den ehemaligen Tempelraum des Kultes der Satu-Töchter. Mitten im Raum befindet sich eine Art Altar, der aus ineinander verwachsenen Ästen zu bestehen scheint. Im Umkreis dieses natürlichen Altars befinden sich die Überreste eines kristallenen Objektes. Setzt man diese Splitter zusammen, so kann man herausfinden, dass das Objekt früher einmal die Form eines mehr als spanngroßen Kristalleis hatte. Die Innenseite der Splitter ist mit einer getrockneten, gelblichen Schicht überzogen, welche leicht nach faulen Eiern riecht. Am anderen Ende der Halle gibt es einen Riss im Felsen, der zu einem verwinkelten Gang wird und in drei Schritt Höhe in der Klamm endet.

Saranya Marbohavchs Geheimnis

Was heutzutage niemand mehr weiß, ist die Tatsache, dass Saranya einem Hexenei entstammt. Denn ihre Ziehmutter Yalvige floh aus Furcht vor der mächtigen Achaz, nachdem sie es in einem Kellerraum der Arvydsburg gefunden hatte. Achaz wollte verhindern, dass die Auserwählte jemals geboren wird. Um die wahre Aufgabe der Auserwählten zu verschleiern, zerschlug Achaz eine zweite Steintafel, auf der von der wahren Aufgabe geschrieben stand. Wie diese Aufgabe aussah, darüber kann man heute nur Mutmaßungen anstellen. Denn in der zerstörten Tafel wurde von der Priesterschaft Satuarias berichtet und der Auserwählten befohlen, das Wissen um die Primärliturgie Satuarias zu hüten. Doch diese ist seit mehr als einem Jahrtausend verschollen!

Allerdings ist sich Saranya ihres Schicksals noch nicht bewusst und der Meinung, über keine besonderen Eigenschaften (von ihrem herausragenden Aussehen einmal abgesehen) zu verfügen. Seltsam findet sie allerdings die Tatsache, dass sie seit einigen Jahren nicht weiter altert.

Als Meister können sie Saranya als junge, verspielte Hexe, die gerne mit ihrem Gegenüber spielt, darstellen und in gemeinsame Abenteuer im Umfeld des Zirkels verwickeln. Auch ihre Herkunft können die Helden unter Umständen ermitteln, nicht jedoch, was ihr weiter bestimmt ist. Dies liegt noch weit, weit in der Zukunft...

Das Erscheinen Levthans während der Hexennächte (*)

Tatsächlich ist dem Zirkel des Abendrots der Halbgott Levthan schon des Öfteren erschienen. Und während einer dieser Erscheinungen des Halbgottes hatte Raxan Schattenschwinge ihre erste Vision von der Vereinigung der aventurischen Hexen. Dies ist schon einige Jahre her und seitdem verfolgt die Sprecherin des Zirkels ihr Ziel mit unglaublicher Verbissenheit. Doch was sie bei Levthans Erscheinen in ihrer Vision sah, darüber schweigt Raxan sich aus.

Die wahre Geschichte der Aryvdsburg (*)

Noch vor den Trollkriegen wurde die Burg errichtet und lange Zeit als Grenzfeste genutzt. Inmitten des mächtigen Mittwaldes gelegen, war sie ein kleiner Wegposten, von dem aus die Regionen weiter im Norden und Osten des Reiches erkundet wurden. Fran Horas persönlich verbannte dann einen Legaten der Familie Biscartya in den Norden. Damit tat er der Priesterschaft der Satu-Töchter einen besonderen Gefallen. Denn einige der seherisch begabten Priesterinnen sahen dunkle Zeiten am Horizont heraufziehen und bereiteten sich darauf vor, ihrem Kult geheime Verstecke zu bereiten, in dem man die schweren Zeiten überstehen könnte. Und so übernahm die Priesterschaft der Satu im Geheimen die Burg. Was genau die Burg schließlich zerstörte, ist unbekannt. Aber dass es sich um eine Strafe Rondras für die Räuberlaufbahn eines der männlichen Mitglieder der Familie Biscartya handelte, kann beinahe ausgeschlossen werden. Mit der Zerstörung der Burg verließen die Überlebenden zu einem großen Teil diese Feste und verstreuten sich im gesamten Norden des Kontinents. Lediglich die Hohepriesterin des Kultes Assaturthea blieb hier und behütete das Hexenei, das eine Auserwählte bewahrte, die dereinst den Kult der Satu erneuern würde. Unterhalb der großen Ritualkammer verlaufen mehrere regionale raftlinien, die sich unterhalb des Ortes, an dem sich früher das Hexenei befand, kreuzten.

Verbindungen zu anderen bekannten Zirkeln

Da der Reichsforster Zirkel des Abendrots sich selbst als Vereiniger der Hexenzirkel Aventuriens sieht, hat man gute Kontakte zu einigen weiteren Zirkeln. So hat man mittlerweile gute Kontakte zu den Hexen des Blautanns aufbauen können, nachdem vor etlichen Jahren durch die Hexe Achaz, die zeitweilig dem Zirkel des Abendrots vorstand, durch die Entführung Luzelin Silberhaars, der Oberhexe des Blautannzirkels, viel böses Blut verursacht wurde.

Auch zum Garether Hexenzirkel unter *Morena aus Gareth vom Blautann* und den Koscher Hexen unter deren Oberhexe *Heidruna* versteht man sich recht gut. Auch zu den Töchtern des grünen Tals hat man regelmäßige Kontakte, während ein angeblich in der Schwarzen Sichel beheimateter Zirkel sich jeder Kontaktaufnahme des Reichsforster Zirkels entzieht.

Kleinere Geheimnisse des Zirkels

(*) Die tulamidische Tänzerin Mara saba Dschenadija aus Llanka wird in ihrer Heimat gesucht. Dort war sie die Verwalterin eines Beyronats in der Heptarchie Oron. Während dieser Tätigkeit kamen zahlreiche Menschen zu Tode und in Aranien ist ein ansehnliches Kopfgeld auf die schöne Tulamidin ausgesetzt. So könnten Helden die Tanzkünste Maras bewundern und dann später dazu kommen, wenn sie in einer Seitenstraße von finsteren Zeitgenossen (Kopfgeldjäger) angegriffen wird. Ohne die Hintergründe zu kennen, werden die Helden so zum Werkzeug Maras.

(*) Der Holzfäller Traviarn hat das Hexenfest nicht nur beobachtet, sondern auch daran teilgenommen. Dies allerdings unter dem Einfluss der hexischen Magie. Seitdem hat er das dumpfe Gefühl, seiner Frau Leonore in jener Nacht untreu geworden zu sein. Dieses Gefühl lässt ihn vermuten, verhext worden zu sein. Von einer seltsamen Sehnsucht getrieben, zieht es ihn zu jeder Sonnwendfeier zum Tanzplatz, obwohl er die Magie der Hexen fürchtet. Wie lange diese Furcht den jungen Mann davon abhält, den Zirkel zu verraten, mag nur die Zukunft zeigen.

Hexe

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 15, CH 15, FF 12, GE 13, KO 13, KK 10

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

LeP 29 **AsP** 40 **AuP** 31 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Einige der Hexen besitzen die Vorteile Gutaussehend, Eigeboren oder Machtvoller Vertrauter / Rachsucht 8 oder Jähzorn 8

Sonderfertigkeiten: Zauberkontrolle

Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7, Ritualkenntnis (Hexen) 7

Zauber: HEXENGALLE 7, HEXENSPEICHEL 10, KRÄHENRUF 11, BLITZ 8, verschiedene Flüche (z.B. Hexenschuss, Warzen sprießen, Zunge lähmen, Mit Blindheit schlagen)

Erfahrene Hexe: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeiteswerte

Kampfverhalten: Hexen versuchen meist, einen offenen Kampf zu vermeiden, können aber mit RADAU oder KRÄHENRUF auch ihren Gegnern schaden. Sie fliehen jedoch, sobald die Lage gefährlich wird.

Die Zünfte und Gilden der Mittellande

Gilden und Zünfte finden sich in Städten im gesamten Mittelreich, dem Horasreich und einzelnen Städten im Svelltland, im Bornland (dort oft mit besonders strengen Zunftregeln) und Andergast sowie Nostria. Im Horasreich geht ihr Einfluss zugunsten moderner Manufakturen, die mit dem Zunftwesen des Mittelreiches nichts mehr gemein haben, stark zurück. In den Tulamidenlanden spielen sie keine Rolle, während in Aranien gildenartige Vereinigungen (wie etwa die Mada Basari) durchaus bekannt sind und teilweise auch unter dem Schutz der Phex-Kirche stehen.
Gilden finden sich auch in Städten und Provinzen, in denen sich das Zunftwesen nie durchsetzen konnte, und sie sind auch entlang des Perlenmeeres und des Meeres der Sieben Winde bekannt.
Eine **Zunft** ist eine Vereinigung von Handwerkern, die sich meist auf die Werte der Ingerimm-Kirche ausrichtet und einen eigenen Zunftheiligen hat. Die Zunftfreiheit, d.h. das Recht, sich zu einer Zunft zusammenzuschließen, muss vom Stadtherrn gewährt und dann im Stadtrecht festgeschrieben werden; in Märkten sind Zünfte selten, auf dem Dorf nie zu finden. Der Zunftzwang, der im Stadtrecht verankert ist, stellt sicher, dass ein Handwerker eines zünftigen Berufszweigs dieser Zunft angehören muss und nicht nach eigenem Gutdünken tätig werden darf. Dafür hat die Zunft selbst viele Freiheiten – unter anderem das Recht, den eigenen Vorsteher zu wählen, Recht über ihre Mitglieder zu sprechen und Eingriffe von unzünftigen Handwerkern zu ahnden.
Eine Zunft ist eine eigene kleine Welt, die den angehörigen Handwerker von der Wiege bis zur Bahre begleitet, dafür sorgt, dass kein Mitglied in Not bleibt, im Gegenzug aber auch streng auf die Einhaltung der Regeln und Gesetze der Zunftordnung achtet. Diese regelt beispielsweise die Meisterzahl pro Stadt, die Zahl der Lehrlinge und Gesellen pro Meister, die Produktionsmenge der jeweiligen Mitglieder, den Preis, Größe und Qualität der Erzeugnisse, Lohn und Arbeitsstunden. Näheres siehe auch **Herz 113** bis **116** sowie **Handelsherr**.
Eine **Gilde** ist ein Schwurbund Gleichgesinnter. Eine offizielle Gildengerichtsbarkeit sucht man vergebens, und auch ein – vom Stadtmagistrat oder gar Landherrn abgesegnetes – Gildengesetz ist selten. Am bekanntesten sind die Kaufmannsgilden, aber auch Vertreter der freien Künste und gar Diebe schließen sich mitunter zusammen, wobei letztere den Namenlosen tun würden, ihre 'Gilde' der Stadtobrigkeit anzuzeigen. Lediglich die Handelsherren habe es geschafft, mit ihren Gilden die Macht vieler Zünfte zu überflügeln. Da sie nicht auf eine Stadt beschränkt sind, kann ihre Macht enorm werden. In vielen Städten besteht ein (durch die ansässige Gilde ausgeübter) regelrechter Gildenzwang für Händler, so dass ohne die Mitgliedschaft kein Handel in der Stadt möglich ist. Dass viele Handelsherren ins Stadtpatriziat aufgestiegen sind, begünstigt dies. Doch Strafrecht über ihre Mitglieder besitzen Gilden so gut wie niemals.

Die Elenviner Schneiderzunft

"Wir bekennen und tun Kundt oeffenthlich mit disem Brief nach dem wir allerley Mengel und Gebrechen des Schneidterhandtwergks allhier in unserer Stat Elenvina vernommen haben zur Vurkünnung derselben unt Reformirung gedachts Handtwercks etlich Ordnung und Sdatzung im besten Fuernehmen dermassen in den hernach geschriebenen Artickeln lauter begriffen ist.
Zum ersten ordnen, setzen und wollen wir, dasz all' Gewandschneider, Schneider, Weber undt Sticker, all wer zuschneidt und mit Woll' oder Tuch, Barchent, Atlas, Sammet, Brokat oder Leinwand, Nessel undt anderm Stoff näht, zünftig sindt in Elenvina am Großzen Flusz.
Wer aber all das tut und nit zur Schneyderzunpft gehöret, der soll seyn Handtwerkszeuch unt Barschaft an die Zunpftkass' zahlen und verprügelt unt aus der Stadt geworfen werdn.
Wenn er sich's aber nochmals unterfängt, durch's Tor zu wolln, so soll man ihn an den Pranger stelln und nach zween Tag übers Güldenschattendor davonscheuchen, auf dasz er nimmermehr widerkumpt."
---aus der Zunftordnung der Elenviner Schneider.

Kurzcharakteristik

Die Schneiderzunft der Herzogenstadt Elenvina ist für das Zuschneiden und Nähen von neuen Stoffwaren und den Handel mit Wolltuch innerhalb des gesamten Stadtgebietes zuständig. Energisch achtet sie darauf, dass keine zunftfremden Handwerker ihre Rechte beschneiden. Mit den unzünftigen Flickschneidern steht sie in erbittertem Wettstreit.

Gebräuchliche Namen: Geschwisternschaft von Nadel und Faden unserer Fraue Ysinthe, Elenviner Schneiderzunft

Wappen/Symbol: Eine offene Schneiderschere, darunter ein Fingerhut, beides in Gold auf blauem Grund
Herkunft: Die Zunftrolle der Elenviner Schneider stammt aus der Rohalszeit, als die Handwerker vom Stadtherrn zum ersten Mal die Erlaubnis zum Zusammenschluss zu einem Bund erhielten.
Persönlichkeiten: Herlind Muck (Zunftmeisterin), **Einhard Klobsam** (Gewandschneider, Schwager der Zunftmeisterin), **Xorbarosch Sohn des Xarmorosch** (Brokatschneider)

Personen der Historie: **Ingrimma Niederle** (erste Zunftmeisterin, frühe Rohalszeit), **Reginhard Fant** (erster Brokatschneider, blieb auf seiner Walz mehrere Jahre in der Bergfreiheit Eisenwald, Ehrenbruder der Angroschim, gest. 603 BF), **Ernbrecht Muck** (Hofschneider Kaiser Bodars, gest. 839 BF), **Utsinde Herwart** (mit der Zunftkasse durchgebrannt, geb. 960 BF).
Beziehungen: groß unter den Zünften Elenvinas, ansehnlich unter den Stadtoberen und Bürgern

Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: "Brokat, Sammet, Barchent oder doch lieber Seide und Atlas? Ein jeder Graf wird Euch um dieses Gewand beneiden, Hochgeboren."
Bedeutende Niederlassungen: Zunfthaus am Platz des Madamals, Schneidergasse im Handwerkerviertel
Besonderheiten: keine
Größe: 34 Meister in Elenvina, etwa die vier- bis fünffache Zahl an Gesellen und ca. 180 Lehrlinge.

Geschichte

Mit dem Gründungsdatum im Jahr 578 BF sind die Elenviner Schneider eine der ältesten Zünfte der Stadt; nur die Schmiedezunft, die wohl auf eine angroschgefällige Zwergenbruderschaft zurückgeht, ist früher belegt. Eine Zunftrolle gibt es indes erst seit der Zeit der Eslamidenkaiser, aus dieser Zeit stammen auch die ersten Nachweise der Wanderschaft der Gesellen. In der jetzigen Fassung der Zunftordnung aus den Tagen Kaiser Valpos ist die Gerichtsbarkeit der Zunft über ihre Mitglieder und Belange enthalten. In der Geschichte kam es immer wieder zu Streit mit den örtlichen Händlern ob des Tuch- und Brokathandelsrechts in der Stadt, den bisher die Schneider für sich entscheiden konnten.

Die Elenviner Schneiderzunft heute

Heute sind die Schneider eine der größten Zünfte der Stadt. Ihre Schutzpatronin ist die Ingerimm-Heilige Ysinthe. Durch die Verarbeitung und den Handel mit erzzwergischem Brokat unterhält die Schneiderzunft gute Verbindungen zu den Bergfreiheiten von Xorlosch und Eisenwald, so dass immer wieder Gesellen dorthin wandern und unter den Meistern zwei Angroschim sind.
Neben den Gewand-, Weiß- (diese stellen Bettzeug und Leinenartikel her) und Grobschneidern sind auch die Färber, Weber und Tuchscherer in der Zunft organisiert. Die letzteren drei liebäugeln schon länger damit, eine eigene Zunft zu gründen, was aber Zunft und Stadtrat bislang vereitelten.
Seit einiger Zeit mehren sich die Spannungen mit den Händlern, die auf den Tuchhandel und den sehr lohnenden Brokatimport blicken und immer wieder versuchen, die Abnahme- und Stapelverpflichtungen bei gewebtem Tuch zu umgehen, was von der Schneiderzunft böse verfolgt wird. Öl ins Feuer goss der Aufstand in Albernia, der dazu führte, dass keine albernische Wolle mehr an die Elenviner Weber geliefert und kein albernisches Tuch gehandelt werden konnte: Nur noch geringe Mengen gelangten unter die Ladentische der Schneider. Seitdem haben die heimischen Tuche und Stoffe sowie garetischer Samt die Mode geprägt und die schweren Wollstoffe zurückgedrängt. Nach Kriegsende gibt es nun ein Überangebot von Wollstoffen, die die Schneider nicht mehr abnehmen, was den Zwist mit den Händlern nochmals anfacht.
Ein weiteres Ärgernis sind unzünftige Störhandwerker, die in Heimarbeit bei den Kunden aus deren Tuch und Stoff Gewänder fertigen, was die Zunft mit drastischen Mitteln straft. Unklar ist die Abgrenzung zu den Flickschneidern, die nur getragene Kleidung ausbessern und aus Stofffetzen Dinge nähen dürfen, denen aber das Zuschneiden verwehrt ist.

Arbeit und Ausbildung

Die Gesellen und Lehrlinge sind für das Nähen zuständig, während den Meistern die höchste Kunst, das Ausmessen der Schnitte und das Zuschneiden des teuren Stoffes, vorbehalten bleibt. Ein Lehrling kommt üblicherweise mit 12 bis 14 Jahren in die Obhut eines Meisters, der bis zum Ende seiner Gesellenzeit sein Vormund bleibt. Er wird im Haus des Meisters wohnen, erhält von diesem Nahrung und Kleidung, ist ihm aber auch zu Folgsamkeit und Gehorsam verpflichtet.
Die Zunftordnung verlangt eine eheliche Geburt und bürgerliche Herkunft für einen neuen Lehrling, was

Kinder von Hörigen von vornherein ausschließt. Der neue Lehrling muss dem Handwerksmeister bei der Aufnahme das Lehrlingsgeld von elf Silbertalern und ein jährliches Kostgeld von zwölf Talern zahlen. Üblicherweise werden die Kinder der Zunftmitglieder bei einem anderen Zunftgeschwister in Lehre gegeben werden, so dass sich hier ein der Knappschaft der Adligen nicht unähnliches System auf Gegenseitigkeit entwickelt hat, das aber auch für Zunftfremde offen ist, sofern diese die geforderten Voraussetzungen erfüllen – und ein Zunftmeister willig ist, den neuen Lehrling aufzunehmen.

Die ersten sechs Jahre verbringt der Lehrling in der Werkstatt des Meisters und lernt dort das Handwerk von den Grundzügen an – und ist eine billige Hilfskraft in Haus und Laden.

Im Anschluss daran darf er sein Gesellenstück, meist eine vollständige Robe mit Unterkleidung, schneidern und wird, wenn dies zum Gefallen des Meisters ausfiel, in einer derben Zeremonie, die ein Bad im Greifenbrunnen beinhaltet, aus der Lehrlingszeit 'losgesprochen'. Danach muss der frischgebackene Geselle auf die 'Walz' gehen, eine mehrjährige, bis zu fünf Jahre lange Wanderschaft, während der er sich seiner Heimatstadt auf nicht mehr als 30 Meilen nähern darf. Ein Wandergeselle ist an seiner typischen Zunftkleidung kenntlich, und es wird von ihm verlangt, dass er sich allzeit so verhält, dass er seiner Zunft und Heimatstadt Ehre macht. Im Gegenzug findet er bei auswärtigen Meistern Lohn und Obdach und arbeitet in deren Werkstätten mit. Die Walz der Gesellen dient zum Austausch von Wissen und Fähigkeiten zwischen den verschiedenen Städten und Meistern – und sorgt gleichzeitig dafür, dass der junge Geselle bzw. die Gesellin gleichfalls neue Techniken, Muster und Schnitte und viel von Aventurien kennenlernt.

Nach den fünf Jahren kehrt der Wandergeselle wieder in seine Heimatstadt zurück, meldet sich dort 'heimisch' und darf nach dem offiziellen Ende seiner Wanderschaft bei einem Meister aufgenommen werden. Viele Gesellen behalten diesen Status ein Leben lang; selbst Meister zu werden, ist nur als Nachfolger eines verstorbenen Amtsvorgängers oder Heirat eines verwitweten Ehepartners eines Meisters möglich, womit dann die Werkstatt übernommen werden kann.

Erscheinungsbild und Symbole

Die Tracht der Elenviner Schneider besteht aus einer blauen Tuchhose und einem weißen Leinenhemd mit Kragen und engen, ungeknöpften Ärmeln. Darüber kommt eine schwarze Weste, je nach Rang innerhalb der Zunft mit gold- oder silberbestickten Borten, eine weiße Haube oder, als Festtagskopfschmuck, ein breitkrempiger, schwarzer Filzhut. Die Zahl der Silberknöpfe im Wams (2 x 3, 2 x 4, 2 x 6) gibt Auskunft über den Stand (Lehrling, Geselle oder Meister).

Einen Wandergesellen erkennt man an seiner Kleidung in den Zunftfarben, hellen Lederstiefeln, einem langen Wanderstock und dem breitkrempigen, schwarzen Filzhut, der auch bei einem plötzlichen Regenguss das Wasser gut abhält. Geschulte Augen können an der Art der Stickereien und dem Hutband die Heimatstadt des Gesellen erkennen.

Borten an Wams und Weste und die Stickereien auf den Hemden geben bei den niedergelassenen Schneidern Auskunft darüber, ob die Meister im Ehestand, unvermählt oder verwitwet sind und welchem Handwerkszweig der Träger angehört.

Struktur

An der Spitze der Schneiderzunft steht die Zunftmeisterin, die aus den Reihen der städtischen Meister gewählt wird und die Vereinigung nach außen repräsentiert und nach innen führt. Damit verbunden ist ein Sitz im Stadtrat. Darunter folgen die Handwerksmeister als vollwertige, stimmberechtigte Mitglieder, dann die Gesellen, die erst als ortsansässige Altgesellen Vollmitglieder der Zunft werden können, locker verbunden die Familien der Mitglieder und erst dann die Mündel der Meister, die Lehrlinge.

Die Aufnahme in die Zunft erfolgt entweder durch Lehrlingszeit bei einem bekannten Meister oder – seltener – als Annahme eines Gesellen, für den dann aber ein guter Leumund und Bürge in der Zunft notwendig ist. Das Lehrgeld, das der Lehrling für seine Aufnahme zahlen muss, beträgt elf Silbertaler, die 'Aufnahmegebühr' für einen 'Quereinsteiger' wird vom jeweiligen Zunftmeister festgelegt und kann mehrere Dukaten betragen.

Die Meisterschaft erfordert die dauernde Anwesenheit in der eigenen Werkstatt. Um so größer ist aber die Mobilität der Gesellen durch deren Wanderschaft – die Abenteuer, die ein Geselle auf der Walz erlebt, prägen deren künftiges Leben und ihre Bekanntschaften.

Für eine Heldenlaufbahn als Einstieg eignet sich das Gesellendasein sehr gut, allerdings wird eine spätere Eingliederung in die Gilde als Altgeselle seine Niederlassung und das Ende der freien Verfügbarkeit seiner Zeit und abenteuerlicher Reisefähigkeit bedeuten. Dafür ist er für Stadtabenteuer in 'seiner' Stadt prädestiniert und hat aus seinem Vorleben Verbindungen zu oft seltsamen Personen.

Verbunden mit der Zunftmitgliedschaft ist auch das Bürgerrecht der Stadt. Dies bedeutet, dass das Zunftmitglied persönlich frei ist, ein Höriger kann kein Bürger werden und beinhaltet unter anderem auch das Recht, in der Stadt ein Haus zu erwerben und im Schneidergewerbe tätig zu werden.

Was denkt ... über die Elenviner Schneiderzunft

... ein Elenviner Bürger: *"Fleißig und akkurat und emsig. Die Mucks haben schon seit drei Generationen einen Sitz im Stadtrat, und bei der Ingerimmsprozession marschieren die Schneider immer stolz vorneweg."*

... ein Elenviner Patrizier (im Streitgespräch mit einem Greifenfurter Landadligen): *"Die besten Stoffe kommen aus Elenvina, denn da hält man die guten Handwerkstraditionen hoch. Allerdings muss man sich das auch was kosten lassen."*

... albernischer Flüchtling (ehemals Schneidermeister in Honingen): *"Wahre Feilscher! Lassen uns lieber verhungern, ehe sie einem von uns Brot und Lohn anbieten."*

... Ruane von Elenvina (Spektabilität der Elenviner Akademie): *"Keiner schneidert bessere Beherrschungsroben – ohne Meister Xorbarosch wäre meine Garderobe armselig."*

Was denkt die Schneiderzunft über...

... die Fernhändler: *"Halunken, wenn sie sich in den Tuchhandel drängen, aber irgend jemand muss ja die Tuche heranschaffen – wenn sie sich nur aus unseren Angelegenheiten heraushalten würden!"*

... viele Landadlige: *"Schulden wie ein Taugenichts, aber dafür Ansprüche, als gelte es, einen Grafen einzukleiden. Hüte sich vor denen, wer kann – die haben schon mehr als einen der Unseren in den Ruin getrieben."*

... die Priester Elenvinas: *"Schwierige Aufträge, aber rechte Entlohnung – und ein Dienst an den Göttern ist eine wohlgefertige Geweihtenrobe obendrein."*

Die Schneiderzunft im Spiel

Eine in sich verschworene Gemeinschaft, die innere Belange selten nach außen dringen lässt, aber ein unerlässlicher Ansprechpartner für jeden Helden, der mehr als Lumpen auf der Haut tragen möchte. Für standesgemäße oder repräsentative Kleidung und Sonderwünsche ist sie gar die einzige Lösung. Ein guter Schneider ist ein Künstler, dessen Erzeugnisse Türen auch an höchster Stelle öffnen – oder deren Abwesenheit diese verschlossen halten kann. Kleider machen – wie jeher – Leute. Auch wenn es gilt, Sonderwünsche zu befriedigen, seien dies nun Fäden magischen Metalls für ein ganz besonderes (Magier-)Gewand oder selten und nur schwer zu erhaltende Farben wie Purpur oder Hesindigo, welche die ortsansässigen Händler nicht oder nur zu unmöglichen Bedingungen liefern wollen, kann die Unterstützung durch externe Fachleute notwendig werden.

Sollte bei der Auslieferung eines besonderen Stückes, womöglich an einen entfernter residierenden Kunden aus Adel, Magier- oder Priesterschaft, etwas schief gehen (besonders heikel, wenn die Robe oder das große Gewand verloren geht oder in falsche Hände gerät), sind Helden gefragt, die die Sache wieder ausbügeln. Auch die Suche nach einem ganz besonderen Schnittmuster mag sehr wohl über die Fähigkeiten eines einzelnen, reisenden Gesellen hinausgehen.

Und möchten sich die Helden als jemand ausgeben, der sie nicht sind, ist ein verschwiegener Schneider oft die letzte Abhilfe – und wenig Berufsgruppen erhalten mehr Einblick in die Geschehnisse von Kirche, Adel und Stadtpatriziat, deren Roben sie nähen und letzterem selbst angehören.

Sie mögen auf den ersten Blick unscheinbar erscheinen, haben aber Verbindungen und offene Türen bis in ungeahnte Orte (selbst ein Kirchenoberhaupt und ein Schwarzmagier benötigt anständige Kleidung aus guten Stoffen) und können unbezahlbare Verbündete sein, wenn die Helden erst einmal das Vertrauen eines Zunftmitgliedes errungen haben, das ihnen Einblick in diese ansonsten für Außenstehende verschlossene Welt gewährt.

Der Albenhuser Bund – eine Händlergilde

"[...] und so wollen wir, unter dem Schutz des Herrn Phex und Seiner zwölfgöttlichen Geschwister, den Eid leisten, zusammenstehen in Krieg und Frieden, den Handel zu Wasser und zu Land fördern und zu stärken als gute Schwestern und Brüder vor dem Herre Phex. ...

Item vereinbaren wir, dass kein Mitglied einem anderen in Noth und Müh allein lasse und wir ihm Abhilf' schaffen, bei Brand und Schiffbruch unsern Geschwistern in Phex helfen, dass die Kontore in den Städten an den Reichsstraßen und am Großen Fluss eines Bundesmitglieds auch Lagerrecht den Brüdern und Schwestern unserer Gilden bieten, Anlegestellen eines Bundesmitglieds auch von den Schiffen unserer Schwestern und Brüder in Phex genutzet werden dürfen und kein Bundesmitglied einem anderen Rat, Hülf und Geleit verwehre. [...]

Item ein neues Mitglied hinzustoßen solle, so sei dies nur mit einer Stimme aller Bundesgenossen aufgenommen. [...]

Item wollen wir ein Geleitschiff bauen und ausrüsten, dass für unsere Schiffe Sicherheit und Wehr wider Flussräuber biete. [...]

Eynmal im Götterlaufe aber soll das Gildenmahl mit allen Bundesmitgliedern stattfinden, in einem Jahre in Angbar, im nächsten in Albenhus, Jahrs drauf in Elenvina und schließlich in Havena. [...] Gegeben und gesiegelt zu Albenhus am 1. Phex im Jahre 31 Kaiser Hals durch die Häuser Ehrwald, Stippwitz, Markwardt, Siebenfeld, Ongswin, Kerpsteyn und Olberg."

–-aus der Gründungsurkunde des Albenhuser Bundes

Kurzcharakteristik

Der Albenhuser Bund ist eine Händlergilde entlang des Großen Flusses, die von der Quelle in Greifenfurt bis zum Delta in Albernia agiert. Er ist ein aufstrebender Machtfaktor, der bereits einige Adlige in seinem Einzugsbereich aufhorchen ließ und teils dankbar als Geldgeber begrüßt, teils erbittert als Widersacher bekämpft wird.

Gebräuchliche Namen: Albenhuser Bund
Wappen/Symbol: Auf dem Gildensiegel ein Flusssegler unter Praios' Sonne und über Efferds Dreizack, vom Wahlspruch eingefasst.

Wahlspruch: Navigare cum Phece pro principe et patria (Segeln mit Phex für Herrscher und Vaterland)
Herkunft: Gegründet 1024 BF in Albenhus von sieben Handelshäusern aus Albernia, den Nordmarken, dem Kosch und Greifenfurt.
Persönlichkeiten: **Phexhilf Ehrwald** (Vorsteher und Gründungsmitglied, Elenviner Handelsherr, geb. 982 BF), **Gorvin Siebenfeld** (Elenviner Händler, Vertreter Ehrwalds), **Bosper von Stippwitz** (Angbarer Handelsherr, Schatzmeister), **Bogowar Ongswin** (Havener Händler, Kontormeister), **Frinja Efferdsdank** (Kapitänin der 'Schwan von Albenhus'), **Branwin Zangmeister** (Söldlingskommandant auf der 'Schwan von Albenhus')
Beziehungen: sehr groß bei den Händlern entlang des Großen Flusses, groß in den Städten am Großen Fluss, ansehnlich in den Städten an den Reichsstraßen in Albernia, Nordmarken und Kosch und bei den Landherren am Großen Fluss
Finanzkraft: groß in den Städten Havena, Kyndoch, Elenvina, Twergenhausen, Albenhus und Angbar, ansonsten ansehnlich.

Zitat: "Damit soll es also besiegelt sein, Wohlgeboren: Wir kaufen Euch für die folgenden sechs Götterläufe die vollständigen Erzeugnisse Eurer Schafherden Eurer Allodgüter ab zum besprochenen Preis, und Ihr gestattet uns in dieser Zeit, eine Handelsstation an Eurer Anlegestelle am Fluss aufzubauen und auszurüsten."
Bedeutende Niederlassungen: Kontore (der Bundesmitglieder) in Havena, Kyndoch, Elenvina, Twergenhausen (als Tor in den Eisenwald), Albenhus (Hauptkontor), Ferdok. Handelsstationen in Taindoch, Turehall, Klippag, Hungersteg, Drift, Bragahn, Nadoret und Wallerheim.
Besonderheiten: Eine rasch wachsende Händlergilde, die sich über mehrere Provinzen erstreckt. Noch verfügt sie über kein Fernhandelsmonopol in den Städten, in denen sie vertreten ist, doch ist sie eine Organisation, die bereits jetzt einen für einen durchschnittlichen Adligen kaum vorstellbaren Umsatz generiert. Sie unterhält mit der 'Schwan von Albenhus' ein Geleitschiff für die Flusssegler der Gildenmitglieder.
Größe: Knapp über 12 Handelshäuser, mit Anhang ca. 150 bis 200 Personen.

Geschichte

Gegründet wurde die Gilde 1024 BF in Albenhus als Zusammenschluss teilweise konkurrierender Händler. Obwohl die Vereinigung jung ist, ist durch die Gildengeschwisterschaft bereits ein beachtliches Verbindungsgeflecht der Händler untereinander entstanden, das einen sehr soliden Sockel für Gewinne und künftige Handelsmonopole bietet.

Der Albenhuser Bund heute

Mitglieder

Heutige Mitglieder sind das Angbarer Handelshaus Stippwitz mit Niederlassungen im Kosch, das Waren vom Südmeer bis nach Paavi handelt und das Haus Markwardt, ebenfalls aus Angbar gebürtig und dort im Rat vertreten, mit den Stippwitzens verfeindet, doch mit guten Beziehungen zu seinem Gildenbruder, dem Handelshaus Gliependiek aus Twergenhausen. Dieses verfügt über Minenrechte und handelt vornehmlich mit Erzen, Metallen und Edelsteinen, einige Zwergensippen zählen zu seinen Geschäftspartnern.
Das Elenviner Handelshaus Ehrwald stellt zur Zeit den Gildenmeister. Mit Holz und Holzprodukten wie Pech und Teer und der Flößerei hat dessen Oberhaupt Phexhilf Ehrwald sein Vermögen gemacht. Streitigkeiten mit den Müllern am Fluss, deren Mühlen oft durch die Flöße und treibende Stämme beschädigt werden, sind für ihn jedoch allzu häufig.
Sein Elenviner Konkurrent und Gildenbruder Siebenfeld besitzt Kontore in Elenvina, Abilacht, Gratenfels und Amleth und handelt Massengüter und Getreide auf dem Großen Fluss. Und auch an vielen Wassermühlen hat das Haus Siebenfeld Anteile. Bier aus Ferdok, Getreide, irdenes Geschirr, Rüben und Äpfel aus Gratenfels, Erz aus Kosch und Eisenwald; auf der Rückfahrt Stockfisch, Tuche, Flachs, aber auch (wenige) teure Überseegüter, die in Havena zugekauft werden (Gewürze, Aranischer Reis, Thorwaler Robbenfelle und anderes) sind typische Last eines Siebenfelder Flusskahns.
Die Albenhuser Unternehmung Kerpstein verschifft auf mehreren Kähnen Koschbasalt in Richtung Havena - ein teures und riskantes Unterfangen, da auf der langen gefahrvollen Strecke viele Stapelrechte die Fracht verteuern. Kleiner als das Haus Kerpstein sind deren Partner, die Stockwegs aus Kyndoch, die insbesondere in Paraphernalia, alchimistischen Substanzen und sonstigem Zaubereibedarf handeln. Das Handelshaus Ongswin schließlich gehört zu den drei reichsten Häusern in Havena und besitzt dort einen guten Namen und eine biedere Fassade. Es ist auf den Handel mit südländischen Luxusgütern, namentlich Samt, Seide und Gewürze, spezialisiert. Darüber hinaus gehören dem Bund noch eine halbe Handvoll weitere kleine Händler an.
Möchte ein neuer Händler dem Bund beitreten, benötigt er ein Mitglied, das bereit ist, für ihn zu bürgen. Die Aufnahmeentscheidung treffen bei der jährlichen Versammlung die Vorsteher aller in der Gilde vertretenen Handelshäuser, wobei eine einstimmige Zustimmung notwendig ist – die mit wachsender Mitgliederzahl immer seltener wird. Das neue Mitglied, das mit seiner gesamten Familie in die Gilde aufgenommen wird, schwört auf den Gildenvertrag, der in der Gründungsurkunde festgelegt ist, und richtet ein Festmahl für alle Gildengeschwister aus.

Ziele

Langfristiges Ziel der Gilde ist die Sicherung der Wasserwege, namentlich die Bekämpfung zahlloser Wegelagerer, Flusslaurer und Thorwaler Piratenvolk, die während der Unruhen der letzten Jahre immer dreister geworden sind. Darum rüstete der Albenhuser Bund vor wenigen Jahren ein gut bewaffnetes Geleitschiff, die 'Schwan von Albenhus', aus, die neben einem Schiffsgeschütz auch einige gut ausgerüstete Söldlinge an Bord hat. Ihre Besatzung schaffte es vor einigen Jahren, den berüchtigten 'Roten Jast', einen Piraten, der vor allem im Bereich des Wedengrabens sein Unwesen trieb, zur Strecke zu bringen.

Darüber hinaus betreibt der Bund die Verbesserung und den Ausbau der Treidelpfade am Großen Fluss, eine heroische Aufgabe, da fast sämtliche Treidelwege in Albernia durch den Krieg verheert wurden und auf weiten Teilen entlang des Eisenwaldes nie existierten. Darüber hinaus sind dummerweise die Wege Lehnsland der Adligen am Fluss, die zwar die Einkünfte aus der Treidelei schätzen, aber nur das Notwendigste in den Unterhalt stecken. Sollen doch die Bauern, die das Treidelrecht innehaben, sehen, wie sie ihre Gespanne oder auch nur die menschlichen Schiffszieher am Ufer entlang bewegen.

Ein weiteres Ziel ist die Anlage befestigter Anlegestellen mit einer eigenen Handelsstation entlang des Großen Flusses, unter anderem in Gerrun und Thûrbrück im Kosch und Ludgenfels und Wedengraben in den Nordmarken. Die Anlegestellen sind zwar jeweils im Besitz eines Mitglieds, dürfen aber von allen Gildenmitgliedern genutzt werden. Doch jede Station stellt andere Anforderungen (einschließlich der Klärung mit dem örtlichen Adel) an den Bund, so dass der Bau oft auch zu einem Tauziehen gegenläufiger Interessen ausartet. Vermutlich werden sich darum längst nicht alle Planungen in den kommenden Jahren durchsetzen lassen.

Einfacher, aber deutlich kostspieliger gestaltet sich das Einrichten von Kontoren in weiteren Städten. Doch auch hier ist der Weg von der Genehmigung des Stadtherrn bis zum Kauf eines passenden Gebäudes und der Einrichtung lang und steinig.

In noch weiterer Ferne liegt das Ziel des Bundes, Zölle und Handelsrechte am Fluss neu zu regeln und eine Vormachtstellung im Flusshandel zu erlangen – zu unterschiedlich und in den Händen zu vieler Herren sind die bisherigen Zoll-, Stapel- und sonstigen Rechte, als dass hier ein rascher Erfolg denkbar ist.

Durch seine Ausbreitung in mehreren Provinzen kann der Albenhuser Bund Nachrichten schneller und zuverlässiger weitergeben als viele der etablierten Institutionen. Viele steuerlich und zollrechtlich relevante Positionen im Stadtrat sind inzwischen in der Hand von Bundesmitgliedern – oder werden von diesen angestrebt.

Nicht mehr zu übersehen sind die Bestrebungen des Bundes, in seinen Handelsfeldern eine Monopolstellung zu erarbeiten und die Konkurrenz zu verdrängen. Dabei bringen die Bundesmitglieder mit der taktischen Vergabe von Leihgaben und Krediten manchen Kaufmann, aber auch manchen Landadligen in ihre Abhängigkeit.

Feinde und Verbündete

Mit wachsendem Einfluss wächst auch die Zahl der Neider – eine alte Erkenntnis, vor der auch der Albenhuser Bund nicht gefeit ist.

Neben Spannungen der Gildenbrüder untereinander (alte Konkurrenz stirbt nicht) sind es vor allem die gildenfremden Kaufleute, die argwöhnisch jeden Schritt des Albenhuser Bundes beäugen und um jeden Fußbreit Boden ringen. Durch den Krieg in Albernia verlagerte sich ein großer Teil des ehemaligen Flusshandels über den Landweg nach Grangor, was einigen Konkurrenten des Bundes, namentlich den Handelshäusern Mühlenhaus und Holdenklein, im Frachtkutschergeschäft auf Kosten der Flusshändler exzellente Geschäfte bescherte, die sie beständig weiter ausbauen. Dauernder Reibungspunkt und doch bester Kunde sind die Zünfte der Städte. Inzwischen können die Bundesmitglieder viele Preise der Waren am Ort bestimmen. So können die Handwerker nicht mehr zwischen einem Dutzend, sonder vielleicht nur noch zwischen zwei oder drei Lieferanten auswählen.

Das Ansinnen des Albenhuser Bundes, das aus ihrer Sicht unnötige Stapelrecht, die Pflicht zum Ausladen und dem Anbieten von Waren an verschiedenen Häfen, abzuschaffen, bringt die Gilde in heftigen Konflikt mit den betroffenen Stadt- und Landherren, die auf diese Einnahmequelle angewiesen sind. Der Adel sieht die Gilde oft als Einbrecher in seine teils jahrhundertealten Befugnisse und in diesen 'Anmaßungen' Grund genug für manche Anfeindung – oder Verhinderung ihrer Aktionen.

Struktur

Einmal im Jahr treffen sich die Vorsteher aller Häuser im Albenhuser Bund zur Bundesversammlung in einem der Kontore eins Mitglieds. Dabei werden nicht nur sämtliche aktuellen Belange besprochen und über neue Mitglieder abgestimmt, sondern auch Pläne und künftiges Vorgehen geklärt. Höhepunkt dieser mehrere Tage dauernden Versammlung ist das gemeinsame Gildenmahl, bei dem der gemeinsame Gildeneid erneut bekräftigt wird.

Bundesoberhaupt ist Phexhilf Ehrwald, sein Vertreter Gorvin Siebenfeld ist zugleich einer seiner ältesten Konkurrenten. Daneben kennt die Gilde noch den Posten des Schatzmeisters, der den Vorsitz übernehmen würde, sollten Oberhaupt und Vertreter gleichzeitig ausfallen, der Rest der Bundesbrüder ist nominell gleichrangig. Jedes Handelshaus hat bei den jährlichen Versammlungen nur eine Stimme.

Der Mitgliedsbeitrag beträgt den neunten Teil des Reingewinnes eines Jahres. Hiervon werden nicht nur die Handelsstationen und die 'Schwan von Albenhus' gezahlt, sondern auch Reparaturen von Bundeseigentum, Söldlinge als Bewachung der Handelsstationen und Schiffe, Expeditionen und Handelszugbegleitungen sowie Bestechungsgelder.

Eine Mitgliedschaft der Helden ist vor allem über den Familienhintergrund sinnvoll – so mag es durchaus eine Tochter oder einen Sohn eines Gildenmitglieds geben, das für den Bund auf Abenteuer oder zu Forschungsreisen auszieht

Was denkt ... über den Albenhuser Bund

... ein Händler: *"Feilscher sind sie! Kaufen sich ein, wo sie nicht schon sitzen, und drängen sich immer weiter in den Magistrat und den Marktplatz!"*

... ein zwergischer Adliger: *"Warum nicht nützen, was Phex uns gibt? Handel belebt Körper und Geist."*

... ein Bauer am Großen Fluss: *"Die würden sogar eine Mistgabel gegen ein Schlachtross getauscht bekommen!"*

... ein Isenhager Wandersmann: *"Zwei Nächte unter freiem Himmel musste ich zubringen, nur weil die Überfahrt mich ein Vermögen kostete!"*

Was denkt der Albenhuser Bund über...

... den Adel: *"Irgendwann werden sie einsehen, dass der Handel nur beiderseitigen Nutzen gebiert."*

... die Zünfte in Elenvina: *"Ehrlich und bodenständig – und gute Kunden, schließlich sind wir die einzigen, die ihre Waren liefern."*

Der Albenhuser Bund im Spiel

Die einflussreiche Händlergilde kann als Lieferant für viele Dinge des (Helden-)Lebens eine exotische Kostbarkeit beschaffen. Umgekehrt aber benötigt die Gilde immer wieder gut bezahlte Unterstützung – sei es, dass Beschützer für einen Handelszug gesucht werden oder Wagemutige für eine Expedition, um beispielsweise Elfenbein aus der Eisöde oder kostbare Gewürze aus dem Süden zu beschaffen; oder Spezialisten, die die wichtigste aller Waren anbieten – Informationen über neue Märkte, Geschäftsfelder oder Schwächen der Konkurrenz.

Bevorzugt beauftragt der Bund Familienmitglieder der Bundesgenossen sowie deren Freunde und Vertraute. Darüber hinaus greift er auch auf unabhängige Spezialisten, die sich das Vertrauen der Gilde erworben haben, zurück.

Handfeste Unterstützung benötigt er beim Bau seiner Handelsstationen (die meist nur Anlegestellen mit Palisaden und einer Unterstellmöglichkeit für Waren sind und im Gegensatz zu einem Kontor nicht über ständiges Personal, meist nur einen Wächter, verfügen) im Wedengraben und beim Wiederaufbau der Treidelpfade am Unterlauf des Flusses, was Verhandlungen mit ortsansässigen Adligen, Abwehr von Diebesbanden und die Sicherung der Warentransporte zu Wasser und zu Land beinhaltet.

Ebenfalls können die Helden – als Freunde oder Verbündete einer der beiden Parteien – in einen Streit zwischen dem Albenhuser Bund und einem unabhängigen Handelshaus geraten, bei dem es einen Einbruch im gegnerischen Kontor

aufzuklären oder zu vereiteln gilt und der, dank viel Geld auf beiden Seiten, rasch in schmutzige und gefährliche Untiefen abgleiten kann und eine Menge an Feingefühl und detektivischem Spürsinn erfordert.

Klarersind da schon die Verhältnisse, wenn die Helden an Bord der 'Schwan von Albenhus' an einer Piratenjagd teilnehmen – oder bei einer Fahrt von Flusspiraten, die ein für allemal Ruhe vor diesem lästigen Schiff haben wollen, angegriffen werden.

Meisterinformationen

Nach außen bietet der Albenhuser Bund das Bild bodenständiger Ehrbarkeit – und bei den meisten seiner Mitglieder trifft dies auch zu, ist doch der gute Leumund eine der wichtigsten Münzen des Fernhändlers. Allerdings bieten die weit verstreuten Kontore und Handelsverbindungen ein buntes Spektrum an verschiedensten Menschen, und so lässt sich ein Kontorleiter, der mehr in die eigene Tasche als in die seines Handelshauses wirtschaftet, nie ganz vermeiden. Geschickt nutzt das Havener Handelshaus Ongswin den Schutzmantel der Gilde – nach außen bieder, ist es tatsächlich in mehrere dubiose bis glattweg illegale Geschäfte verstrickt und nicht nur im Neckerhandel, sondern über seine Niederlassung in Port Corrad auch im Sklavenhandel mit Waldmenschen schon seit vielen Jahren sehr erfolgreich im Geschäft.

Besondere Situationen erfordern besondere Maßnahmen – als während des Alberniakonfliktes der Handel mit Havena offiziell darniederlag, kamen noch immer Waren von dort über den Großen Fluss – sämtlichen Blockaden zum Trotz. Die Gildenmitglieder würden nie zugeben, mit Piraten und Schmugglern zusammenzuarbeiten ... doch wenn alle anderen Wege blockiert sind, heiligt der Zweck eben doch die phexgefälligen Mittel.

Rotseidene Gilde von Lust und Kurzweil

"Ein Fest ausrichten, Dalek-Horas zu Ehren? Ein Vergnügen wird es mir sein. Und ihr sagt, Kosten spielen keine Rolle? So blieben dann nur noch Ort und Zeit zu klären – und wieviele Gäste ihr laden mögt ... ."
— Delorora Viento, Gildenoberhaupt der Belhankaner Kurtisanen

Kurzcharakteristik

Die Kurtisanengilde ist der Zusammenschluss der rahjagläubigen Lustknaben und Kurtisanen der Stadt Belhanka und steht der Kirche der schönen Göttin sehr nahe. Sie geht energisch gegen Zwangsprostitution innerhalb der Stadt vor.

Gebräuchliche Namen: Rotseidene Gilde von Lust und Kurzweil, Belhankaner Kurtisanengilde
Wappen/Symbol: kein einheitliches Symbol
Herkunft: Die Gilde begann als lockerer Zusammenschluss einiger Kurtisanen und Lustknaben der Stadt und überlebte mit lockerer Struktur durch viele Höhen und Tiefen bis zum heutigen Tag.
Persönlichkeiten: **Delorora Viento** (Gildenoberhaupt seit 2501 Horas), **Cassim Seyfried** (ehemaliger Sänger der Vinsalter Oper, rechte Hand Delororas), **Mandaïa Savertin** (geschickte Glücksspielerin, Schatzmeisterin), **Palamydas Handlos** (ehemaliger Straßenhübschler, Hüter des Gildenhauses), **Tassos Ardaius** (Schauspieler und Gildenschreiber)

Personen der Historie: **Shafiria Nauta** (um 2100 Horas, Mätresse des Grafen von Belhanka), **Nemolus Yaladan** (Geliebter der Göttin um 2300 Horas), **Silvana Herstetter** (Gildenvorstand und vermutliche Belkelel-Paktiererin, um 2450 Horas)
Beziehungen: groß bei den Belhankaner Bürgern, ansehnlich in der Rahja-Kirche
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheiten: Der Schutzheilige der Gilde ist Dalek Horas I. Er steht vor allem für Liebesnächte und Orgien, die, unter seinem Namen abgehalten, ganz überaus rauschhaft geraten sollen.
Die meisten der Mitglieder der Kurtisanengilde leben – und arbeiten – auf Hausbooten im Hafen der Lustbarkeiten im Belhankaner Stadtteil Belhamér. Eines der alten Patrizierhäuser am ehemaligen Haupthafen ist seit über zweihundert Jahren das Gildenhaus.
Größe: ca. 200 – 300 Personen

Geschichte

Die Gilde wurde nach der Verlegung des Hauptsitzes der Rahja-Kirche nach Belhanka 1589 Horas gegründet. Die ersten Nennungen datieren um die Jahrtausendwende, knapp 500 Jahre später.

Die Belhankaner Kurtisanengilde heute

Die Regeln der Verbindung sind locker, und die einzigen, welche den Zorn der Gilde tatsächlich zu fürchten haben, sind Straßenhübschler, die sich nicht um Rahjas Gebote scheren. Darüber hinaus sind Ziele und Ansichten der Gildenmitglieder so verschieden wie ihre Herkunft. Eine Gruppe um Delorora folgt der Devise, dass Phex nicht regieren dürfe, wo Rahja fern sei, während für Mandaïa und Tassos' Anhänger an erster Stelle das Goldstück steht, denn ohne Wein und Kuchen auf dem Tisch lässt sich Rahja nicht angemessen huldigen.

Struktur

Außer dem Gildenoberhaupt, dessen Vertreter, dem Schatzmeister sowie dem Verwalter der Güter gibt es keine Ämter. Das Gildenoberhaut regiert üblicherweise auf Lebenszeit, während alle anderen Ämter in der großen Gildenversammlung Anfang Ingerimm, einen Mond vor der Wahl der Geliebten der Göttin, neu gewählt werden.

Der Mitgliedsbeitrag beträgt ein halbes Zwölftel der Einnahmen jedes Mitglieds. Abgeliefert wird dieser jährlich zu Beginn der Gildenversammlung, was den scheidenden Zahlmeister schon oft in arge Versuchung brachte. Die Aufnahmegebühr beträgt einen Silberling und einen Kelch Wein, der mit dem Gildenvorstand geleert wird. Die Hauptaufgaben der Gilde sind gegenseitiger Schutz und Beistand in Notzeiten. Wichtiger sind die Verbindungen und Informationen, zu denen die Mitglieder Zugang haben – kaum einer in der Stadt, der beim Fest der Freuden, dem Rosenblütenfest im Peraine, der Galanteriewarenmesse im Travia oder einer der zahlreichen anderen Feiern nicht in engen Kontakt mit einem Gildenangehörigen gerät.

Was denkt ... über die Kurtisanengilde?

... die Belhankaner Rahja-Kirche: *"Göttergläubig und anstellig – Rahja hat viele Gesichter."*

... ein Praios-Geweihter auf der Durchreise: *"Straßendirnen, die sich erdreisten, eine eigene Gilde zu gründen – pfui!"*

... eine Belhankaner Bürgersfrau: *"Sie verstehen zu feiern und sich zu schmücken ... und habt ihr diesen Hintern gesehen?"*

Was denkt die Belhankaner Kurtisanengilde über ...

... die Rahja-Kirche: *"Ohne ihren Schutz wären wir nicht so einig und sicher - sie macht den Unterschied zwischen uns und Wanderhuren."*

... die Stadt Belhanka: *"Nur hier lässt es sich leben."*

Die Kurtisanengilde im Spiel

Um ein Fest zu organisieren oder allgemein für rahjagefällige Unterhaltung der gehobeneren Art sind die Mitglieder der Kurtisanengilde die Ansprechpartner der Wahl. Auch hat die Gilde Informationen über fast alle wichtigen Personen der Stadt, leider aber auch sehr verschlossene Lippen über Kunden und Gönner, die nur ein sehr guter Grund öffnet. Die Aufnahme in die Gilde setzt gepflegte Lebensart und zumindest rudimentäre Kenntnisse in Tanz, Gesang und Literatur voraus, wer auf Jahr und Tag der Stadt fern bleibt, verliert die Mitgliedschaft.

Mitunter hat die Gilde selbst Bedarf an Unterstützung – bewaffnete Hilfe, wenn ein Mitglied angegriffen oder verfolgt wurde, oder dezente Unterstützung, wenn ein Mitglied versucht, einen unliebsamen Mitbewerber auszustechen, ein reicher Gönner ausgespannt werden soll – oder die Versuchung zu stark wurde und Zahlmeister samt Kasse verlustig gingen. Auch wenn besondere Zutaten zu einem Fest, wie Mohn aus Teremon, Spitze aus Drôl oder Elchklötze aus dem Bornland, benötigt werden, sind diese oft nur direkt zu beschaffen.

Eisner-Werkschaft des Angbarer Landes

"Wo das eherne Angbar die Stadt der Zünfte geheißen wird, da ist auch das Land um die Stadt an Schmieden nicht arm. Freilich gibt's dort keine Gold- und Helmschmiede, sondern meist den Dorfschmied, der Dir ein Pferd beschlagen, das Wagenrad neu belegen und auch den geborstenen Kessel wieder flicken tut und die Städter Pfriemeler und Pfeffersäcke heißt, während die Städter ihrerseits den Landschmied einen argen Tropf und Trampel schimpfen, der alles nur halb, aber nichts richtig kann."
—aus den Wandererinnerungen des Schmiedegesellen Gudekar Muck

Kurzcharakteristik

Die Eisner-Werkschaft ist eine typische koscher Landzunft. In dieser sind sämtliche metallverarbeitenden Meister der umliegenden Märkte organisiert, so weit diese über einheitliches Zunftrecht verfügen. Die Handwerker liegen im dauernden Wettstreit mit den mächtigen Zünften der nahen Reichsstadt Angbar, sind dafür aber in ihrem jeweiligen Markt der oft einzige Platzhirsch.

Gebräuchlicher Namen: Werkschaft zu Ehren Väterchen Ingerimms und St. Rhys, Eisner-Werkschaft des Angbarer Landes.
Wappen/Symbol: gekreuzter Hammer und Feile über Hufeisen
Herkunft: Die Gründungsurkunde datiert 902 BF, nachdem durch Fürst Bernfred einigen der Angbar umgebenden Dörfern Marktrecht verliehen worden war.
Persönlichkeiten: **Stitus Leuanger** (Zunftmeister), **Iralda Sauerbrodt** (seine rechte Hand), **Wengel Siebenzwirn** (‚Trankwart', organisiert die Zunftversammlungen), **Zwiesel Brummklos** (‚Schatzwart').
Personen der Historie: **Gorben, Sohn des Gaborax** (‚der Vereiner', Zunftgründer, gest. 985 BF), **Rena Ziebelbold** (‚die Findige' – Sorgte für Mitgliederwachstum zur Zeit des Thronräubers Porquid um 930 BF, so dass die Märkte, in denen die Zunftmeister sitzen, Angbar wie einen Ring umgeben), **Nirwulf Gäubusch** (‚der Schreiber' – aus seiner Feder stammt die Fest- und Versammlungsordnung in der Zunftrolle, gest. 912 BF)

Beziehungen: sehr groß (im Angbarer Umland), hinlänglich (in Angbar)
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: *"Wer nicht immer tüchtig schafft, wird vom Hunger hingerafft." (Lieblingsweistum des Zunftmeisers)*
Bedeutende Niederlassungen: Heimthal, Sindelsaum, Hügelsaum, Birnbrosch, Anpforten, Alt-Garnelen, weiter Märkte um Angbar.
Besonderheiten: Die Werkschaft oder Landzunft ist ein Gegenstück zur städtischen Zunft, ihr Schutzheiliger ist Rhys der Schnitter. Sie ist weniger spezialisiert als die Städter, aber auch deutlich günstiger. In ihren Reihen haben sich viele Gesellen eingefunden, die es in Angbar zu nichts gebracht haben, auf dem Land aber eine eigene Schmiede als Meister betreiben – sei es, weil sie das Angbarer Zunftgeld nicht zahlen konnten, gegen Zunftregeln verstoßen haben, Streit mit einem einflussreichen Stadtschmied hatten oder schlicht nicht begabt genug waren.
Größe: 24 Meister, ca. 50 Gesellen, ca. 75 Lehrlinge

Geschichte

Einst ein Schulterschluss einiger Dorfschmiede, um gegen die übermächtige Konkurrenz des nahen Angbars zu bestehen, besitzt die Eisner-Werkschaft seit über hundert Jahren schon eigenes Zunftrecht. Den Angbarer Schmieden schmeckt die deutlich günstigere Konkurrenz wenig, und es gab mehrere Versuche des Rates der Zünfte, sich der Ländler zu entledigen, was aber daran scheiterte, dass der Fürst über seine Märkte die schützende Hand hielt.

Die Eisner-Werkschaft heute

Die Werkschaft liegt im Dauerstreit mit den mächtigen Zünften der Reichsstadt. Da z.B. ein Waffenschmied kaum sein Auskommen in einem der Märkte fände, sind die Eisner kaum spezialisiert und umschließen die verschiedensten Metallhandwerke. Diese werden mehr auf Druck von Außen als aus innerem Willen zusammengehalten, zu verschieden sind oft die Ziele (und Sturköpfe) der einzelnen Meister, und der Zwist zwischen Huf- und Feinschmieden hat schon Tradition, so lange die Werkschaft besteht. Glücklicherweise versteht es der findige Zunftmeister, seine eigenen Zunftgenossen im Gespann zu halten, gleichzeitig die sechs unterschiedlichen Stadtschmiedezünfte Angbars gegeneinander auszuspielen und damit Freiraum für die Landschmiede zu schaffen.
Zusammenarbeit mit den Stadtzünften gibt es meist nur gegen die zunftlosen Wanderpfuscher, die den Städtern und Landschmieden gleichermaßen das Leben schwer machen und versuchen, aus dem guten Namen Angbars Gewinn zu schlagen.

Erscheinungsbild und Symbole

Erkennungszeichen der Werkschaftler ist ein eiserner Anhänger mit dem Zunftemblem, der an einem Lederband um den Hals getragen wird. Meister und Gesellen kennen sich auch untereinander von den jährlichen Zunftversammlungen.

Struktur

Die Organisation entspricht der anderer Zünfte. Eine Besonderheit ist der 'Trankwart', der nicht nur für die Einberufung der Zunftversammlung, sondern auch für Speis' und Trank dort zuständig ist – und damit insgeheim die Stimmung der Versammelten lenkt. Die Aufnahme, die eine göttergefällige Summe von 12 Hellern für einen Lehrling, 12 Silberlingen für einen Gesellen und für den Meister zwölf Goldstücke kostet, erfolgt über Fürsprache eines Zunftmitglieds und Mehrheitsentscheid der Mitglieder.

Was denkt/denken ... über die Eisner-Werkschaft

... die Angbarer Zünfte: *"Wer es in Angbar zu nichts bringt, geht auf's Land."*
... ein Reisender: *"Ein Schwert aus echtem Zwergenstahl, sagt der Schmied – und nur halb so teuer, wie es in Angbar gewesen wäre."*

Was denkt die Eisner-Werkschaft über..

... die Zünfte Angbars: *"Hochnäsig und eingebildet – nur weil sie in der Reichsstadt leben, sind sie noch nicht besser als wir."*

Die Eisner-Werkschaft im Spiel

Anders als die Stadtzünfte hat die Eisner-Werkschaft keine Aufnahmeprüfung ihrer Mitglieder – die Bandbreite des Könnens der Meister ist beachtlich, und damit auch die Güte der Ware. Dafür aber ist die Zunftsatzung auf dem Lande deutlich laxer als in der Stadt, und die Schmiede sind fast immer bereit, auch einmal ein Auge zuzudrücken und Arbeiten zu verrichten, die ein städtischer Zünftler als zunftfremd ablehnen müsste. Durch die Zahl der verschiedensten Schmiedegewerke innerhalb einer Gilde herrscht aber ein ungewöhnlich großer Futterneid zwischen den einzelnen Meistern, und zur Zeit liegt es nur an der Person des Zunftmeisters, dass dieses latente Grummeln nicht weiter eskaliert. Die Angbarer Schmiede haben ihrerseits Interesse daran, die Werkschaft zu sprengen, wie die Werkschaft, einen Schulterschluss der Angbarer Schmiede zu verhindern. So starten mit schöner Regelmäßigkeit beide Seiten Unternehmungen, um ihre jeweiligen Ziele, zu erreichen – und gleichzeitig zu verhindern, dass die Pläne des Gegners aufgehen.

Die Schwertfegerzunft zum hellen Stahl der heiligen Ingrimiane

"Zween Duelldegen fuer sechs Dukaten, fuempf Dolche undt eynen Saebel dem Schwerdtfeger Cavazaro uebergeben, auf dasz er sie scharf mache dem Prinzen tauglych ... ."
—Eintrag im Handelsbüchlein eines Puniner Schmieds, ca. 920 BF.

Kurzcharakteristik

Die Puniner Schwertfeger sind für das Glätten, Schärfen und Blankpolieren der Klingen zuständig und bilden in der Stadt am Yaquir eine eigene Zunft. Standesbewusstsein und energische Abgrenzung gegenüber den Schmieden einerseits und unzünftigen Scherenschleifern andererseits prägen die altehrwürdige Zunft im Spannungsfeld zwischen almadanischer Heißblütigkeit und bodenständigem Ingerimm-Glauben.

Gebräuchliche Namen: Die Schwertfegerzunft zum hellen Stahl der heiligen Ingrimiane, Puniner Schwertfeger
Wappen/Symbol: Schwertklinge über Wetzstein, das Zunftzeichen ist meist in Metall gegossen, ansonsten Silber auf Blau.
Wahlspruch: *"Scharf voran, drauf und dran!"*
Herkunft: Die Schwertfegerzunft spaltete sich 848 BF nach dem Großen Hader um des Stadtmeisters Degen von den Waffenschmieden ab.
Persönlichkeiten: **Zefira Schlehwein** (Zunftmeisterin), **Jacopo Horning** (Schatzmeister), **Eshilya Mudejar** (Fecht- und Testmeisterin)

Personen der Historie: **Danilo Sforigan** (Zunftgründer, gefallen im Großen Hader 848 BF), **Olenga Schlehwein** (erste Zunftmeisterin, gest. 905 BF), **Usanzo Schlehwein** (Rädelsführer des Zweiten Haders gegen die Waffenschmiede, gefallen 971 BF)
Beziehungen: ansehnlich unter den Zünften, hinlänglich in der Stadt
Finanzkraft: ansehnlich
Zitat: *"Die Krönung der Waffenschmiede sind die Schwertfeger – ohn' ihre Kunst wäre der beste Degen stumpf und zu wenig nutz!"*
—Zefira Schlehwein, über die Sinnhaftigkeit ihrer Zunft
Besonderheiten: Nur in wenigen Städten bilden die Schwertfeger eine eigene Gilde. Doch wer eine hochwertige Klinge neu- oder nachgeschliffen haben will, tut gut daran, das wertvolle Stück ihren Händen anzuvertrauen.
Größe: 5 Meister, 17 Gesellen, ca. 20 Lehrlinge.

Geschichte

Danilo Sforigan, einer der Schwertfegermeister, geriet 848 in einem Ereignis, das als 'Großer Hader' in die Annalen der Zünfte einging, ob der Qualität des neuen Degens des Stadtherrn mit dem Zunftmeister der Schmiede aneinander. Der Streit geriet so weit, dass der Degen verschliffen und stumpf ausgeliefert wurde, was dem Schmiedemeister eine Maulschelle des Stadtherrn einbrachte. Diese wiederum wollte er mit Zins uns Zinseszins an den Schwertfeger zurückzahlen, woraufhin der dem Zunftmeister Bescheid gab. Der nachfolgende Streit kostete einem guten Dutzend Gesellen und zwei Meistern, darunter dem erbosten Danilo, das Leben und führte dazu, dass sich die Schwertfeger vom Stadtrat eigenes Zunftrecht ertrotzen konnten, sehr zum Grimm der Schmiede.

Die Puniner Schwertfeger heute

Eine kleine, überschaubare Zunft, die sich ihrer eigenen Wichtigkeit sehr bewusst ist. Wie keine andere verstehen sie sich auf das Schärfen von Stahl, so dass eine gleichmäßige Schneide entsteht, die lange scharf bleibt. Neben Schwertern werden auch weitere Hieb- und Stichwaffen sowie lange Messer mit mehr als einem Spann Klingenlänge 'gefegt', also geschärft und poliert. Sie besitzt im Stadtteil Ingwacht, am Eisenmarkt, ein zweistöckiges Zunfthaus und hat in den letzten Jahren mit Waffen für die Gefolgsleute von Hal Secundus gute Geschäfte machen können. Bürgerrecht der Stadt Punin ist Voraussetzung für eine Aufnahme in die Zunft, die nur als Ersatz eines verstorbenen Meisters oder als neuer Geselle möglich ist. Außer den Waffenschmieden und Ingerimm-Geweihten gibt es kaum jemand in der Stadt, der so viel über Waffen weiß – die Schwertfeger sind in der Lage, an einem Schnitt die Art der Klinge und deren Schärfe zu erkennen.

Der Zwist zwischen Waffenschmieden und Schwertfegern besteht bis zum heutigen Tag, auch wenn er inzwischen zu einer wohlfeilen Tradition wurde und nur noch selten Blut verlangt. Die Gesellen aber treiben den Kleinkrieg mit den Gesellen der Schmiede voran, der fast jeden Woche in einem derben 'Streich' der einen oder anderen Seite und gelegentlich auch in einer zünftigen Schlägerei mündet.

Erscheinungsbild und Symbole

Erkennungsmerkmal der Schwertfeger ist ein langer, dicker Lederschurz, in dessen Seitentaschen die kleinen Poliersteine, Ingrabrocken, Polierachate und ein Polierholz, stecken.

Struktur

An der Zunftspitze steht die Meisterin Zefira Schlehwein, deren vornehmste Aufgabe die Überwachung des Zunftmonopols ist. Nach ihr folgen in der Hierarchie die anderen vier Meister sowie die Gesellen.

Was denkt/denken ... über die Puniner Schwertfeger

... die Puniner Waffenschmiede: *"Frech und vorlaut – die sollten zu unsere Zunft gehören, eine eigene ist nicht verdient."*

... der Stadtadel: *"Nützlich. Oder sollten wir etwa mit stumpfen Waffen einhergehen?"*

... ein Schlagetot: *"Die kennen ihre eigenen Dolche am Schnitt – fast schon unheimlich."*

Was denken die Puniner Schwertfeger über...

... die Puniner Waffenschmiede: *"Frech und vorlaut – die wissen ganz genau, dass ihre Waffen ohne uns nichts wert sind."*

... den Stadtadel: *"Gute Kunden, die wir gut bedienen – sie wissen eine scharfe Klinge zu schätzen."*

Die Puniner Schwertfeger im Spiel

Die Zunft ist primär Dienstleister für die Helden an, benötigt aber hin und wieder auch selbst handfeste Unterstützung, wenn der Streit mit den Schmieden wieder einmal aus dem Ruder läuft oder ein teures Schwert auf dem Weg zu seinem endgültigen Besitzer Geleitschutz braucht. Auch wenn der der beste Schleifstein der Zunftmeisterin (ein schrittgroßes Rad aus Ingrabrocken, einem Stein, der nur in den Ingrakuppen gebrochen wird und auf den die Xorloscher Zwerge ein Monopol besitzen) zerborsten ist und Ersatz benötigt wird, ist das keine Sache, die der Krämer um die Ecke liefern kann. Vor allem aber sind die Schwertfeger Spezialisten, was Schneiden anbelangt – vielleicht kann ihr Hinweis die Helden in einen Kriminalfall auf die entscheidende Spur führen.

Zunftmitglied

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 13, FF 14, GE 12, KO 13, KK 13

Dolch: **INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+1	**DK** H
Knüppel: **INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 8	**TP** 1W6+1	**DK** N
Raufen: **INI** 9+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+1(A)	**DK** H
LeP 29 **AuP** 30	**WS** 7	**RS** 0	**MR** 3	**GS** 8

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4

Erfahrene Zunftmitglieder: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Zunftmitglieder kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich an eine höhere Instanz, z.B. Gardisten). Sie versuchen meist ihre Überzahl auszunutzen und greifen gemeinsam einen Gegner an.

Besonderheiten: Je nach Zunft und Gilde sind auch andere Waffen gebräuchlich. Schmiede verteidigen sich mit einem Schmiedehammer oder einer geschmiedeten Waffe, ein Fleischer mag ein Fleischerbeil dabei haben, Schwertfeger sind zumindest leicht geübt im Umgang mit Schwertern, während Kurtisanen eventuell besser mit Dolchen umgehen als der Durchschnitt usw.

Anhang

Erläuterung der Beschreibung

Nachfolgend erhalten Sie einen kurzen Überblick über die entsprechenden Angaben, die Sie bei der Beschreibung der verschiedenen Gruppen und Organisationen vorfinden können. Beachten Sie dabei, dass dies lediglich ein Grundmuster darstellt und bei den konkreten Beschreibungen leicht abweichen kann. Das liegt in der Struktur der jeweiligen Organisationen begründet. So sind bei einigen die Beschreibungen von bestimmten Meisterpersonen wichtiger und nehmen dementsprechend mehr Platz ein. Oder es gibt wichtige Untergruppierungen, die weitere Unterpunkte in der Beschreibung verlangen.

Titel der Organisation

Hier finden Sie zunächst den vollständigen Namen der Gruppe.

Die Schriftrolle

Innerhalb der Schriftrolle befinden sich ein (oder sogar mehrere) aventurische Texte, die ein Gefühl für die Organisation vermitteln

Kurzcharakteristik

An dieser Stelle soll die Gruppe kurz vorgestellt werden. Was macht sie aus? Was ist ihre wichtigste Funktion im Spiel. Was fällt einem Aventurier (wie auch einem Spieler und Meister) sofort ein oder was sollte er wissen?

Ein Kasten für den schnellen Überblick

Gebräuchliche Namen: Alle üblichen Namen der Organisation sind hier noch einmal aufgeführt.
Symbol/Wappen: Symbolik und Zeichen der Gruppe.
Wahlspruch: Ein Spruch, der typisch für die Ziele und die Motivation der Organisation ist.
Herkunft: Ursprung und Gründungsdatum der Gruppe, soweit bekannt.
Persönlichkeiten: Kurze Auflistung von Anführern und Persönlichkeiten, Angabe des Geburtsdatum und ihrer Funktion.
Personen der Historie: Verstorbene Personen, beispielsweise Ordensgründer und wichtige Mitglieder, die die Organisation geprägt haben.
Beziehungen: Siebenteilige Beziehungsskala (siehe auch *Beziehungen und Finanzkraft von Organisationen*)
Finanzkraft: Siebenteilige Beziehungsskala (siehe auch *Beziehungen und Finanzkraft von Organisationen*)
Zitat: Typisches Zitat einer Persönlichkeit der Gruppe.
Bedeutende Niederlassungen: Standorte von wichtigen Zentren der Organisation, beispielsweise, Burgen, Kontore, Niederlassungen etc.
Besonderheiten: Wichtige Merkmale, die sonst nicht anders zugeordnet werden können (beispielsweise, dass alle Mitglieder nur Männer sind).
Größe: Angabe über die Zahl der Mitglieder, teilweise in bestimmte Untergruppen aufgeteilt.

Geschichte

Unter diesem Punkt findet man die historischen Fakten der Gruppe. Dabei werden üblicherweise insbesondere die Gründung und die aktuellere Geschichte in den Fokus gestellt, aber grundsätzlich finden sich alle wichtigen Ereignisse aufgeführt. Wenn nichts anderes angegeben wurde, dann sind die zeitlichen Einträge in den Jahren nach Bosparans Fall gerechnet (BF).

Die Organisation heute

Unter diesem Punkt wird die aktuellere Situation der Organisation erläutert. Was ist ihre momentane Ausrichtung? Was ihre Ziele? Und was ist davon für das Spiel interessant?

Feinde und Verbündete

Jedes Bündnis Feinde, ebenso wie Freunde. Hier wird ein Blick auf die Konkurrenten und Gegner der Gruppe geworfen, aber ebenso auch auf deren potenzielle Verbündete.

Erscheinungsbild und Symbole

Welche Gewandung tragen die Magier eines geheimen Zirkels? Welche Rüstungen tragen die Söldner einer Einheit und wie schaut es mit der Bewaffnung der Stadtgarde aus? Diese und ähnliche Fragen werden hier geklärt, ebenso wie das Aussehen der Symbole, welche die Organisation verwendet.

Struktur

An dieser Stelle, meist durch mehrere Unterpunkte, wird die Struktur der Gruppe näher vorgestellt. Dabei wird die Hierarchie geklärt, welche Gremien und Verwaltungseinheiten es gibt, wie die Aufnahme neuer Mitglieder funktioniert und wie zeremonielle oder rituelle Abläufe eingebunden sind.

Was denkt/denken ... über die Organisation

Verschiedene, meist mit der Organisation in Verbindung stehende Gruppen, berichten archetypisch über diese und beziehen Stellung.

Was denkt die Organisation über...

Archetypische Gedanken der Organisation zu andere Gruppen, Institutionen. Oder Einzelpersonen.

Die Organisation im Spiel

Unter diesen Bereich fällt der Nutzen der Gruppe für das Spiel. Wie kann man den Bund als Feind der Heldengruppe aufbauen? Kann man sie auch als Verbündete nutzen? Und wie sieht es mit einer Mitgliedschaft eines Helden in der Organisation aus? Worauf muss da geachtet werden?

Begegnungen

Eine Auflistung von Abenteuern und Spielhilfen, wo Helden bereits in Kontakt mit der Organisation gekommen sein können.

Meisterinformationen und Geheimnisse

Dieser Abschnitt beinhaltet Mysterien und Meisterinformationen. Diese können für das Spiel benutzt werden. Mit einem * markierte Verweise werden dabei nicht mehr offiziell aufgegriffen und stehen zur freien Verfügung.

Wertekasten

Falls aus der Gruppe potenzielle Gegner hervorgehen oder es nicht unwahrscheinlich ist, dass es zu einem Kampf zwischen Mitgliedern und den Helden kommen kann, sind entsprechende Wertekästen typischer Vertreter hier aufgeführt.

Spezielle Informationen

Bei vielen Organisationen wird zudem ein thematischer Schwerpunkt gesetzt. Dies kann die Beschreibung ein er Niederlassung sein, aber auch ein besonders relevantes Thema. Diese speziellen Informationen befinden sich meist in einem grauen Kasten aufgeführt.

Beziehungen und Finanzkraft von Organisationen

Die beiden Kategorien Beziehungen und Finanzkraft sind in dieser (wie auch anderen) Publikationen in eine Skala mit sieben Schritten aufgeteilt. Diese Skala soll Ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten der Organisationen verschaffen.
Die Abstufungen beider Kategorien sind: minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß, sehr groß – immens.
Mehr dazu finden Sie auch in der **Geographia 219.**
Das im Abschnitt erwähnte **Handgeld** ist eine Ressource, die einem typischen Mitglied direkt zur Verfügung steht.

Beziehungen

Minimal: Die Organisation hat so gut wie keine Verbindungen. Sie können allerhöchstens auf Familienmitglieder oder Freunde zurückgreifen, die aber selbst ebenfalls keine großen Verbindungen haben.
Gering: Die Beziehungen sind sehr eingeschränkt. Die Organisation hat höchstens Kontakte zur Unterschicht und vielleicht jemanden aus der Mittelschicht, der ihnen noch eine Gefälligkeit schuldet.
Hinlänglich: Verbindungen bestehen zur Unter- und Mittelschicht. Die Gruppe kann auf die Hilfe einzelner Stadtwachen, Handwerker, oder sogar vereinzelt Leute aus der Oberschicht (wie einem Mäzen) zurückgreifen.
Ansehnlich: Beziehungen dieser Art reichen bis in die Oberschicht hinein. Die Organisation kann reiche Kaufleute, Adlige oder Geweihte für ihre Zwecke nutzen und kann sich auf eine größere Unterstützung verlassen.
Groß: Mit solchen Beziehungen kann die Organisation große Teile von Institutionen ihres Machtbereichs kontrollieren, sei es die Stadtgarde, Gerichte oder die Unterwelt einer Stadt. Die Kontakte reichen bis in den Hochadel oder zu den Mächtigen der Stadt.
Sehr Groß: Das Geflecht der Beziehungen erstreckt sich nicht nur auf einen Ort, sondern über größere Teile des Umlandes, z.B. mehrere Städte oder ein kleines Reich. Die Beziehungen erlauben es der Organisation sich immer wieder aus der Schlinge zu ziehen. Helden werden große Schwierigkeiten haben, der Organisation als Ganzes beizukommen.
Immens: Für Spielzwecke hat die Organisation aventurienweit Kontakte zu den höchsten Schichten, viele Leute schulden ihr Gefallen und werden sie nach Leibeskräften unterstützen.

Finanzkraft

Minimal: Die Gruppe verfügt über so gut wie keine Ressourcen und muss fast täglich ums Überleben kämpfen. Ein Handgeld steht praktisch nie zur Verfügung, höchstens ein paar Heller.
Gering: Die Organisation kann auf sehr spärliche Ressourcen zurückgreifen. Darunter fällt Bestechung eins einzelnen Gardisten oder einer Unterweltgröße, 2W6 Silbertaler Handgeld, welches direkt verwendet werden kann.
Hinlänglich: Hinlängliche Ressourcen erlauben es der Gruppe auf etwa 2W20+10 Silbertaler Handgeld zurückzugreifen, sie verfügen über mindestens einen Unterschlupf, können gelegentlich Ersparnisse angesammelt haben um sich bestimmte Bücher, Waffen oder andere Gegenstände zu leisten.
Ansehnlich: Mit einer ansehnlichen Finanzkraft kann eine Gruppe schon auf relativ viele Ressourcen zurückgreifen. Ihnen steht ein Handgeld von mindestens 3W6 Dukaten zu und sie können auf gut eingerichtet Unterkünfte, kleinere Bibliotheken und gute Bewaffnung zurückgreifen.
Groß: Hier steht ein Handgeld von 2W20+10 Dukaten zur Verfügung, einzelne Mitglieder können mit persönlichen oder verbesserten Waffen ausgestattet sein, auch seltene Artefakte befinden sich im Besitz der Organisation.
Sehr Groß: Das Budget dieser Gruppen umfasst ein Handgeld von etwa 5W20+50 Dukaten und die gehordeten Ressourcen sind extrem groß: exzellente Büchereien, persönlich und verbesserte Waffen, ein größerer Fundus von magischen Artefakten
Immens: Für Spielzwecke geht Organisationen mit immenser Finanzkraft nie das Geld aus.

Werte

An dieser Stelle finden Sie noch einmal zur Übersicht die Werte der typischen Vertreter der Organisationen, die in diesem Band aufgeführt sind (sofern sinnvoll).

Amazone

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 11, CH 12, FF 12, GE 15, KO 14, KK 12

Amazonensäbel: INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Amazonensäbel und Schild: INI 14 +W6 **AT** 16 **PA** 17 **TP** 1W+4 **DK** N

Kurzbogen: INI 15+W6 **FK** 16 **TP** 1W+4

LeP 36 **AuP** 40 **MR** 4 **RS** 5 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Zäher Hund / Arroganz 7, Prinzipientreue (12, Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Vorurteile gegen Männer 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Gegenhalten, Finte, Formation, Kampfreflexe, Klingensturm, Kriegsreiterei, Linkhand, Ortskenntnis (eine Amazonenburg), Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Schnellziehen, Wuchtschlag

Talente: Säbel (Amazonensäbel) 14 (16), Bogen 9, Lanzenreiten 11, Athletik 10, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 10, Kriegskunst 11, Heilkunde Wunden 8

Erfahrene Amazone: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Amazonen kämpfen ehrenhaft, nutzen aber auch Vorteile im Kampf (z.B. Schwächen des Gegners, Höhenunterschiede) und setzen auch gegen unehrenhafte Gegner ihre Bögen ein. Ansonsten nutzen sie gerne Ausfall und Finten (bis +6), um einzelne Gegner schnell zu überwinden. Gegen eine Überzahl setzen sie auch das Manöver Klingensturm ein. Amazonen geben nicht auf und können bis zum Tode kämpfen, es sei denn, es gibt gewichtige Gründe sich zurückzuziehen.

Botenschreiberling

Eigenschaften: MU 13, KL 13, IN 13, CH 13, FF 14, GE 12, KO 12, KK 11

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

LeP 29 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: (öfters Glück) / Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 7, Überreden 10, Schriftlicher Ausdruck 10

Erfahrene Schreiberlinge (Redakteure): AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Nandusgefälliges Wissen, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Schreiberlinge sind nicht sonderlich kampferfahren und versuchen sich aus Streitereien herauszuhalten. Sie setzen sich höchstens mit der Faust zur Wehr und versuchen sie fliehen, sollten sie LeP verlieren.

Weißer Reiter

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 14, KO 14, KK 15

Schwert: INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

Streitaxt: INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N

Raufen: INI 6 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6(A)+1 **DK** H

Leichte Armbrust: INI 11 + 1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+6

LeP 34 **AuP** 34 **WS** 6 **RS** 8 **MR** 4 **GS** 4

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Schnelle Heilung II, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Reiterharnisch), Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Söldner (Unteroffiziere): AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Söldner wird versuchen, seine Vorteile beim Reiterkampf auszuspielen; sollte er gezwungen sein, am Boden zu kämpfen, so setzt er meistens Gegenhalten und Finten (bis zu +5) ein.

Meuchler des zweiten Finger Tsas

Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 15, CH 12, FF 14, GE 16, KO 13, KK 12

Dolch: INI 17+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+1* **DK** H

Raufen: INI 16 +1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6(A)+1* **DK** H

Leichte Armbrust: INI 17 **FK** 19 **FK** 1W6+6

LeP 32 **AuP** 34 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Balance, Flink / Arroganz 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil Hruruzat

Talente: Körperbeherrschung 6, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 12

Erfahrene Meuchler: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Meuchler gibt keinen Kampf auf und kämpft, wenn es sein muss, bis zum Tod. Er setzt meistens Finten ein (bis zu +4), nutzt aber auch seine Fähigkeiten des Hruruzat.

*Die Waffen sind oft mit Kukris oder anderen Giften versetzt.

Visitatoren

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 12, CH 12, FF 12, GE 13, KO 13, KK 12

Kusliker Säbel oder Rapier: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 32 **AuP** 22 **MR** 5 **RS** 0 **GS** 8

Vor- und Nachteile: (**öfters** Begabung Sinnenschärfe) / Arroganz 7, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte

Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 10

Erfahrener Visitator: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Ein Visitator wird versuchen einen Ausfall einzuleiten und dadurch den kampf für sich zu entscheiden. Üblicherweise zieht er sich zurück, sobald seine LeP auf unter die Hälfte gefallen ist.

Erbe der Gräber

Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 14, CH 14, FF 14, GE 12, KO 12, KK 11

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen: INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6(A) **DK** H

LeP 27 **AsP** 43 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Affinität (Geister) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Zauberkontrolle Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6

Zauber: ARMATRUTZ 10, BLITZ DICH 12, DUPPLICATUS 7, FORMAMEN 8, GARDIANUM 11, INVOCATIO MINOR 6

Erfahrener Erbe: AT/PA +2/+1, LeP +2, AsP +7, AuP +2, Aufmerksamkeit, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeitswerte, verschiedene magische SF

Kampfverhalten: Erben der Gräber sind sehr individuell. Einige werden eher fliehen und jeden Kampf scheuen, andere greifen gezielt mit ihren Zaubern an.

Agent der Hand Borons (meist noch in Ausbildung)

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 13, FF 14, GE 14, KO 12, KK 12

Kurzschwert: **INI** 15+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Dolch: **INI** 15+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 15+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6

Raufen: **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6(A)+1 **DK** H

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

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (5) / Arroganz 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, Scharfschütze. Schnellziehen

Talente: Körperbeherrschung 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 12

Erfahrene Agenten (mit vollendeter Ausbildung): AT/PA +3/+3, FK +5, LeP +2, AuP +2, Kampfgespür, Meisterschütze, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente und weitere SF

Kampfverhalten: Agenten der Hand Borons kämpfen notfalls bis zum Tod. Sie versuchen meistens jeden Vorteil zu nutzen und setzen vor allem Finten (bis zu +4) ein.

Anmerkungen: Waffen sind oft mit Kukris (siehe **WdS 149**) oder anderen Substanzen vergiftet.

Gladiator

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14 CH 12 FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

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

Kurzschwert: **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN

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

LeP 33 **AuP** 34 **WS** 9 **RS** 0-2 **MR** 5 **GS** 7-8

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (je nach Rüstung), Waffenloser Kampfstil Gladiatorenstil

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gladiatoren: AT/PA +3/+1, LeP +4, AuP +2, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Gladiatoren kämpfen mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln und setzen auf alle ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Sie wissen, dass jeder Kampf ihr letzter sein könnte und sind in der Lage, bis zum Tode zu kämpfen.

Bandenmitglied

Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 14, CH 11, FF 13, GE 13, KO 13, KK 14

Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Streitkolben: **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Rapier: **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

Kurzschwert: **INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Knüppel: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** N

Raufen: **INI** 9+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1(A) **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6

Wurfdolch: **INI** 10 +1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortkenntnis (jeweiliges Viertel) Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4

Erfahrene Bandenmitglieder: AT/PA +2/+1, FK +2, LeP +2, AuP +2, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Bandenmitglieder greifen normalerweise nur in Überzahl an und nutzen alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel. Sie fliehen meist nach einer Wunde oder dem Verlust der Hälfte ihrer LeP. Allerdings kommen sie meist mit 1W6+3 neuen Bandenmitgliedern innerhalb von 1W20+10 KR zurück.

Besonderheiten: Tobrier bevorzugen den Kampf mit einem Streitkolben, Almadaner setzen meist auf ein Rapier, während die Alte Gilde auf Dolch oder Kurzschwert zurückgreift.

Gardist der Elburumer Garde

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 13

Schwert: **INI** 13+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Piken: **INI** 10 +W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S

Raufen: **INI** 12 +W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6(A)+1 **DK** H

LeP 32 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Vor- und Nachteile:-

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Elburums), Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gardisten (Weibel): AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Stadtwachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Tochter Niobaras

Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 15, FF 12, GE 13, KO 11, KK 10

Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6(A) **DK** H

LeP 27 **AsP** 43 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Prophezeien (7)

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6, Ritualkenntnis (Gildenmagier) 8

Zauber: ARMATRUTZ 7, AXXELERATUS 7, BALSAM 8, BLITZ DICH 12, MADAS SPIEGEL 13, SENSISAR 12

Erfahrene: AT/PA +2/+1, LeP +2, AsP +7, AuP +2, Aufmerksamkeit, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeitswerte, verschiedene magische SF

Kampfverhalten: Töchter Niobaras sind sehr individuell. Einige werden eher fliehen und vor jedem Kampf scheuen, andere greifen gezielt mit ihren Zaubern an.

Hexe

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 15, CH 15, FF 12, GE 13, KO 13, KK 10

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

LeP 29 **AsP** 40 **AuP** 31 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Einige der Hexen besitzen die Vorteile Gutaussehend, Eigeboren oder Machtvoller Vertrauter / Rachsucht 8 oder Jähzorn 8

Sonderfertigkeiten: Zauberkontrolle

Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7, Ritualkenntnis (Hexen) 7

Zauber: HEXENGALLE 7, HEXENSPEICHEL 10, KRÄHENRUF 11, BLITZ 8, verschiedene Flüche (z.B. Hexenschuss, Warzen sprießen, Zunge lähmen, Mit Blindheit schlagen)

Erfahrene Hexe: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften, Talent- und Zauberfertigkeiteswerte

Kampfverhalten: Hexen versuchen meist, einen offenen Kampf zu vermeiden, können aber mit RADAU oder KRÄHENRUF auch ihren Gegnern schaden. Sie fliehen jedoch, sobald die Lage gefährlich wird.

Zunftmitglied

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 13, FF 14, GE 12, KO 13, KK 13

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Knüppel: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** N

Raufen: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6 +1(A) **DK** H

LeP 29 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4

Erfahrene Zunftmitglieder: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Zunftmitglieder kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich an eine höhere Instanz, z.B. Gardisten). Sie versuchen meist ihre Überzahl auszunutzen und greifen gemeinsam einen Gegner an.

Besonderheiten: Je nach Zunft und Gilde sind auch andere Waffen gebräuchlich. Schmiede verteidigen sich mit einem Schmiedehammer oder einer geschmiedeten Waffe, ein Fleischer mag ein Fleischerbeil dabei haben, Schwertfeger sind zumindest leicht geübt im Umgang mit Schwertern, während Kurtisanen eventuell besser mit Dolchen umgehen als der Durchschnitt usw.

Index

A

Abysmaroth, Abyssabel, Abyssandur 87
Achaz saba Arataz 123-124
Achtbares Mitglied 28, 30-32
Adelsmarschall 67
Adlerritter 40-41
Adnan Zeforika 61
Advocaten 41
Ahnende 50, 52
Ak'Szash Araz'Zadma 99-104
Al'Anfa 23, 31, 59-64, 84, 104
Albenhuser Bund 133-137
Aldarener 23
Aleya Ambareth 86, 88
Alljueda Neridasunni 118, 122
Almadaner (Bande) 145, 53-55, 57-58, 105-111
Almadaner (Volk) 7, 22, 25-26
Alrik Ragather 54, 58, 110-111
Alte Gilde 106, 108-111
Alt-Oronier 113, 115
Amazone 6-14, 37, 67, 70
Amelthona Praiadne II. 6
Amene I. 23
Amene II. 23
Amene III. 40
Amira Honak 59
Amran Thjemen 33
Anatomisches Institut zu Vinsalt 41, 43-44
Angbar 133-134, 139
Answin von Rabenmund 15-16, 54
Aranischer Exodus 46, 118-119
Archiv XIII 15-16, 21
Ardo Stoerrebrandt 65-66, 68
Arela Weißblatt 19
Arivor 22, 24-26, 78, 80
Arrius von Wulfen 94, 97
Arve vom Arvepass 7
Arvid Stoerrebrandt 65
Arvydsburg 125-129
Asboran 28-29
Aschnada Khalefsunni 118-119
Assaturthea Biscartya 123, 128-129
Alt-Gareth 109
Äthrolabium 88, 91
Auge des Morgens 92-93, 95, 97-98
Aventurischer Bote 15-17, 20-21
Avesfreunde 73
Avesstern 72, 74
Ayla Ylarsîl von Donnerbach 6, 9, 10, 13
Antiarna von Yeshinna 6
Ayshal al'Yeshinna 6

B

Bagsh Sohn des Troddsch 86
Baliiri 22
Baltram von Liepenberg 15-16, 18-19
Bandiera Bianca 22-27
Banner der letzten Helden 90
Barizeth saba Bamalla 118, 122
Barrado Shahrach 72
Basilius der Große 34, 89
Bastan Munter 73
Bataillon 25
Belhanka 15, 137-138
Beni Asharan 48
Benisabayads 28
Bettlergild 55
Borbarad 7, 10, 13-14, 29, 33-35, 37, 73, 87, 96, 100, 102, 106, 119-120
Brazoragh 35-36
Brin von Gareth 16
Brindijian und Brindijin 28
Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 28-30, 59
Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs 34-35
Bund des Weißen Pentagramms 92, 94
Bund des Roten Salamanders 16

C

Ceàlan 34-36, 38
Chanya Al'Mourt'pekeret 61
Charissia von Honingen 72
Chrysallia Stoerrebrandt 65
Codex Albrycus 21
Colonello Nandurio 27
Communio Luminis 94
Comtessa Connetable 41-43
Comto Protector 2439-41
Connetablia Criminalis Capitale 39-41, 43-45, 53
Connetablia Vetera 41, 44
Corazza 24-26
Cuanu ui Bennain 34-38

D

Danya Munter 72-73
Daria Seriani 39, 43
Das Auge der Nacht 95
Das Auge des Abends 95
Das Auge des Tages 95
Delorora Viento 137
Der Skorpion 59
Dexter Nemrod 16, 21, 28, 54, 58
Diomeda da Brasi 23
Donna Fiorella Salmoranes y Comio 59

Drachen 8, 14, 49, 86-91, 96, 105
Draconiter 86, 88, 99-104
Dragonaden 22
Draijsch 30
Drego von Angenbruch 58, 96
Druckerei ya Cerrano 20
Durthanischen Sphären 87

E

Eisner-Werkschaft des Angbarer Landes 138-140
Elburista 112, 115-116
Elburum 28, 112-116
Elea von Ruchin, Baronin 94
Elenvina 96, 130-132, 134, 136
Elenviner Schneiderzunft 130-132
Elfen 9, 35, 37-38, 49, 80, 88, 100, 126
Emer ni Bennain 35
Emmeran Stoerrebrandt 15-16, 18, 65-67, 69-71, 97
Endijian von Tuzak 28-29
Engasal 18
Erben der Gräber 48-52
Erechthon 99, 101-102, 104
Erkennende 50, 52
Erynnion Quendan Eternenwacht 86
Eskadron 8-9, 24-26
Eslams V. 93
Etilia 77

F

Famerlor 11, 14
Fantholi 16
Festo ya Corsi 39,43
Flugsalbe 125-126
Freibund 66-67, 69
Fremdijis 31-32
Friedenskaiserzeit 92
Frumold II. 28
Fürstprotektor Refardeon II. 61

G

Galahanisten 23, 27
Galentisschule 81-85
Galotta 54
Garether Criminal-Cammer 53-54
Garethjas 31
Gargi Sohn des Gax 77
Geheime Weisheiten 94-95
Gerbelstein 67,69
Gerhalla Isenbrook 53-58
Gernbrecht von Oppstein 24
Gero Stoerrebrandt 65, 66
Geron der Einhändige 34
Gishelm Bachenthaler 53, 56
Golambes von Gareth-Streitzig 34, 37
Granden 60-61, 63
Grifone da Cavalcanti 22, 24-25
Grünröcke 114
Gurvan Praiobur I 6

H

Haffajas 29
Hal von Gareth 16
Haldana von Ilmenstein 87
Hand Borons 29, 31, 48, 59-64,70, 110
Hane Ehrenwaldt 53
Harani von Sylla 61
Harlijins I 28
Hasrabal 48, 119
Havena-Fanfare 16
Hexander Scherenschleifer 73
Hlûthar von den Nordmarken 34
Hochelfen 37-38, 86
Horathio Ballurat 39, 43
Hort der Immerwährenden Gaben 94
Hyzindaya Darpani 99-100, 102

I

Iam Altacker 109
Ifirnja von Mundtbach 105-106
Ilaristen 48, 50
Inspectoren 41, 53-58
Invasion der Verdammten 12, 105-106, 127
Iphemia 112
Isbaard Grom 59
Islavo von Brig-Lo 6

J

Jahr des Feuers 16, 20-21, 37, 53-54, 56, 93, 105, 107, 125
Jaltek 40, 59, 61
Jesabella Erabenas 64
Jungfernsprung 23

K

Kabinett des Grauens 44
Kaiser Reto 28, 53, 73-74
Kaiserherz 98
Kaiserlich Derographische Gesellschaft 20, 72-75
Kannemünde 65-66, 68, 81
Kara ben Yngerymm 72-74, 76
Kerry ui Brioghan 15-16, 19, 21, 72-73, 76
Keshal Laila 80
Keshal Rondra 6, 8, 10-11, 13-14
KGIA (Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur) 15-16, 18, 20, 28-29, 32, 54, 71, 73, 93, 95
Kha 99
Khunchom 15, 20, 28, 65, 67-68, 113
Kinder der Finsternis 77-80
Kinder der Nacht 77-80
Kladj 31-33
König Shathar'val 35
Kors Panther 82
Kundra Rothaar 123-125
Kusliker Krise 23
Kyrioi 81-83

L

Lanisto 81-82, 84-85
Lefaidos Galentis 81-84
Leibesschwund 86,88
Leomar von Baburin 34
Letzte Schwadron 96
Limbus 86-91
Limbus-Sucht 86,88
Limbus-Wein 88

M

Madamal 92, 112, 131
Madamal-Garde 112-117
Magierkriege 11, 13, 46-47, 119
Maha Bor 77
Malkillah 60
Mandalya 38
Maraskan 7, 13, 16, 21, 28-30, 33, 59, 62, 66, 72-73, 101-102, 113
Maraskanabteilung 28-29, 32
Marbiden 80
Massaker von Arivor 22, 24-25
Meilersgrund 109-111
Melwyn Stoerrebrandt 65, 67
Menacor 86-87, 89-91
Mengbilla 23, 59-60, 62, 81-85
Metropolit 62
Mhoghuli 120
Mizirion 60-61
Monsterhandbuch 77
Murak al'Katarach 49
Mythrael 11

N

Nachtwinde 48, 50, 113, 120-122
Najescha Stoerrebrandt-Borsow 65
Narvan 7
Naumstein 23
Nebelschlacht von Yel 23
Neetya Triffon 95, 97
Neisbeck 66-67, 70-71
Neu-Gareth 105-106, 108
Neunaugensee 34-35,38
Niobara 47-48, 118-121
Niobarastöchter 118-121
Nostria Thamos 30

O

Ochsenbluter Urkunde 18
ODL 50
Orden der sechs Flügel Menacors 86, 90-91
Orden vom Auge 92-97
Orden vom Goldenen Adler 40
Oron 48, 112, 119-120, 122, 129
Orozar Siebenhieb Thugardson 34
Ovriola 23

P

Pandlaril 34-38
Pardona 77
Parinor Munter 72, 74
Patriarch 60-62, 65
Peranka Stoerrebrandt 65
Pergament des Reisenden 87
Perval 23, 93
Port Stoerrebrandt 65-66, 68-70
Porta Aithericca 88
Priesterkaiser 6-7, 123-124
Primäre Investigation 39
Punin 6-7, 15-16, 59-60, 65, 69, 87, 92-93, 99, 111, 127, 140-141
Pydilyon 61
Pyrdacor 87, 96, 100

Q

Qabalya 46-52, 118-122
Qabalyim Qabalya

R

Raidri Conchobair 35, 66, 70
Ralman von Firdayon-Bethana 24
Ras Kasan 60
Raxan Schattenschwinge 123-128
Raxia vom Schwarzen Fluss 34, 38
Ring der Fünf 61, 64
Rohaja 18, 67, 92, 94
Rohal 7, 89, 118-120, 124
Rohals Gespräche 21
Rohalszeit 124, 130
Rommyliser Reiterei 24
Rondrigan Paligan 92, 94-95
Rosskuppel 105-107
Rotseidene Gilde von Lust und Kurzweil 137
Rur & Gror 30

S

Saal der Trophäen 72, 75-76
Saldor Foslarin 92, 95
Salman 22-23,39
Samthandschuhe 29-30
Sankt Nemekath 60
Satu 123, 129
Satuaria 123-124, 126, 128
Saz'Nagorel 87
Schattenkrieger 59
Scheïjian von Tarschoggyn 28
Schlacht in den Wolken 15-16, 71, 95, 123-124
Schlacht von Morte Folnor 23-24
Schlacht von Pertakis, Zweite 22-24
Schlacht von Punin 92
Schnitter (Sekte) 35-37
Schwarze Klinge von Al'Bor 59

Schwarze Witwe, Die 59, 61, 64
Schwarzes Auge 92, 95
Schwertfegerzunft zum hellen Stahl der heiligen Ingrimiane 140
Seeadler von Beilunk 73
Sfandini Erben & Cie 16, 20
Shihayazad 35
Shirchtavanen 86-87
Sieben magische Kelche 34
Siebenstreich 34-38
Siedlerzeit 123
Sikaryan 77
Silberne Falken 15, 67-69, 71
Skrechu 13, 102
Smardur 7, 13-14
Sonya von Yeshinna 6
Sophrina 7
Sphärenkönigs Baar 87
Spiegel der Schwarzmagie 20
Sternenleere 60
Sternenschwestern 120-122
Sternentor-Akademie 119
Storko von Gareth 92, 94
Stover Regolan Stoerrebrandt 65, 71
Südquartier 105, 110-111
Svetlana von Arivor 78

T

Tal der Elemente 73
Tamura Mirhabosunya 49, 52
Taphîrel ar'Ralahan 86-87
Taphirêls Turm 86
Teleschma saba Nishhraba 118
Thamos Nostriacus 30
Thesia Gilia von Kurkum 6, 9
Thronfolgekrieg 22-23, 26, 40
Timor 23
Tjeika Selwine Stoerrebrandt 65, 71
Tobrier (Bande) 105-108
Tobrischer Hof 53
Töchter Niobaras 48, 50, 118-121
Tulefa al'Kira 82
Tuzaker Aufstand 28

U

Ulissa von Kurkum 7
Ulmenkabinett 92, 95
Umm Ghulschach 77
Unwissende 50

V

Vademecum für den Mercenario 27
Valnar Yitskok 94
Valpo 72, 131
Vampir 77-80
Vibart Stoerrebrandt 65
Viderasab die Kupferne 99, 101
Vikko Stoerrebrandt 65
Vinsalter Krieg 23
Vinsalter Visitatoren 39, 41, 44

W

Wahren Erben Niobaras 119, 122
Walwütige 85
Weisheiten 93-95
Weißes Banner 22
Weltgedächtnis 99-104
Wezyradim 30

X

Xeraan 7-8, 12

Y

ya Strozza 67
Yaquirblick 16
Yeshinna 6-14
Yo'Ugghatugythot 87
Yol-Ghurmak 93,96
Yppolita von Kurkum 6, 10

Z

Zaboron von Andalkan 28, 30
Zaboroniten 28-30, 33
Zauberschule des Seienden Scheins 46
Zirkel des Abendrots 123-129

AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

Verschworene Gemeinschaften

Das Spiel mit aventurischen Organisationen

Für Meister und interessierte Spieler aller Erfahrungsstufen

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.

Verschworene Gemeinschaften

Redaktion: Stefan Küppers • Alex Spohr

Überall in Aventurien haben sich Bünde und Zirkel Gleichgesinnter herausgebildet, die gemeinsam ihre Ziele und Pläne verfolgen. Ehrliche Handwerkszünfte, schurkische Diebesbanden, magische Orden und geheime Zirkel, deren Pläne aventurienweit reichen. Sie alle bilden verschworene Gemeinschaften. Welche Geheimnisse bewahren sie auf? Wie kann ein Held Mitglied einer solchen Gruppe werden? Und wie kann ein Meister die Organisation zu einem Gegner für die Heldengruppe aufbauen?

Diese Spielhilfe soll Spielern wie Meistern einen Überblick über verschiedene aventurische Gemeinschaften präsentieren und ihnen helfen diese Gruppen in ihr Spiel einzubinden.

Der vorliegende Band enthält u.a. folgende Organisationen: Der Aventurische Bote, die Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas, die Siebenstreichhüter, die Qabalyim der Erben der Gräber und die Töchter Niobaras, die Garether Criminal-Cammer, die Hand Borons, das Handelshaus Stoerrebrandt, die Kaiserlich Derografische Gesellschaft, die Menacoriten, sowie zahlreiche Gilden und Zünfte.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu verschiedenen aventurischen Organisationen für Spieler und Meister. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 30,00 [D]
9 783868 891386

ISBN 978-3-86889-138-6

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12058